



Tekla Structures 2019i

Создание моделей

сентября 2019

©2019 Trimble Solutions Corporation



Содержание

1	Основные приемы работы в Tekla Structures.....	21
1.1	Настройка рабочего пространства.....	21
	Изменение единиц и десятичных разрядов.....	22
	Работа с сетками.....	22
	Создание, удаление или изменение сетки.....	25
	Добавление отдельной линии сетки.....	31
	Изменение отдельной линии сетки.....	31
	Удаление отдельной линии сетки.....	34
	Работа с видами.....	35
	Перемещение плоскости вида.....	36
	Создание видов модели.....	37
	Открытие, сохранение, изменение или удаление вида.....	48
	Переключение между видами.....	50
	Перечерчивание и обновление видов.....	51
	Свойства вида.....	52
	Свойства видов сетки.....	53
	Определение рабочей области.....	54
	Подгонка рабочей области по модели полностью.....	54
	Подгонка рабочей области по выбранным деталям.....	55
	Задание рабочей области по двум точкам.....	55
	Скрытие параллелепипеда рабочей области.....	55
	Если видны не все объекты.....	56
	Система координат.....	56
	Правило правой руки.....	58
	Отображение или скрытие сетки рабочей плоскости.....	58
	Сдвиг рабочей плоскости.....	59
	Базовые точки.....	62
	Выбор рабочей плоскости.....	72
	Изменение настроек цветов.....	73
	Определение RGB-значений цветов.....	74
	Изменение цвета фона модели.....	74
	Изменение цвета размеров, подписей деталей и болтов.....	75
	Изменение технологии визуализации модели.....	77
1.2	Изменение масштаба и поворот модели.....	85
	Увеличение и уменьшение масштаба.....	85
	Поворот модели.....	86
	Панорамирование модели.....	87
1.3	Привязка к местоположениям.....	88
	Панель инструментов привязки.....	89
	Зона привязки.....	90
	Приоритет привязки.....	90
	Глубина привязки.....	90
	Привязка на чертежах.....	91
	Привязка к точкам с помощью переключателей привязки.....	91
	Визуальные подсказки при работе с привязкой.....	91

	Основные переключатели привязки.....	93
	Переключатели привязки и точки привязки.....	94
	Переопределение текущих переключателей привязки.....	96
	Привязка к точкам с использованием точного расстояния или координат (числовая привязка).....	96
	Ввод расстояния или координат.....	96
	Пример привязки: отслеживание линии в направлении точки привязки.....	97
	Смена режима привязки.....	100
	Возможные варианты ввода координат.....	101
	Привязка к линиям, кромкам и продолжениям линий.....	102
	Привязка к линии или кромке.....	103
	Привязка к продолжениям линий.....	104
	Фиксация координаты X, Y или Z на линии.....	108
	Выравнивание объектов с помощью сетки привязки.....	108
	Привязка к точкам в ортогональных направлениях.....	109
	Активация ортогонального режима.....	109
	Привязка к точкам, образующим ортогональные углы.....	110
	Привязка в ортогональном направлении относительно ранее указанных точек.....	111
	Установка временной опорной точки.....	113
	Настройки ортогонального режима.....	115
	Настройки привязки.....	115
1.4	Работа с объектами модели в Tekla Structures.....	116
	Примеры объектов модели.....	116
	Создание или удаление объекта модели.....	117
	Просмотр и изменение свойств объекта модели с помощью панели свойств... 118	
	Какие объекты модели можно изменять с помощью панели свойств.....	118
	Открытие панели свойств.....	119
	Изменение свойств объекта модели.....	119
	Переключение между автоматическим и ручным применением свойств....	120
	Изменение общих свойств объектов модели разных типов.....	122
	Управление видимостью свойств на панели свойств.....	123
	Поиск на панели свойств.....	124
	Настройки панели свойств.....	125
	Изменение размеров и формы объектов модели.....	125
	Копирование свойств из другого объекта.....	132
	Копирование свойств объекта с помощью панели свойств.....	133
	Копирование свойств объекта с помощью контекстной панели инструментов	
	134
	Загрузка и сохранение свойств объектов.....	135
	Сохранение и загрузка свойств на панели свойств.....	135
	Сохранение и загрузка свойств в диалоговом окне.....	137
	Удаление существующих свойств.....	138
	Отмена изменений в модели и на чертеже	138
1.5	Выбор объектов.....	140
	Выбор отдельных объектов.....	140
	Выбор нескольких объектов с помощью рамки.....	141
	Выбор всех объектов.....	142
	Выбор предыдущих объектов.....	142
	Выбор объектов по идентификатору.....	143
	Выбор ручек.....	145
	Изменение набора выбранных объектов.....	147
	Панель инструментов «Выбор».....	147
	Выбор сборок, ЖБ элементов и объектов на разных их уровнях.....	153
	Выбор сборок и ЖБ элементов.....	153

	Выбор объектов на разных уровнях.....	154
	Выбор опорных моделей, объектов и сборок опорных моделей.....	155
	Выбор всей опорной модели.....	155
	Выбор объекта в опорной модели.....	155
	Выбор сборки в опорной модели.....	155
	Советы по выбору объектов.....	155
	Включение или выключение выделения при наведении указателя.....	156
	Выбор по щелчку правой кнопкой мыши.....	157
	Если не удастся выбрать объекты.....	157
	Прерывание выбора объектов.....	157
1.6	Копирование и перемещение объектов.....	158
	Копирование объектов.....	159
	Копирование путем указания двух точек.....	160
	Линейное копирование.....	161
	Копирование на заданное расстояние от исходной точки.....	162
	Копирование путем перетаскивания.....	162
	Копирование объектов в другой объект.....	163
	Копирование всего содержимого в другой объект.....	164
	Копирование на другую плоскость.....	164
	Копирование из другой модели.....	165
	Копирование объектов с помощью инструмента «Линейный массив».....	166
	Копирование объектов с помощью инструмента «Радиальный массив».....	168
	Копирование объектов с помощью компонента «Массив объектов (29)» ...	171
	Перемещение объектов.....	172
	Перемещение путем указания двух точек.....	172
	Линейное перемещение.....	174
	Перемещение на заданное расстояние от исходной точки.....	175
	Перемещение путем перетаскивания.....	175
	Перемещение на другую плоскость.....	177
	Перемещение объектов в другой объект.....	177
	Поворот объектов.....	178
	Поворот вокруг линии.....	178
	Поворот вокруг оси Z.....	180
	Поворот объектов чертежа.....	182
	Настройки поворота.....	182
	Зеркальное отражение объекты.....	183
	Зеркальное отражение объектов модели.....	183
	Зеркальное отражение объектов чертежа.....	184
1.7	Фильтрация объектов.....	184
	Использование существующих фильтров.....	185
	Как пользоваться фильтром вида.....	185
	Как пользоваться фильтром выбора.....	187
	Создание новых фильтров.....	188
	Создание фильтра вида.....	188
	Создание фильтра выбора.....	191
	Создание фильтра чертежа.....	191
	Создание фильтра вида чертежа.....	194
	Создание фильтра выбора для чертежей.....	197
	Object Missing.....	197
	Свойства объектов в фильтрах.....	197
	Атрибуты шаблонов в фильтрах.....	216
	Групповые символы.....	216
	Примеры фильтров.....	217
	Фильтрация деталей по имени.....	217
	Выбор главных деталей.....	218

	Фильтрация болтов по размеру.....	219
	Фильтрация деталей по типу сборки.....	220
	Отбор сборочных узлов.....	221
	Фильтрация объектов опорных моделей.....	221
	Отфильтруйте детали внутри компонента.....	222
	Фильтрация армирования в единицах бетонирования по типу захватки бетонирования.....	223
	Выбор всего содержимого единицы бетонирования.....	224
	Копирование и удаление фильтров.....	224
	Копирование фильтра в другую модель.....	224
	Удаление фильтра.....	225
	Выбор значений из модели.....	226
1.8	Настройка основных элементов пользовательского интерфейса	226
	Настройка ленты.....	227
	Добавление кнопки на ленту.....	228
	Перемещение кнопки.....	234
	Изменение размера кнопки.....	234
	Изменение внешнего вида кнопки.....	235
	Создание пользовательской команды в редакторе команд.....	237
	Добавление разделителя.....	239
	Удаление кнопки.....	239
	Добавление, скрытие и редактирование вкладок.....	240
	Сохранение ленты	241
	Проверка изменений.....	241
	Резервное копирование и восстановление лент.....	242
	Пользовательская настройка компоновки панели свойств.....	243
	Добавление свойства или группы свойств.....	244
	Изменить имя свойства или группы свойств.....	247
	Копирование свойств из одного типа объекта в другой тип объекта	247
	Задание видимости по умолчанию для группы свойств.....	250
	Удаление результатов настройки.....	251
	Сохранение изменений.....	251
	Пользовательские атрибуты на настроенной панели свойств.....	251
	Пример: как добавить связанные с IFC пользовательские атрибуты в компоновку панели свойств и скопировать их в другой тип объекта.....	252
	Настройка сочетаний клавиш.....	257
	Задайте новые сочетания клавиш.....	257
	Очистите и переустановите сочетания клавиш.....	259
	Экспорт сочетаний клавиш.....	259
	Импорт сочетаний клавиш.....	259
	Настройка панелей инструментов «Выбор», «Привязка» и «Переопределение привязки».....	260
	Настройка контекстной панели инструментов.....	261
	Настройка контекстной панели инструментов.....	261
	Создание пользовательских профилей для контекстных панелей инструментов.....	262
	Резервное копирование и передача другим пользователям контекстных панелей инструментов.....	263
1.9	Советы по работе с большими моделями	264
1.10	Создание шаблонов моделей	266
	Создание нового шаблона модели.....	267
	Изменение существующего шаблона модели.....	268
	Загрузка шаблонов моделей.....	268
	Параметры шаблонов моделей.....	268

2	Создание деталей, армирования и вспомогательных объектов.....	270
2.1	Создание деталей и изменение свойств деталей.....	271
	Создание стальной колонны.....	273
	Изменение свойств стальной колонны.....	274
	Свойства стальной колонны.....	274
	Создание стальной балки.....	275
	Изменение свойств стальной балки.....	276
	Свойства стальной балки.....	276
	Создание стальной составной балки.....	278
	Изменение свойств стальной составной балки.....	279
	Свойства стальной балки.....	279
	Создание изогнутой стальной балки.....	281
	Изменение свойств изогнутой балки.....	282
	Свойства стальной балки.....	282
	Создание сдвоенного профиля.....	285
	Изменение свойств сдвоенного профиля.....	285
	Свойства сдвоенного профиля.....	285
	Создание ортогональной балки.....	287
	Изменение свойств ортогональной балки.....	288
	Свойства ортогональной балки.....	288
	Создание стальной спиральной балки.....	290
	Основные понятия, связанные со спиральными балками.....	290
	Создание спиральной балки.....	291
	Ограничения.....	292
	Создание контурной пластины.....	293
	Создание круглой контурной пластины.....	294
	Изменение свойств контурной пластины.....	295
	Свойства контурной пластины.....	295
	Создание конической или цилиндрической гнутой пластины.....	296
	Создание цилиндрической гнутой пластины.....	297
	Создание конической гнутой пластины.....	300
	Изменение радиуса изгиба.....	304
	Изменение формы гнутой пластины.....	306
	Удаление изогнутых участков.....	310
	Примеры.....	311
	Изменение свойств гнутой пластины.....	312
	Свойства гнутой пластины.....	312
	Создание отдельной гнутой пластины.....	314
	Создание отдельной гнутой пластины.....	314
	Изменение формы отдельной гнутой пластины.....	317
	Изменение свойств гнутой пластины.....	320
	Свойства гнутой пластины.....	320
	Создание стальной лофтинговой пластины.....	321
	Предварительные условия и примеры лофтинговых пластин.....	321
	Создание лофтинговой пластины.....	323
	Изменение формы лофтинговой пластины.....	327
	Разбиение лофтинговой пластины.....	328
	Перемена местами ручек на концах для корректировки геометрии лофтинговой пластины.....	329
	Изменение свойств лофтинговой пластины.....	329
	Свойства лофтинговых пластин.....	330
	Создание бетонной колонны.....	331

Изменение свойств бетонной колонны.....	332
Свойства бетонной колонны.....	332
Создание бетонной балки.....	334
Изменение свойств бетонной балки.....	334
Свойства бетонной балки.....	334
Создание бетонной составной балки.....	336
Изменение свойств бетонной составной балки.....	338
Свойства бетонной балки.....	338
Создание бетонной спиральной балки.....	340
Основные понятия, связанные со спиральными балками.....	340
Создание спиральной балки.....	341
Ограничения.....	342
Создание бетонной панели или стены.....	343
Изменение свойств бетонной панели или стены.....	344
Свойства бетонной панели или стены.....	344
Создание бетонного перекрытия.....	346
Создание круглого бетонного перекрытия.....	347
Изменение свойств бетонного перекрытия.....	348
Свойства бетонного перекрытия.....	348
Создание бетонной лофтинговой плиты.....	350
Предварительные условия и примеры лофтинговых плит.....	350
Создание лофтинговой плиты.....	352
Изменение формы лофтинговой плиты.....	356
Разбиение лофтинговой плиты.....	357
Перемена местами ручек на концах для корректировки геометрии лофтинговой плиты.....	357
Изменение свойств бетонной лофтинговой плиты.....	358
Свойства лофтинговой плиты.....	358
Создание блочного фундамента.....	359
Изменение свойств блочного фундамента.....	360
Свойства блочного фундамента.....	360
Создание ленточного фундамента.....	362
Изменение свойств ленточного фундамента.....	363
Свойства ленточного фундамента.....	363
Создание элементов.....	365
Создание элемента или бетонного элемента.....	366
Изменение свойств элемента или бетонного элемента.....	368
Изменение формы элемента.....	368
Свойства элемента и бетонного элемента.....	369
2.2	
Корректировка положения детали и отображение информации о детали.....	371
Отображение ручек деталей и опорных линий деталей на виде модели.....	371
Отображение ручек деталей.....	372
Отображение опорных линий деталей на виде модели.....	374
Изменение положения детали.....	375
Положение детали на рабочей плоскости.....	376
Поворот детали.....	378
Положение детали по глубине.....	379
Вертикальное положение детали.....	380
Горизонтальное положение детали.....	382
Смещения торцов детали.....	383
Выбор и изменение профиля или материала детали.....	385
Выбор и изменение профиля детали.....	385
Выбор и изменение материала детали.....	387
Примеры пользовательских атрибутов для деталей.....	388

	Отображение информации о деталях с помощью подписей деталей.....	389
	Создание изогнутых деталей.....	391
	Создание горизонтальных деталей.....	392
	Создание расположенных рядом балок.....	393
	Размещение колонн, блочных фундаментов и ортогональных балок.....	393
	Моделирование идентичных фрагментов модели.....	394
2.3	Изменение деталей.....	395
	Изменение адаптивности армирования, обработки поверхности или фасок кромок деталей.....	395
	Установка настроек адаптивности по умолчанию.....	395
	Изменение адаптивности отдельного объекта модели.....	396
	Разделение деталей.....	396
	Разделение прямой или изогнутой детали либо составной балки.....	396
	Разделение пластины или перекрытия с помощью многоугольника.....	396
	Объединение деталей.....	397
	Прикрепление деталей друг к другу.....	398
	Прикрепление детали к другой детали.....	399
	Открепление прикрепленной детали.....	399
	Расчленение прикрепленных деталей.....	399
	Искривление детали.....	400
	Искривление бетонной балки или колонны с использованием углов деформации.....	400
	Искривление бетонного перекрытия путем перемещения фасок.....	401
	Искривление перекрытия, созданного с помощью компонента «Моделирование элементов настила или ограждений (бб)».....	401
	Выгиб детали.....	402
	Изменение элементов.....	403
	Переход в режим редактирования геометрии.....	403
	Добавление ребра в элемент.....	404
	Изменение геометрии элемента.....	405
	Сохранение измененного элемента и формы.....	406
2.4	Добавление узлов к деталям.....	407
	Создание болтов.....	407
	Создание группы болтов.....	408
	Создание одиночного болта.....	408
	Создание болтов с помощью компонента АвтоБолт.....	409
	Создайте группы болтов путем расчленения компонента.....	412
	Изменение или добавление деталей болтового соединения.....	412
	Форма группы болтов.....	413
	Свойства болта.....	414
	Создание резьбовых шпилек.....	419
	Создание отверстий под болты.....	419
	Создание круглых отверстий.....	420
	Создание отверстий завышенного размера.....	421
	Создание продолговатых отверстий.....	422
	Создание сварных швов.....	423
	Создание сварного шва между деталями.....	423
	Создание сварного шва на детали.....	424
	Создание сварного шва по ломаной линии.....	425
	Свойства сварного шва.....	426
	Список типов сварных швов.....	432
	Сварные швы в компонентах.....	435
	Подготовка под сварку.....	436
	Настройка видимости и внешнего вида сварных швов.....	438
	Преобразование сварного шва в сварной шов по многоугольнику.....	439

	Разбиение сварного шва по ломаной линии.....	439
	Создание пользовательских поперечных сечений для сварных швов.....	440
	Создание подгонки.....	441
	Создание вырезов/срезов.....	442
	Обрезка детали по линии.....	442
	Создание в детали выреза по многоугольнику.....	443
	Создание в детали выреза по другой детали.....	444
	Скрытие линий разрезов на виде модели.....	445
	Советы по созданию срезов/вырезов.....	446
	Свойства выреза по многоугольнику.....	447
	Свойства выреза по детали.....	447
	Создание фасок на деталях.....	448
	Создание фасок на углах детали.....	449
	Создание фасок на кромках детали.....	449
	Свойства фаски угла.....	450
	Свойства фаски кромки.....	453
	Добавление обработки поверхности на детали.....	454
	Добавление обработки поверхности на всю грань детали.....	454
	Добавление обработки поверхности в выбранной области на грани детали....	455
	Добавление обработки поверхности на все грани детали.....	455
	Добавление обработки поверхности к граням вырезов.....	455
	Обработка поверхности на деталях с фасками.....	456
	Обработка поверхности на деталях с проемами и углублениями.....	456
	Изменение свойств обработки поверхности.....	457
	Свойства обработки поверхности.....	457
	Определение новых подтипов обработки поверхности.....	459
	Обработка поверхности с укладкой плитки.....	460
	Создание неокрашенной области с помощью компонента "Область без покраски".....	465
	Добавление поверхностей на грани деталей и захваток бетонирования.....	467
	Добавление поверхности на грань.....	467
	Измените свойств поверхности.....	468
2.5	Создание сборок.....	468
	Создание сборки.....	469
	Создание сборочного узла.....	469
	Использование болтов для создания сборок.....	469
	Присоединения болтами сборочных узлов к сборке.....	470
	Создание сборок с помощью сварных швов.....	471
	Приваривание сборочных узлов к сборке.....	472
	Добавление объектов в сборку.....	472
	Иерархия сборок.....	473
	Добавление деталей в сборку.....	474
	Создание многоуровневой сборки.....	475
	Объединение сборок.....	475
	Замена главной детали сборки.....	475
	Замена главной сборки.....	476
	Удаление объектов из сборки.....	476
	Проверка и выделение объектов в сборке.....	476
	Расчленение сборки.....	477
	Примеры сборок.....	478
2.6	Создание отлитых элементов.....	479
	Определение типа отлитого элемента для детали.....	479
	Создание отлитого элемента.....	480
	Добавление объектов в отлитый элемент.....	480

	Замена главной детали отлитого элемента.....	481
	Удаление объектов из отлитого элемента.....	482
	Проверка и выделение объектов в отлитом элементе.....	482
	Расчленение отлитого элемента.....	483
	Направление формования.....	483
	Определение направления формования детали.....	485
	Отображение грани, соответствующей верху в форме.....	485
2.7	Управление этапами заливки.....	486
	Включение функциональности для работы с бетонированием.....	487
	Временное отключение функциональности для работы с бетонированием.....	488
	Просмотр монолитных бетонных конструкций.....	489
	Задание внешнего вида монолитных бетонных конструкций.....	489
	Вид деталей и вид заливки.....	491
	Определение стадии заливки детали.....	492
	Объекты заливки.....	493
	Изменение цвета и прозрачности объектов заливки.....	495
	Изменение свойств объекта заливки.....	496
	Единицы заливки.....	496
	Расчет единиц заливки.....	497
	Проверка и запрос свойств объектов в единице бетонирования.....	498
	Добавление объектов в единицу заливки.....	498
	Удаление объектов из единицы заливки.....	499
	Сброс отношений единиц бетонирования.....	500
	Изменение свойств единицы бетонирования.....	500
	Как Tekla Structures автоматически добавляет объекты в единицы бетонирования.....	501
	Разделители заливки.....	502
	Адаптивность разделителей заливки.....	504
	Задание видимости разделителей заливки.....	505
	Создание разделителя заливки.....	505
	Выбор разделителя заливки.....	508
	Копирование разделителя заливки.....	508
	Перемещение разделителя заливки.....	509
	Изменение разделителя заливки.....	509
	Удаление разделителя заливки.....	510
	Устранение проблем с этапами заливки.....	511
	Пример. Создание бетонной геометрии и работы с этапами заливки.....	514
2.8	Создание армирования.....	516
	Создание набора арматуры.....	517
	Основные понятия, связанные с наборами арматуры.....	518
	Создание продольных стержней.....	520
	Создание поперечных стержней.....	522
	Создание стержней в одной плоскости.....	525
	Создание стержней по указанным точкам.....	528
	Свойства наборов арматуры.....	529
	Ограничения.....	529
	Создание набора арматуры с помощью Инструмента размещения форм арматуры.....	529
	Примеры: Наборы арматуры в криволинейных конструкциях.....	536
	Создание отдельного арматурного стержня.....	543
	Создание группы арматурных стержней.....	544
	Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней.....	546
	Создание группы изогнутых арматурных стержней.....	553
	Создание группы кольцевых арматурных стержней.....	555

	Создание конической или спиральной арматурной группы.....	557
	Создание арматурной сетки.....	560
	Создание прямоугольной арматурной сетки.....	560
	Создание многоугольной арматурной сетки.....	562
	Создание изогнутой арматурной сетки.....	563
	Создание пользовательской арматурной сетки.....	565
	Создание структуры арматурных прядей.....	566
	Расцепление арматурных прядей.....	567
	Создание соединения арматуры встык.....	568
2.9	Изменение армирования.....	570
	Изменение набора арматуры.....	571
	Изменение свойств набора арматуры.....	571
	Изменение порядка слоев в наборе арматуры.....	572
	Изменение набора арматуры с помощью направляющих.....	572
	Изменение набора арматуры с помощью граней участков.....	573
	Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов.....	580
	Срезы и вырезы в наборах арматуры.....	588
	Распределение стержней в наборе арматуры.....	589
	Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки.....	592
	Распределение стержней в группе арматурных стержней.....	597
	Удаление стержней из группы арматурных стержней.....	599
	Разгруппирование армирования.....	601
	Группирование армирования.....	602
	Объединение двух арматурных стержней или групп арматурных стержней.....	603
	Разбиение группы арматурных стержней	604
	Изменение армирования с помощью ручек.....	605
	Добавление крюков к арматурным стержням.....	607
	Задание толщины защитного слоя арматурного стержня.....	609
	Изменение армирования с помощью адаптивности.....	612
	Прикрепление армирования к бетонной детали.....	613
	Проверка допустимости геометрии армирования.....	614
	Разбиение и соединение встык арматуры.....	615
	Назначение арматуре порядковых номеров.....	617
	Классификация арматуры по слоям.....	617
	Вычисление длины арматурных стержней.....	618
	Вычисление длины участков арматурного стержня.....	622
	Распознавание форм армирования.....	624
	Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней.....	624
	Жестко запрограммированные идентификаторы типов сгиба в распознавания	
	форм армирования.....	638
	Армирование в шаблонах.....	663
2.10	Создание вспомогательных объектов и точек.....	665
	Создание вспомогательной линии.....	666
	Создание вспомогательной плоскости.....	667
	Создание вспомогательной окружности.....	668
	Создание вспомогательной дуги.....	668
	Создание вспомогательной поликривой.....	670
	Копирование вспомогательного объекта со смещением.....	671
	Изменение вспомогательного объекта.....	672
	Создание точек.....	676
	Создание точек на линии.....	676
	Создание точек на плоскости.....	677
	Создание точек параллельно двум точкам.....	677
	Создание точек на продолжении линии, проходящей через две точки.....	678
	Создание точек, спроецированных на линию.....	679

	Создание точек вдоль дуги по центру и точкам дуги.....	679
	Создание точек вдоль дуги по трем точкам дуги.....	680
	Создание точек, образующих касательную к окружности.....	681
	Создание точек в любом месте.....	681
	Создание точек по болтам.....	682
	Создание точек на пересечении двух линий.....	682
	Создание точек на пересечении плоскости и линии.....	683
	Создание точки на пересечении детали и линии.....	683
	Создание точек на пересечении окружности и линии.....	683
	Создание точек на пересечении осей двух деталей.....	683
	Импорт точек.....	684
	Свойства точки.....	685
3	Настройка способа отображения объектов модели	686
3.1	Отображение и скрытие объектов модели.....	687
	Задание видимости и внешнего вида объектов модели.....	687
	Показать детали в виде точных линий.....	688
	Отображение деталей с высокой точностью.....	688
	Изменение тонирования деталей и компонентов.....	689
	Скрытие объектов модели.....	694
	Отображение только выбранных объектов модели.....	695
	Временное отображение объектов сборок и компонентов.....	696
	Отображение детализация детали.....	697
	Отображение объектов модели под выбранным углом зрения.....	697
3.2	Создание групп объектов.....	698
	Создание группы объектов.....	698
	Копирование группы объектов в другую модель.....	699
	Удаление группы объектов.....	700
3.3	Изменение цвета и прозрачности объектов модели.....	700
	Изменение цвета объекта модели.....	701
	Изменение цвета группы объектов.....	702
	Определение собственных цветов для групп объектов.....	703
	Определение настроек цвета и прозрачности.....	704
	Копирование настроек цвета и прозрачности в другую модель.....	705
	Удаление настроек цвета и прозрачности.....	705
3.4	Визуализация модели.....	706
	Визуализация всех объектов модели.....	706
	Визуализация выбранных объектов модели.....	706
	Изменение сопоставлений материалов для Визуализатора Trimble Connect.....	707
	Работа с Визуализатором Trimble Connect.....	708
	Масштабирование, поворот или панорамирование визуализированной модели.....	708
	Корректировка сцены.....	709
	Создание и просмотр снимков.....	711
	Создание анимаций.....	712
	Возврат к исходному виду модели.....	714
	Переход в полноэкранный режим или выход из него.....	714
	Отображение или скрытие боковой панели Визуализатора Trimble Connect.....	714
4	Проверка модели.....	715
4.1	Поиск объектов модели.....	715
	Поиск во всей модели.....	717
	Поиск в пределах выбранных объектов модели.....	717

	Изучение результатов поиска.....	717
	Отображение или скрытие панели инструментов «Поиск в модели».....	718
4.2	Запрос свойств объектов.....	718
	Шаблоны отчетов для свойств объекта.....	721
	Пользовательский запрос.....	721
	Использование инструмента «Пользовательский запрос».....	722
	Определите, какая информация отображается при помощи инструмента «Пользовательский запрос».....	722
	Изменение атрибутов по умолчанию в файле InquiryTool.config.....	724
4.3	Измерение объектов.....	725
	Измерение расстояний.....	725
	Измерение углов.....	726
	Измерение дуг.....	726
	Измерение шага болтов.....	727
4.4	Сравнение деталей или сборок.....	728
4.5	Создание плоскости отсечения.....	729
4.6	Облететь модель.....	730
4.7	Выявление конфликтов.....	731
	Поиск конфликтов в модели.....	732
	Управление результатами проверки на конфликты.....	733
	Символы, используемые в проверке на конфликты.....	734
	О типах конфликтов.....	734
	Управление списком конфликтов.....	737
	Поиск конфликтов.....	738
	Изменение состояния конфликтов.....	738
	Изменение приоритета конфликтов.....	738
	Группирование и разгруппирование конфликтов.....	739
	Просмотр сведений о конфликте.....	739
	Добавление к конфликту комментариев.....	740
	Изменение комментария к конфликту.....	740
	Удаление комментария к конфликту.....	741
	Просмотр журнала конфликта.....	741
	Печать списка конфликтов.....	742
	Просмотр списка конфликтов перед печатью.....	742
	Задание формата бумаги, полей и ориентации страницы.....	743
	Открытие и сохранение сеансов проверки на конфликты.....	743
	Определение области зазора для проверки на конфликты с болтами.....	744
4.8	Просмотр ошибок в твердых телах.....	745
4.9	Диагностика и исправление модели.....	746
4.10	Поиск удаленных объектов.....	748
5	Нумерация модели.....	750
5.1	Что такое нумерация и как ее спланировать.....	750
	Серия нумерации.....	751
	Планирование серий нумерации.....	752
	Назначение детали серии нумерации.....	753
	Назначение сборке серии нумерации.....	754
	Пересекающиеся серии нумерации.....	755
	Идентичные детали.....	755
	Идентичное армирование.....	756
	Определение свойств, влияющих на нумерацию.....	756

	Влияние пользовательских атрибутов на нумерацию.....	757
	Номера семейств.....	758
	Назначение номеров семейств.....	759
	Изменение номера семейства объекта.....	760
5.2	Корректировка настроек нумерации.....	760
5.3	Нумерация деталей.....	761
	Нумерация серии деталей.....	761
	Нумерация сборок и отлитых элементов.....	762
	Нумерация армирования.....	763
	Нумерация сварных швов.....	764
	Сохранение предварительных номеров.....	764
5.4	Изменение существующих номеров.....	764
5.5	Удаление существующих номеров.....	765
5.6	Проверка нумерации.....	766
5.7	Просмотр хронологии нумерации.....	769
5.8	Исправление ошибок нумерации.....	769
5.9	Перенумерация модели.....	770
5.10	Контрольные номера.....	770
	Назначение деталям контрольных номеров.....	771
	Порядок контрольных номеров.....	772
	Отображение контрольных номеров в модели.....	773
	Удаление контрольных номеров.....	774
	Блокировка или разблокировка контрольных номеров.....	775
	Пример: использование контрольных номеров для указания порядка монтажа	776
5.11	Нумерация деталей по конструкционной группе.....	778
5.12	Примеры нумерации.....	781
	Пример: нумерация идентичных балок.....	781
	Пример: использование серийных номеров.....	782
	Пример: нумерация деталей выбранных типов.....	783
	Пример: нумерация деталей согласно выбранным стадиям.....	784
5.13	Советы по нумерации.....	786
	настройки нумерации в ходе работы над проектом.....	786
	Создание модели стандартных деталей.....	787
6	Приложения.....	789
6.1	Работа с приложениями.....	792
6.2	Импорт расширения .tsep в каталог «Приложения и компоненты».....	796
6.3	Опубликование группы в каталоге «Приложения и компоненты»	798
7	Компоненты.....	801
7.1	Свойства компонентов.....	802
7.2	Добавление компонента в модель.....	805
7.3	Просмотр компонента в модели.....	807
7.4	Советы по работе с компонентами.....	808
7.5	Как пользоваться каталогом «Приложения и компоненты».....	809
	Группы в каталоге.....	810

	Поиск компонента в каталоге.....	810
	Изменение представления каталога.....	811
	Отображение выбранных компонентов в каталоге.....	812
	Просмотреть и изменить информацию о компоненте в каталоге.....	812
	Добавление изображения-эскиза для компонента в каталоге.....	813
	Публикация компонента в каталоге.....	813
	Создание и изменение групп в каталоге.....	814
	Изменение порядка групп в каталоге.....	815
	Скрытие групп и компонентов в каталоге.....	816
	Показать журнал сообщений каталога.....	816
	Определения каталога.....	817
7.6	Преобразование схематичного или детального компонента.....	817
7.7	Автоматизация создания соединений	818
	АвтоСоединение.....	818
	Задание настроек и правил АвтоСоединения.....	819
	Создание соединения с помощью АвтоСоединения.....	823
	АвтоСтандарты.....	824
	Задание настроек и правил АвтоСтандартов.....	825
	Изменение соединения с использованием АвтоСтандартов.....	829
	Правила АвтоСоединения и АвтоСтандартов.....	830
	Объединение и перебор свойств для АвтоСтандартов.....	833
	Пример АвтоСтандартов: использование перебора в сочетании с проверкой соединения.....	835
	Использование сил реакции и равномерно распределенных нагрузок в АвтоСтандартах и АвтоСоединении.....	838
7.8	Расширенные настройки компонентов	839
	Задание свойств соединений в файле joints.def.....	839
	Как использовать файл joints.def.....	840
	Пример: как Tekla Structures использует файл joints.def.....	842
	Общие значения по умолчанию в файле joints.def.....	843
	Диаметр болта и число болтов в файле joints.def.....	845
	Свойства болтов и деталей в файле joints.def.....	846
	Электронные таблицы Excel при проектировании соединений.....	854
	Файлы, используемые при проектировании соединений с помощью Excel..	854
	Пример использования электронной таблицы Excel при проектировании соединения.....	855
	Пример визуализации процесса проектирования соединения с помощью Excel.....	859
	Отображение состояния соединения при проектировании с помощью Excel....	863
	Вкладка «Общие».....	863
	Вкладки «Проектирование» и «Тип конструкции».....	864
	Вкладка «Расчет».....	867
8	Пользовательские компоненты.....	870
8.1	Примеры пользовательских деталей.....	872
8.2	Примеры пользовательских соединений.....	873
8.3	Примеры пользовательских узлов.....	874
8.4	Примеры пользовательских стыков.....	876
8.5	Создание пользовательских компонентов.....	877
	Расчленение существующего компонента.....	878
	Создание пользовательского компонента.....	878

	Создание многоуровневого пользовательского компонента.....	883
	Пример: Создание пользовательского компонента — торцевой пластины.....	885
8.6	Редактирование и сохранение пользовательских компонентов...	888
	Редактирование пользовательского компонента.....	888
	Сохранение пользовательского компонента.....	892
	Защита пользовательского компонента с помощью пароля.....	893
8.7	Добавление пользовательских компонентов в модель.....	894
	Добавление в модель пользовательского соединения, узла или стыка.....	894
	Добавление или перемещение пользовательской детали в модели.....	895
8.8	Добавление переменных к пользовательскому компоненту	898
	Привязка объектов компонента к плоскости.....	899
	Автоматическая привязка объектов.....	899
	Привязка объектов вручную.....	901
	Тестирование привязки.....	905
	Проверка привязки.....	906
	Удаление привязки.....	906
	Пример: привязка торцевой пластины к плоскости.....	907
	Привязка объектов компонентов с использованием магнитных вспомогательных плоскостей или линий.....	909
	Привязка ручек с использованием магнитной вспомогательной плоскости	909
	Привязка ручек с использованием магнитной вспомогательной линии.....	911
	Добавление расстояния между объектами компонента.....	911
	Задание свойств объектов с помощью параметрических переменных.....	914
	Копирование свойств и ссылок на свойства из другого объекта.....	918
	Чтобы формулы переменной.....	919
	Функции в формулах переменных.....	921
	Арифметические операторы.....	921
	Логические операторы и операторы сравнения.....	922
	Ссылочные функции.....	923
	ASCII-файл в качестве ссылочной функции.....	925
	Математические функции.....	926
	Статистические функции.....	927
	Функции преобразования типов данных.....	928
	Операции над строками.....	930
	Тригонометрические функции.....	931
	функция промышленного размера.....	932
	Функции условия обвязки.....	933
	Как избежать циклических зависимостей в формулах.....	936
8.9	Примеры параметрических переменных и формул переменных в пользовательских компонентах.....	937
	Пример формулы переменной: задание материала торцевой пластины.....	938
	Пример формулы переменной: создание многоуровневого соединения с ребрами жесткости.....	940
	Пример формулы переменной: создание новых объектов компонента.....	944
	Пример формулы переменной: замена вложенных компонентов.....	945
	Пример формулы переменной: изменение вложенного компонента с помощью файла атрибутов компонента.....	947
	Пример формулы переменной: определение положения ребер жесткости с помощью вспомогательных плоскостей.....	948
	Пример формулы переменной: определение размера болта и стандарта болта.....	951
	Пример формулы переменной: вычисление расстояния до группы болтов.....	953
	Пример формулы переменной: определение числа рядов болтов.....	955

	Пример формулы переменной: связывание переменных с пользовательскими атрибутами.....	957
	Пример формулы переменной: определение числа стоек ограждения с помощью атрибута шаблона.....	958
	Пример формулы переменной: связывание таблицы Excel с пользовательским компонентом.....	962
	Примеры формул переменных: модификаторы наборов арматуры в пользовательских компонентах.....	962
	Пример: задание класса и размера стержней в наборе арматуры с помощью модификатора свойств.....	963
	Пример: создание и изменение крюков на арматуре с помощью модификатора концевого узла.....	966
8.10	Импорт и экспорт пользовательских компонентов.....	970
	Экспорт пользовательского компонента.....	970
	Импорт пользовательского компонента.....	971
8.11	Советы и рекомендации по работе (в том числе совместной) с пользовательскими компонентами.....	972
	Советы по созданию пользовательских компонентов.....	972
	Советы по совместной работе с пользовательскими компонентами.....	973
	Советы по обновлению пользовательских компонентов при переходе на новую версию.....	973
8.12	Настройка диалоговых окон пользовательских компонентов.....	974
	Редактирование диалогового окна пользовательского компонента.....	974
	Входные файлы пользовательских компонентов.....	978
	Блокирование или разблокирование входного файла пользовательского компонента.....	978
	Настройки редактора диалоговых окон пользовательских компонентов.....	979
	Настройка диалоговых окон пользовательских компонентов с помощью текстового редактора.....	980
	Добавление новых вкладок.....	981
	Добавление текстовых полей.....	981
	Добавление изображений.....	982
	Изменение порядка следования полей.....	983
	Изменение местоположения полей.....	983
	Пример: добавление группы флажков в диалоговое окно пользовательского компонента.....	984
	Пример: настройка диалогового окна пользовательского узла жесткости.....	988
	Пример: создание пользовательского узла жесткости с переменными.....	989
	Пример: добавление списка с изображениями в диалоговое окно пользовательского компонента.....	1001
	Пример: упорядочение текстовых полей и подписей в диалоговом окне пользовательского компонента.....	1006
	Пример: отображение недоступных параметров в диалоговом окне пользовательского компонента серым цветом.....	1008
8.13	Настройки пользовательских компонентов.....	1012
	Свойства пользовательского компонента в мастере пользовательских компонентов.....	1013
	Свойства на вкладке "Тип/примечания".....	1013
	Свойства на вкладке "Положение".....	1013
	Свойства на вкладке "Дополнительно".....	1015
	Свойства диалогового окна пользовательского компонента, предусмотренные по умолчанию.....	1017
	Свойства пользовательских соединений, узлов и стыков, предусмотренные по умолчанию.....	1017

	Свойства пользовательских деталей по умолчанию.....	1018
	Типы плоскостей.....	1021
	Примеры плоскостей компонентов.....	1023
	Свойства переменных	1024
9	Предустановленные параметрические профили в Tekla Structures.....	1032
9.1	Двутавровые профили.....	1032
9.2	Двутавровые балки (сталь).....	1033
9.3	Угловые профили.....	1033
9.4	Зетовые профили.....	1034
9.5	Швеллеры.....	1035
9.6	C-профили.....	1035
9.7	Тавровые профили.....	1036
9.8	Сварные коробчатые профили.....	1036
9.9	Сварные балочные профили.....	1036
9.10	Коробчатые профили.....	1039
9.11	Профили WQ.....	1040
9.12	Профили прямоугольного сечения.....	1040
9.13	Профили круглого сечения.....	1041
9.14	Трубы квадратного и прямоугольного сечения.....	1041
9.15	Трубы круглого сечения.....	1042
9.16	Холоднокатаные профили.....	1042
9.17	Согнутые пластины.....	1045
9.18	Корытообразные профили.....	1052
9.19	Двутавровые балки (бетон).....	1053
9.20	Ригельные балки (бетон).....	1053
9.21	Тавровые профили (бетон).....	1054
9.22	Балки сложной формы (бетон).....	1056
9.23	Панели.....	1059
9.24	Переменные поперечные сечения.....	1062
9.25	Другие.....	1064
10	Настройки моделирования.....	1066
10.1	Настройки видов и представления.....	1066
	Параметры отображения.....	1066
	Настройки цветов для групп объектов.....	1070
	Настройки прозрачности для групп объектов.....	1071
10.2	Настройки положения деталей.....	1071
10.3	Настройки нумерации.....	1072
	Общие настройки нумерации.....	1072
	Настройки нумерации сварных швов.....	1074
	Настройки контрольных номеров.....	1075
10.4	Настройки армирования.....	1076

Свойства арматурных стержней и групп арматурных стержней.....	1076
Свойства арматурных сеток.....	1079
Свойства пользовательских арматурных сеток.....	1081
Свойства наборов арматуры.....	1083
Свойства второстепенных направляющих.....	1087
Свойства граней участков.....	1088
Свойства модификаторов свойств.....	1089
Свойства модификаторов торцевых узлов.....	1092
Свойства разбиений.....	1096
Свойства арматурных прядей.....	1099

11 Отказ от ответственности..... 1102

1

Основные приемы работы в Tekla Structures

Прежде чем приступать к созданию моделей и чертежей, ознакомьтесь с некоторыми базовыми приемами работы, которые понадобятся вам для эффективной работы и с моделями, и с чертежами Tekla Structures.

В первую очередь рекомендуем научиться:

- [работать с сетками \(стр 22\)](#) и видами;
- задавать рабочую область и [координаты \(стр 56\)](#), которые влияют на вашу работу;
- увеличивать, уменьшать и поворачивать модель;
- [создавать \(стр 118\)](#), выбирать и перемещать объекты;
- точно размещать объекты с помощью [привязки \(стр 88\)](#);
- [фильтровать объекты \(стр 184\)](#) как в режиме моделирования, так и в режиме работы с чертежом.

См. также

[Создание деталей и изменение свойств деталей \(стр 271\)](#)

1.1 Настройка рабочего пространства

Прежде чем приступать к моделированию, проверьте, правильно ли настроено рабочее пространство Tekla Structures.

1. [Задайте, какие единицы измерения и сколько десятичных разрядов вы будете использовать. \(стр 22\)](#)
2. [Измените сетку в соответствии со своими потребностями. \(стр 22\)](#)
При необходимости создайте модульную сетку.
3. [Создайте виды \(стр 35\)](#), чтобы просматривать модель под разными углами и с разной высоты.

4. [Измените размеры рабочей области в соответствии с проектом. \(стр 54\)](#)
5. [Ознакомьтесь с системой координат \(стр 56\)](#). Если планируется моделировать наклонные конструкции, [сдвиньте рабочую плоскость соответствующим образом. \(стр 59\)](#)

Изменение единиц и десятичных разрядов

Можно задать, какие единицы измерения будут использоваться в Tekla Structures, а также количество десятичных разрядов в числовых значениях. Эти настройки относятся к конкретной модели. Обратите внимание, что эти настройки никак не влияют на чертежи или отчеты, а также на инструменты **Запросить** и **Измерить**.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Параметры** и перейдите на страницу **Единицы и десятичные разряды**.
2. Измените единицы и десятичные разряды в соответствии со своими потребностями.

Цифра справа от каждого параметра указывает количество десятичных разрядов. Количество десятичных разрядов влияет на точность входных и хранящихся данных. Всегда используйте достаточное количество десятичных разрядов.

- Настройки на вкладке **Моделирование** влияют на данные, используемые при моделировании — например, при копировании, перемещении, создании сеток, создании точек и т. д.
 - Настройки на вкладке **Каталоги** влияют на данные, хранящиеся в каталогах профилей и материалов.
 - Настройки на вкладке **Результаты расчета** влияют на выходные данные.
3. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.

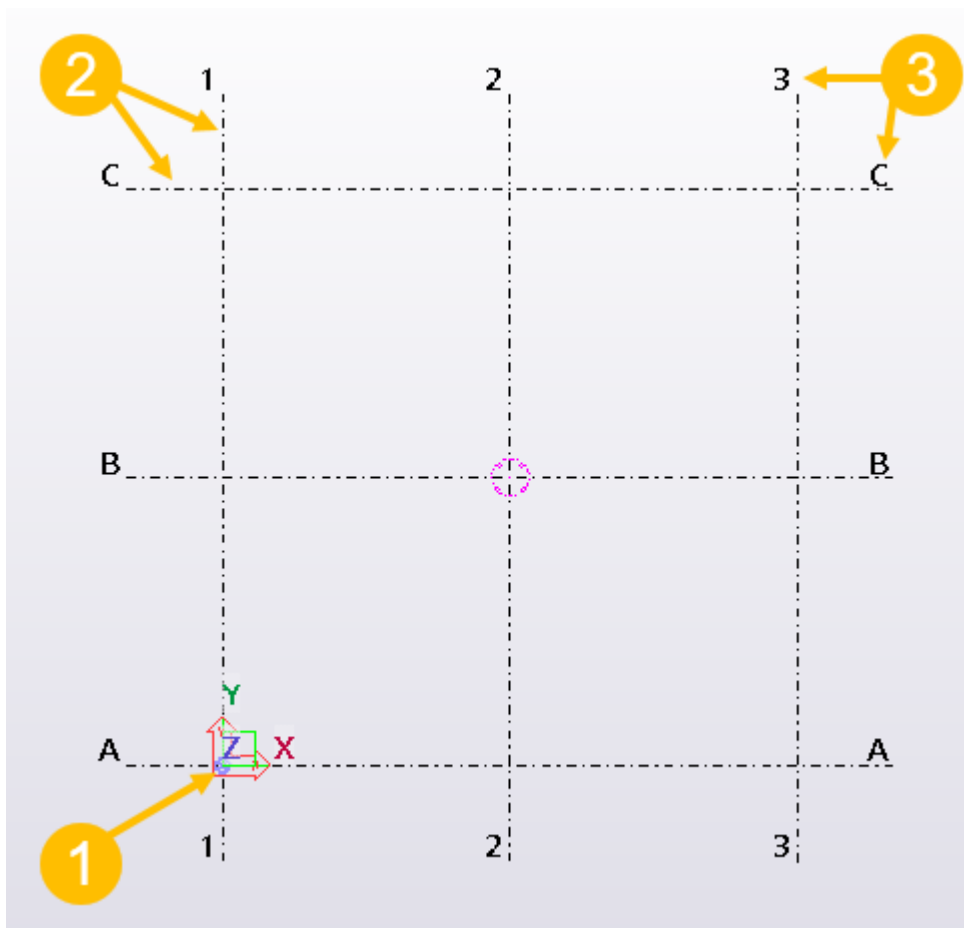
Работа с сетками

Сетка представляет собой трехмерную совокупность горизонтальных и вертикальных плоскостей. На плоскости вида сетка отображается штрихпунктирными линиями. Можно создавать прямоугольные и радиальные сетки. Сетки используются в качестве вспомогательного инструмента для размещения объектов в модели. Прямоугольные сетки и *линии сеток* можно сделать магнитными, чтобы при перемещении линии сетки объекты на этой линии следовали за ней.

- [Создание, удаление или изменение сетки \(стр 25\)](#)

- [Добавление отдельной линии сетки \(стр 30\)](#)
- [Изменение отдельной линии сетки \(стр 31\)](#)

Терминология, связанная с сетками



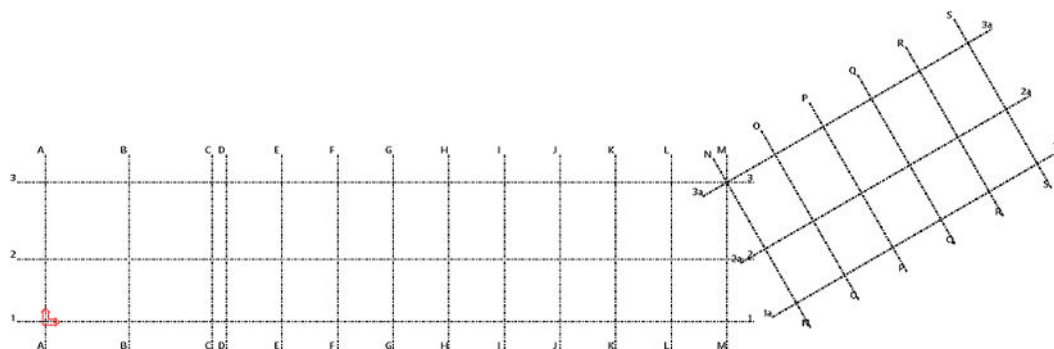
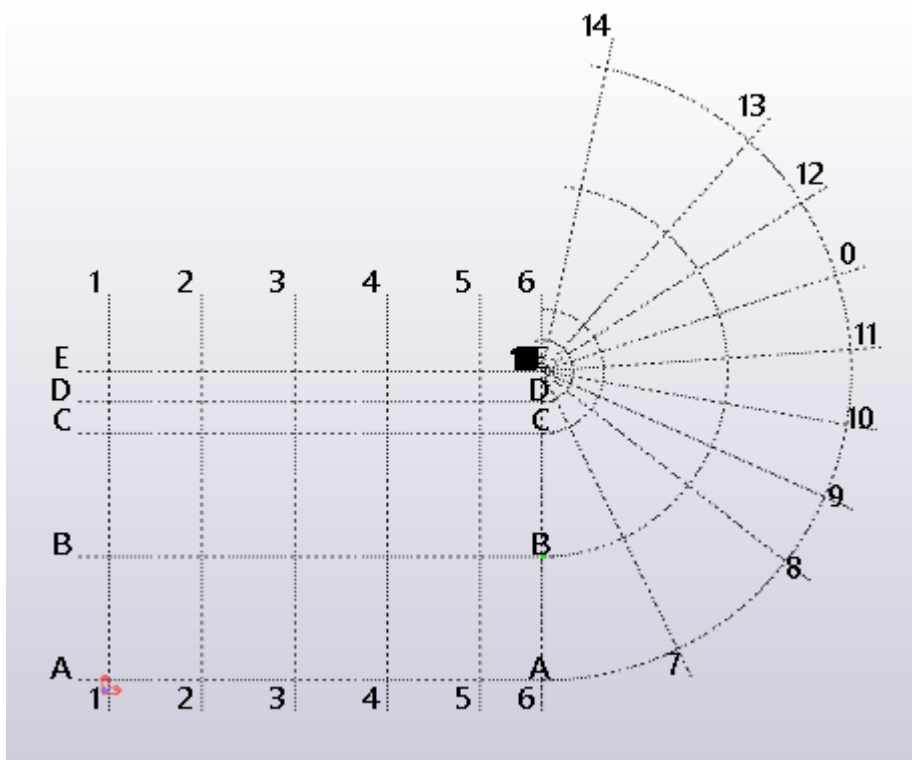
(1) Начало координат сетки — это точка, где пересекаются координатные оси

(2) Удлинения линий сетки определяют, насколько линии выходят за крайнюю перпендикулярную линию в каждом направлении

(3) Метки сетки — это названия линий сетки, отображаемые на видах

Несколько сеток в одной модели


В модели может быть несколько сеток. Можно создать одну большую сетку для всей конструкции и несколько меньших сеток для отдельных секций с большим количеством деталей. Создавайте столько сеток, сколько необходимо, чтобы вам было удобно размещать объекты в модели.

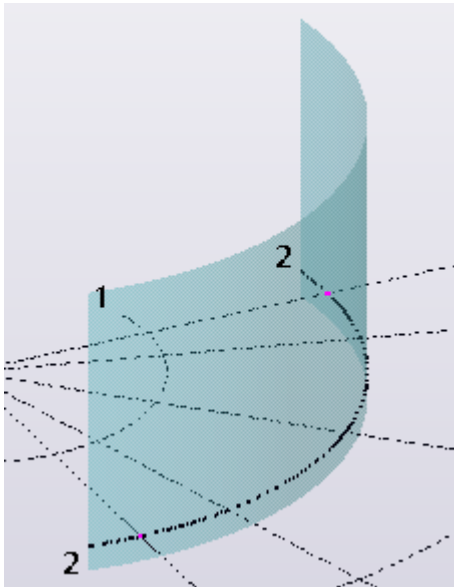
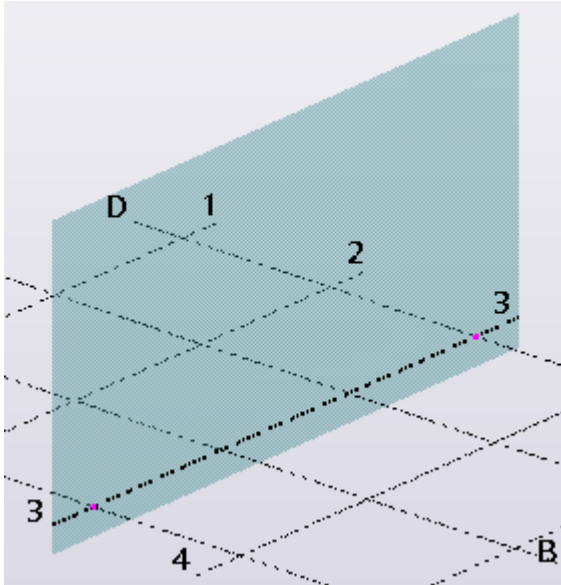


Отдельные линии сетки

Можно создавать отдельные линии сетки и добавлять их к существующей сетке.

Отдельные линии сетки имеют ручки (стр 371). Когда вы выбираете линию сетки (для этого должен быть активен переключатель выбора

(стр 147)  **Выбрать линию сетки**), на ней появляются ручки пурпурного цвета. Переместить ручки, чтобы получить сетку со сдвигом, можно только на локальной плоскости XY (стр 35) сетки.

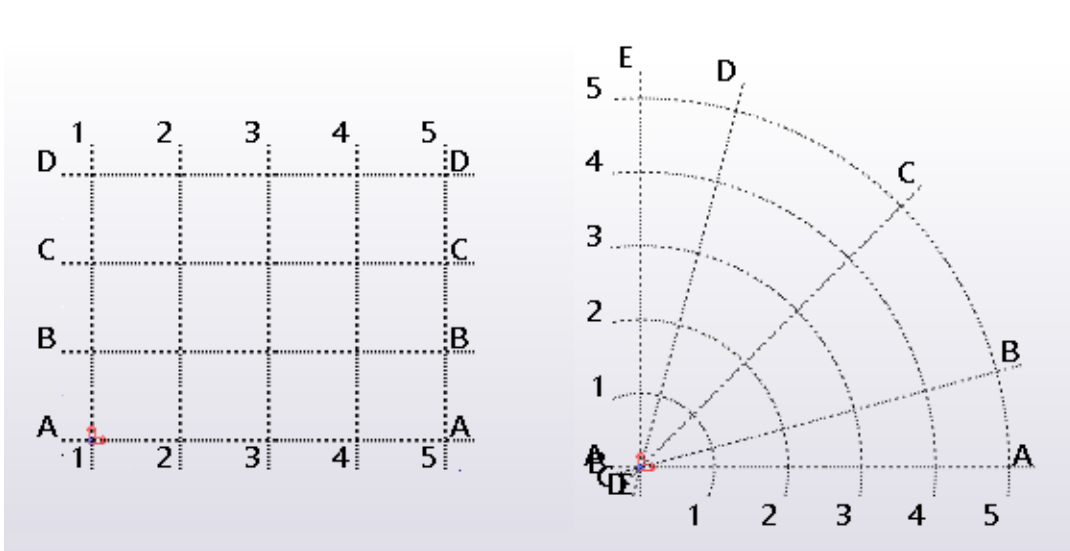


Создание, удаление или изменение сетки

При создании новой модели Tekla Structures автоматически создает прямоугольную сетку и вид в соответствии с сохраненными стандартными свойствами. При необходимости можно впоследствии изменить свойства сетки или создать новые прямоугольные и радиальные сетки. Существующую сетку можно изменить или удалить. Для просмотра и изменения сеток используются свойства сетки на панели свойств.

Создание прямоугольной сетки или радиальной сетки

Можно создавать прямоугольные и радиальные сетки и изменять их свойства на панели свойств.



1. Выберите, какую сетку требуется создать: прямоугольную или радиальную.
 - Чтобы создать прямоугольную сетку, на вкладке **Правка** выберите **Сетка** --> **Создать прямоугольную сетку**.
 - Чтобы создать радиальную сетку, на вкладке **Правка** выберите **Сетка** --> **Создать радиальную сетку**.

Tekla Structures отображает предварительное изображение сетки. Прежде чем вставлять сетку, можно внести изменения в ее свойства на панели свойств. Предварительное изображение сетки изменяется в соответствии с изменениями на панели свойств.

2. Укажите точку в модели, чтобы задать начало координат сетки, или щелкните средней кнопкой мыши, чтобы принять значения свойств сетки на панели свойств.
 - При указании точки сетка создается с использованием свойств на панели свойств, и ее начало координат помещается в указанную точку.
 - При нажатии средней кнопки мыши сетка создается с использованием свойств на панели свойств и с началом координат, заданным на панели свойств.


Координаты, соответствующие началу координат сетки, отображаются на панели свойств в разделе **Начало координат** в виде значений **X**, **Y** и **Z**.

ПРИМ. При работе с очень большими сетками постоянное отображение меток сетки может замедлить работу Tekla Structures. Чтобы метки сетки

скрывались при увеличении масштаба изображения, установите в соответствующее значение расширенный параметр XS_ADJUST_GRID_LABELS.

Создание радиальной сетки (альтернативный способ)

Это альтернативный способ создания радиальной сетки. Создать радиальную сетку можно с помощью компонента **Радиальная сетка**. Обратите внимание, что криволинейные линии сетки, создаваемые компонентом **Радиальная сетка**, на самом деле не криволинейные, а прямые.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Начните вводить `радиальная сетка` в поле поиска.
3. Дважды щелкните компонент **Радиальная сетка**, чтобы открыть диалоговое окно свойств.
4. Внесите изменения в свойства сетки.


В разделе "Координаты":

- Свойство **X** определяет местоположение криволинейных линий сетки и расстояние между линиями сетки.
Первое значение — это радиус первой внутренней криволинейной линии сетки.
- Свойство **Y (градусы)** определяет местоположение прямых линий сетки и расстояние между линиями сетки в градусах.
Первое значение определяет поворот сетки. Сетка поворачивается против часовой стрелки, считая от оси X текущей рабочей плоскости.

5. Нажмите кнопку **ОК**.
6. Укажите точку для задания начала координат сетки.
Сетка создается автоматически.

Изменение сетки


Дважды щелкните существующую сетку, чтобы внести в нее изменения.

1. Убедитесь, что **переключатель выбора (стр 147)**  **Выбрать сетку** активен.
2. Дважды щелкните линию сетки.
В зависимости от типа сетки на панели свойств открываются свойства объекта **Прямоугольная сетка** или **Радиальная сетка**.
3. Измените свойства сетки.

4. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить изменения.

Удаление сетки

При удалении всей сетки целиком убедитесь, что не никакие другие объекты не выбраны. В противном случае Tekla Structures удалит только объекты, оставив сетку.

1. Убедитесь, что активен **только переключатель выбора** (стр 147)  **Выбрать сетку**.
2. Выберите сетку.
3. Нажмите клавишу **DELETE**.
4. Подтвердите удаление сетки.

Свойства сетки

Для просмотра и изменения свойств сетки используются свойства объекта **Прямоугольная сетка** или **Радиальная сетка** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните сетку. Файлы свойств прямоугольных сеток имеют расширение *.grd. Файлы свойств радиальных сеток имеют расширение *.rgrd.

Если вы настроили компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Координаты	<p>В свойствах объекта Прямоугольная сетка:</p> <p>Координаты сетки по осям X, Y и Z.</p> <p>X: линии сетки вертикальны по отношению к рабочей плоскости.</p> <p>Y: линии сетки горизонтальны по отношению к рабочей плоскости.</p> <p>Z: уровни высоты в конструкции.</p> <p>Можно ввести до 1024 символов. Используйте в качестве начального значения координат для сетки 0,0, а в качестве разделителей пар координат пользуйтесь пробелами.</p> <p>Координаты X и Y являются относительными; это означает, что значения в полях X и Y всегда указываются по отношению к предыдущим введенным значениям. Координаты Z являются абсолютными, то есть значения в поле Z представляют собой абсолютные расстояния от начала координат рабочей плоскости.</p>

Параметр	Описание
	<p>Можно задавать координаты по отдельности или задать одинаковый шаг для нескольких линий сетки. При вводе обоих следующих вариантов координат будет создано три линии сетки с шагом 4000 единиц:</p> <p>0 4000 4000</p> <p>0 2*4000</p> <p>В свойствах объекта Радиальная сетка:</p> <p>Значения радиуса и угла для линий сетки. Отметки высоты представляют собой значения по оси Z.</p> <p>Радиальные: криволинейные линии сетки. Если для радиуса вводится только одно значение, оно должно быть > 0.</p> <p>Угловые: прямые линии сетки. При необходимости можно вводить отрицательные значения углов.</p> <p>Отметки высоты: уровни высоты в конструкции.</p> <p>Используйте в качестве начального значения координат для сетки 0,0, а в качестве разделителей пар координат пользуйтесь пробелами.</p> <p>Координаты в полях Радиальные и Угловые являются относительными; это означает, что вводимые значения всегда указываются по отношению к предыдущим введенным значениям. Значения в поле Отметки высоты являются абсолютными, то есть представляют собой абсолютные расстояния от начала координат рабочей плоскости.</p> <p>Можно задавать координаты по отдельности или задать одинаковый шаг для нескольких линий сетки. При вводе обоих следующих вариантов координат будет создано три линии сетки с шагом 4000 единиц:</p> <p>0 4000 4000</p> <p>0 2*4000</p>
Подписи	<p>В свойствах объекта Прямоугольная сетка:</p> <p>Имена линий сеток отображаются на видах.</p>




Параметр	Описание
	<p>Имена в поле X связаны с линиями сетки, параллельными оси Y, и наоборот. Поле Z предназначено для имен уровней, параллельных рабочей плоскости.</p> <p>При желании можно оставить поля меток пустыми.</p> <p>В свойствах объекта Радиальная сетка:</p> <p>Имена линий сеток отображаются на видах.</p> <p>Имена в поле Радиальные связаны с криволинейными линиями сетки.</p> <p>Имена в поле Угловые связаны с прямыми линиями сетки.</p> <p>Поле Отметки высоты предназначено для имен уровней, параллельных рабочей плоскости.</p> <p>При желании можно оставить поля меток пустыми.</p>
Выступающие части линий	<p>В свойствах объекта Прямоугольная сетка:</p> <p>Укажите, на какое расстояние продолжают линии сетки в направлениях Слева/снизу и Справа/сверху.</p> <p>В свойствах объекта Радиальная сетка:</p> <p>Укажите, на какое расстояние продолжают линии сетки в направлениях Начало и Конец.</p>
Начало координат	<p>Координаты начала координат сетки по осям X, Y и Z. Эти значения смещают сетку от начала координат рабочей плоскости, не от глобального начала координат модели.</p>
Магнитная плоскость сетки	<p>В свойствах объекта Прямоугольная сетка:</p> <p>Укажите, привязываются ли объекты к линиям сетки (стр 31). Если объекты привязываются к линиям сетки, при перемещении линии объекты перемещаются вместе с ней.</p>
Цвет сетки	<p>Выберите цвет сетки с помощью палитры цветов.</p>
Размер и цвет шрифта подписи	<p>Задайте размер шрифта для меток.</p> <p>Выберите цвет меток с помощью палитры цветов.</p>
Пользовательские свойства	<p>Нажмите кнопку Подробнее, чтобы открыть пользовательские атрибуты сетки.</p>

Добавление отдельной линии сетки

Можно добавлять новые линии сетки либо между двумя существующими линиями сетки, либо между двумя произвольно выбранными точками в модели.

Добавление линии сетки между двумя существующими линиями сетки

Можно добавлять новые линии сетки между двумя существующими линиями сетки.

1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сетку** активен.
3. Выберите существующую сетку, к которой требуется присоединить отдельную линию.
4. Щелкните символ  между двумя существующими линиями сетки или за пределами сетки.

Tekla Structures создает линию сетки и присваивает ей метку, основываясь на метках смежных линий сетки. Например, новая линия сетки между линиями сетки 1 и 2 получит метку 12*.

Добавление линии сетки между двумя точками

Можно добавлять новые линии сетки между двумя указанными точками.

1. На вкладке **Правка** выберите **Сетка --> Добавить линию сетки**.
2. Выберите существующую сетку, к которой требуется присоединить отдельную линию.
3. Укажите начальную точку линии сетки.
4. Укажите конечную точку линии сетки.

Tekla Structures создает линию сетки.

Изменение отдельной линии сетки

Можно изменять свойства отдельных линий сетки. Также можно перемещать линии сетки или изменять метки линий сетки.

Изменение свойств линии сетки



Редактировать свойства отдельной линии сетки можно на панели свойств.

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать линию сетки** активен.

2. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните линию сетки, чтобы открыть свойства объекта **Линия сетки**.
3. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
4. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить изменения.

Перемещение линии сетки

Перемещать отдельные линии сетки можно в режиме прямого изменения.



1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сетку** активен.
3. Выберите сетку.
4. Выберите линию сетки, которую требуется переместить.
5. Перетащите линию сетки в новое место.

Также можно ввести местоположение в виде числа с клавиатуры.

Чтобы начать со знака «минус» (-), воспользуйтесь цифровой клавиатурой. Чтобы ввести абсолютную координату, сначала введите знак \$, а затем значение. Для подтверждения нажмите клавишу **Enter**.

Изменение метки линии сетки

Для изменения метки отдельной линии сетки используется контекстная панель инструментов.




1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать линию сетки** активен.
3. Выберите линию сетки.
4. На контекстной панели инструментов введите новую метку.



Растягивание, сжатие или наклон линии сетки




Растягивать, сжимать и наклонять отдельные линии в прямоугольных сетках можно в режиме прямого изменения.

Обратите внимание, что это возможно только для отдельных линий сетки, добавленных в прямоугольные сетки с помощью команды **Добавить линию сетки**.

1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сетку** активен.
3. Выберите прямоугольную сетку.
4. Выберите линию сетки.
5. Перетащите ручку линии сетки  в новое место.

Отключение растягивания линий сетки

Если переместить какую-либо из крайних линий прямоугольной сетки, используя для этого ее ручки, Tekla Structures по умолчанию растягивает или сжимает перпендикулярные (поперечные) линии сетки соответствующим образом. Это можно временно отключить.

1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сетку** активен.
3. Выберите линию сетки.
4. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку **Отключить растягивание линий сетки** .

Свойства линии сетки

Для просмотра и изменения свойств отдельной линии сетки используются свойства объекта **Линия сетки** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните отдельную линию сетки. Файлы свойств отдельных линий сетки имеют расширение `.grdp`.

Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды**.

Параметр	Описание
Подпись	Название линии сетки.


Параметр	Описание
Глубина на плоскости вида	Высота плоскости сетки перпендикулярно плоскости вида.
Выступающая часть линии — Слева/снизу	На какое расстояние продолжают линии сетки в направлениях Слева/снизу и Справа/сверху .
Выступающая часть линии — Справа/сверху	
Магнитные	Укажите, привязываются ли объекты к прямым линиям сетки. Если объекты привязываются к линиям сетки, при перемещении линии объекты перемещаются вместе с ней.
Отображается на чертеже	Укажите, должны ли линии сетки отображаться на чертежах.
Автоматическая простановка размеров по линиям сетки	Укажите, используются ли отдельные линии сетки в простановке размеров.
Подробнее	Нажмите кнопку Подробнее , чтобы открыть пользовательские атрибуты линии сетки.

Удаление отдельной линии сетки

Удалять линии сетки можно двумя способами. Проще это делать в режиме прямого изменения.


Удаление линии сетки в режиме прямого изменения

Отдельные линии сетки можно быстро удалять в режиме прямого изменения.

1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. Выберите линию сетки, которую требуется удалить.
3. Нажмите клавишу **Delete**.

Удаление линии сетки (альтернативный способ)

Существует альтернативный способ удаления отдельных линий сетки.

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать линию сетки** активен.
2. Выберите линию сетки, которую требуется удалить.

3. Убедитесь, что никакие другие объекты не выбраны.
Если выбраны также другие объекты, команда Tekla Structures удалит только объекты, оставив линию сетки.
4. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Удалить** в контекстном меню.
5. Подтвердите удаление линии сетки.

Работа с видами

Вид — это представление модели при взгляде на нее из определенной точки. Каждый вид в Tekla Structures открывается в отдельном окне. При выборе детали на одном виде эта деталь выделяется на всех открытых видах.

- [Создание видов модели \(стр 37\)](#)
- [Открытие вида \(стр 48\)](#)
- [Переключение между видами \(стр 50\)](#)
- [Изменение настроек цветов \(стр 73\)](#)

Плоскость вида

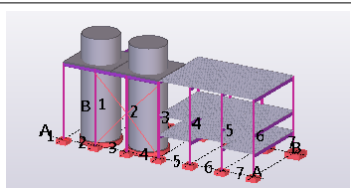
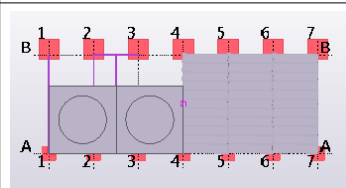
Каждый вид имеет плоскость вида, в которой видны [сетки \(стр 22\)](#), а точки показаны синими крестиками. Точки, расположенные вне плоскости вида, красного цвета. Можно [переместить плоскость вида \(стр 36\)](#) так же, как любой другой объект.

Основные виды

Основными считаются виды, параллельные основным глобальным плоскостям (XY, XZ и ZY). В основных видах плоскость вида всегда определяют две оси; эти две оси включаются в имя вида. Третья ось перпендикулярна плоскости вида. Она не входит в имя вида. На основном плоскостном виде взгляд на модель направлен вдоль этой третьей оси.

При [создании основных видов \(стр 37\)](#) необходимо задать расстояние до плоскости вида (координаты плоскости вида) от глобального начала координат в направлении третьей оси.

Примеры основных видов:

Плоскость	3D-вид	Плоскостной вид
XY		

Плоскость	3D-вид	Плоскостной вид
XZ		
ZY		

Другие виды

Для других типов видов либо необходимо задать плоскость и координату вида путем указания точек, либо точки определяются автоматически, в зависимости от способа создания.

Выбор между плоскостным и трехмерным видом

Виды могут быть объемными (3D) или плоскостными. Трехмерные (3D) виды, плоскостные виды и фасады содержат информацию разных типов, необходимую для решения разных задач.

Обычно удобно держать открытыми сразу несколько видов:

- 3D-вид для отображения реалистичной версии модели
- Плоскостной вид, на котором можно добавлять и соединять детали
- Фасад для проверки уровня

Если вы работаете на нескольких мониторах, для максимально эффективного использования рабочей области имеет смысл выводить разные виды на разные экраны.

Переключаться между 3D и плоскостным видом легко можно с помощью сочетания клавиш **CTRL+P**.

Перемещение плоскости вида

Плоскость вида можно переместить так же, как любой другой объект. При перемещении плоскости вида Tekla Structures использует только вектор, перпендикулярный плоскости вида.

1. Щелкните вид.

- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Переместить** --> **Линейно**.
- Укажите начальную точку вектора переноса или введите ее координаты.
- Укажите конечную точку вектора переноса или введите ее координаты.
- Нажмите кнопку **Переместить**, чтобы переместить плоскость вида.

Создание видов модели

Создавать виды модели в Tekla Structures можно несколькими способами.

Например, можно создавать виды

- [всей модели целиком \(3D-вид\) \(стр 37\)](#)
- [выбранных деталей \(стр 42\)](#)
- [выбранных компонентов \(стр 43\)](#)
- [по линиям сетки \(осевые виды\) \(стр 38\)](#)
- [на поверхность объекта \(стр 44\)](#)

Каждый вид имеет свойства, которые определяют его внешний вид. Внешний вид вида можно изменить после его создания. Для [просмотра и изменения свойств каждого вида \(стр 52\)](#) дважды щелкните в любом месте на фоне модели, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.

При создании видов по линиям сетки [можно просмотреть и изменить свойства \(стр 53\)](#) с помощью диалогового окна **Создание видов по линиям сетки**.

Создание основного вида модели

Основной вид создается по двум координатным осям. Такие виды используются для получения общего представления о модели.



- На вкладке **Вид** выберите **Новый вид** --> **Основной вид**.
- Выберите плоскость вида в списке **Плоскость**.
Плоскость вида определяется двумя осями.
- В поле **Координата** введите уровень вида.
Это значение определяет расстояние до плоскости вида от глобального начала координат перпендикулярно плоскости вида.
- Нажмите кнопку **Создать**.

Создание вида по двум точкам

Можно создать вид по двум указанным точкам: началу координат и точке в направлении оси X.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> По двум точкам**.
2. Укажите точку, чтобы задать начало координат плоскости вида.
3. Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X.
Ось Y будет перпендикулярна плоскости вида, на которой была указана первая точка.

Создание вида по трем точкам

Можно создать вид по трем указанным точкам: началу координат, точке в направлении оси X и третьей точке в направлении оси Y.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> По трем точкам**.
2. Укажите точку, чтобы задать начало координат плоскости вида.
3. Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X.
4. Укажите третью точку, чтобы задать направление оси Y.

Создание вида рабочей плоскости

Можно создать вид рабочей плоскости, используя текущие свойства вида.



- На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> На рабочей плоскости**.

Создание видов сетки

Можно создавать виды по выбранным линиям сетки.

Прежде чем приступить, создайте вид, содержащий сетку, и проверьте свойства сетки. Обратите внимание, что при использовании радиальной сетки виды по сетке можно создавать только на прямых линиях сетки, но не на дуговых линиях сетки.

Если свойства сетки в чем-то неверны, Tekla Structures может обрезать виды на неправильной высоте или неправильно их именовать. Если впоследствии изменить метки сетки, отметки высоты или сами сетки, виды не будут переименованы автоматически.

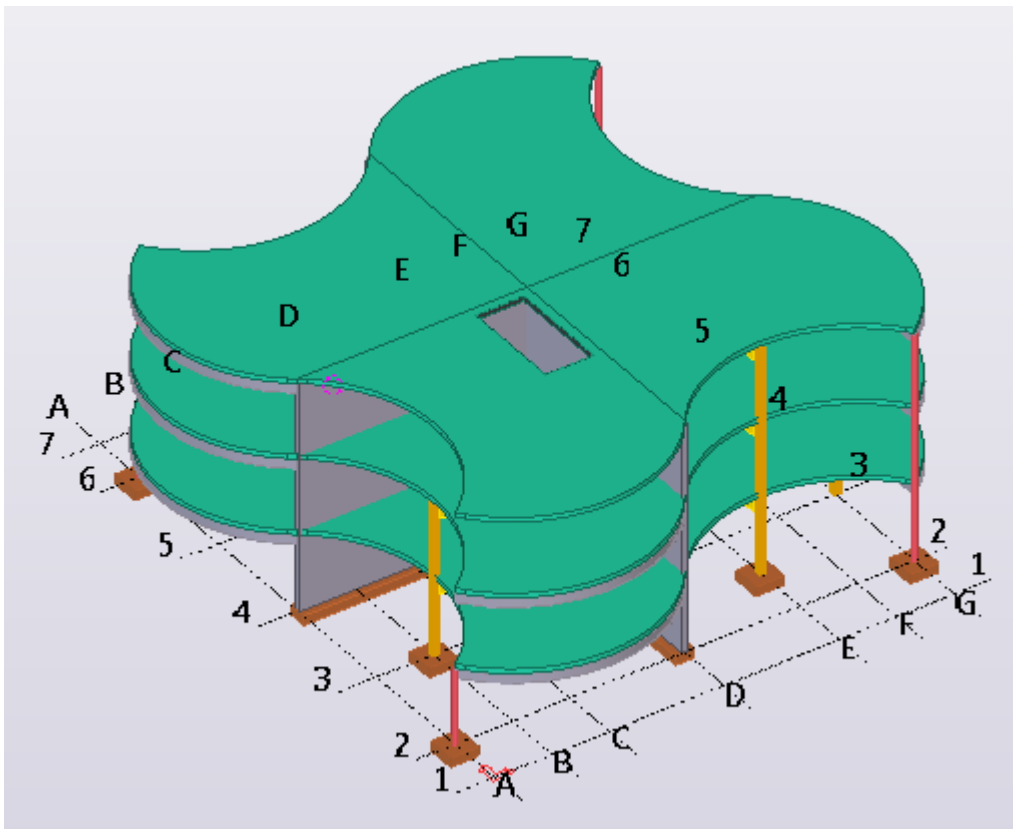
1. Выберите сетку.



2. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> По линиям сетки**.
3. При необходимости измените свойства сетки.
 - a. В списке **Количество видов** выберите, сколько видов требуется создать.
 - b. В поле **Префикс имени вида** введите префикс.
 - c. В списке **Свойства вида** укажите, какие свойства вида (примененные или сохраненные) требуется использовать.
4. Нажмите кнопку **Создать**.
Откроется диалоговое окно **Виды**.
5. Нажимая кнопки со стрелками, перенесите виды из списка **Все виды** в список **Активные виды**.
Виды не будут видны, пока вы не перенесете их в список **Активные виды**.

Пример

В этом примере показано, как создать вертикальные виды по линиям 1–7 сетки в следующей модели:



В диалоговом окне **Создание видов по линиям сетки** выберите **Все** для плоскости вида XZ и **Ничего** для плоскостей вида XY и ZY. В качестве префикса имени вида и свойств вида оставьте значения по умолчанию.

Плоскость вида	Количество видов	Префикс имени вида	Свойства вида	
XY	Ничего	План на отм.	Плоскость	Показать...
ZY	Ничего	Разрез по оси	Плоскость	Показать...
XZ	Все	Разрез по оси	Плоскость	Показать...

После создания видов по сетке перенесите вид с именем **Grid 2** в список **Активные виды**

Виды

Для управления отображением выбирайте и перемещайте виды между данными списками.
Для выбора нескольких видов во время выбора удерживайте нажатой клавишу CTRL.

Все виды:

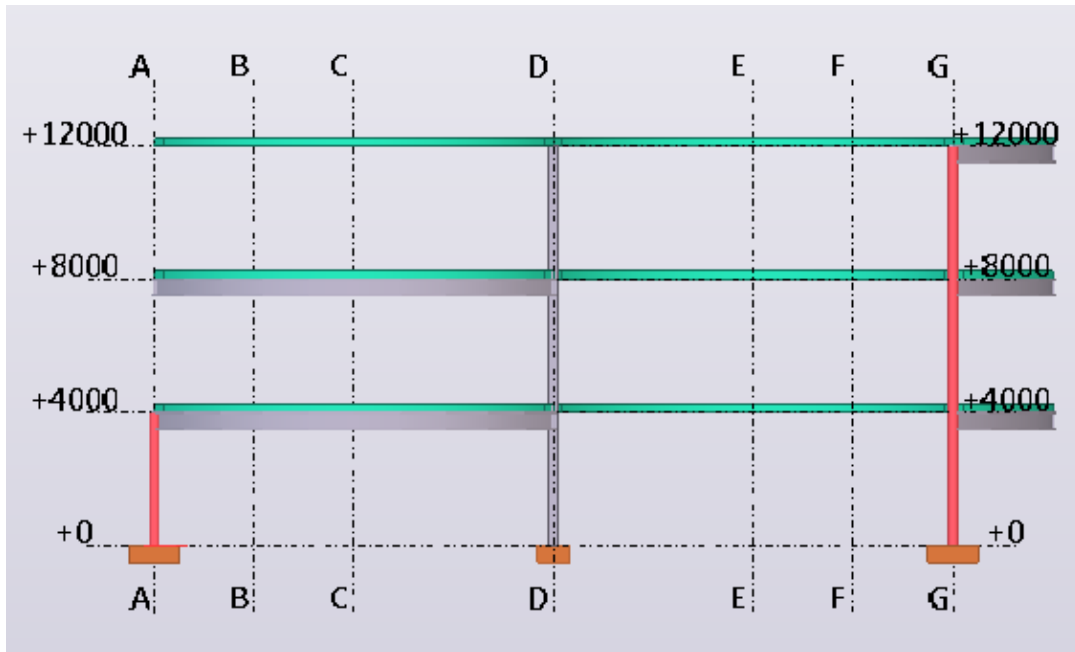
- Разрез по оси 1
- Разрез по оси 3
- Разрез по оси 4
- Разрез по оси 5
- Разрез по оси 6
- Разрез по оси 7

Активные виды:

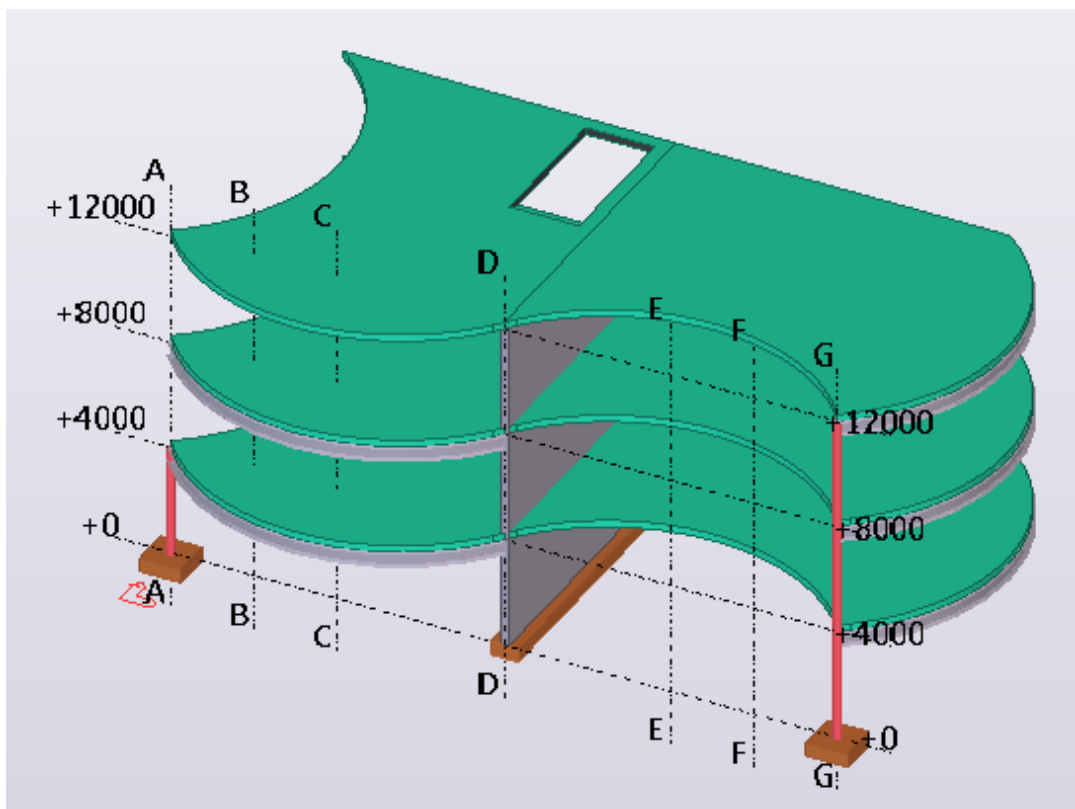
- 3d
- Разрез по оси 2

ОК

Вид сетки открывается в новом окне как плоскостной:



Поверните вид, чтобы увидеть его в 3D:



Создание вида на плоскости

Можно создать вид на рабочей плоскости или практически на любой плоскости существующей детали.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> На плоскости**.

При наведении указателя мыши на объекты модели Tekla Structures выделяет доступные плоскости светло-синим цветом.

2. Выберите требуемую плоскость.

СОВЕТ Кроме того, для создания вида на передней, верхней, задней или нижней плоскости детали можно также использовать следующие команды на вкладке **Вид**:

- **На передней плоскости детали**
- **На верхней плоскости детали**
- **На задней плоскости детали**
- **На нижней плоскости детали**

Для использования этих команд сначала выберите команду, а затем деталь.

Создание 3D-вида детали

Чтобы рассмотреть деталь во всех подробностях, можно создать 3D-вид этой детали. Деталь при этом помещается в центр вида.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> 3D-вид детали**.
2. Выберите деталь.

Tekla Structures создает вид, используя свойства, определенные в файле свойств `part_basic_view`. Ось Y плоскости вида соответствует глобальной оси Z модели. Ось X является проекцией локальной оси X детали на глобальную плоскость XY.

Tekla Structures определяет размер рабочей области в соответствии с выбранной деталью.

Если вы хотите, чтобы всегда, когда вы создаете в Tekla Structures новый 3D-вид, это вид один раз поворачивался, установите флажок Автоматическое вращение основного вида в меню **Файл**.

Создание видов детали, предусмотренных по умолчанию

Для детали можно создать четыре вида: спереди, сверху, сбоку и 3D. Tekla Structures создает эти виды одновременно, с помощью одной команды. Виды спереди, сверху и сбоку по умолчанию представляют собой плоскостные виды.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> Виды детали по умолчанию**.
2. Выберите деталь.
Tekla Structures создает четыре вида по умолчанию (все сразу), используя свойства, определенные в файлах свойств `part_front_view`, `part_top_view`, `part_end_view` и `part_persp_view`.

Создание недеформированного вида детали

Можно создать вид, на котором деформированная деталь будет показана в ее недеформированном состоянии. Это возможно только для балок и колонн.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> Недеформированный вид детали**.
2. Выберите деталь.
Например, выберите искривленную балку. Tekla Structures отобразит балку на отдельном виде в недеформированном состоянии.

Создание 3D-вида компонента

Чтобы рассмотреть компонент во всех подробностях, можно создать 3D-вид этого компонента. Компонент при этом помещается в центр вида.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> 3D-вид компонента**.
2. Выберите компонент.
Tekla Structures создает вид, используя свойства, определенные в файле свойств `component_basic_view`. Ось Y плоскости вида соответствует глобальной оси Z модели. Ось X является проекцией локальной оси X первой второстепенной детали на глобальную плоскость XY. Глубина рабочей области составляет 1 м во всех направлениях.
Рабочая область автоматически определяется выбранным компонентом.
Если вы хотите, чтобы всегда, когда вы создаете в Tekla Structures новый 3D-вид, это вид один раз поворачивался, установите флажок Автоматическое вращение основного вида в меню **Файл**.

Создание видов компонента, предусмотренных по умолчанию

Для компонента можно создать четыре вида: спереди, сверху, сбоку и 3D. Tekla Structures создает эти виды одновременно, с помощью одной команды. Виды спереди, сверху и сбоку по умолчанию представляют собой плоскостные виды.



1. На вкладке **Вид** выберите **Новый вид --> Виды компонента по умолчанию**.


2. Выберите компонент.

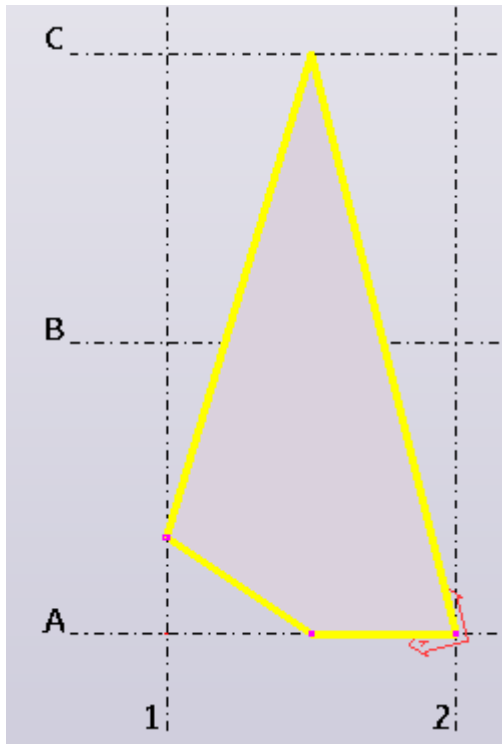
Tekla Structures создает четыре вида по умолчанию (все сразу), используя свойства, определенные в файлах свойств `component_front_view`, `component_top_view`, `component_end_view` и `component_persp_view`.

Создание вида поверхности

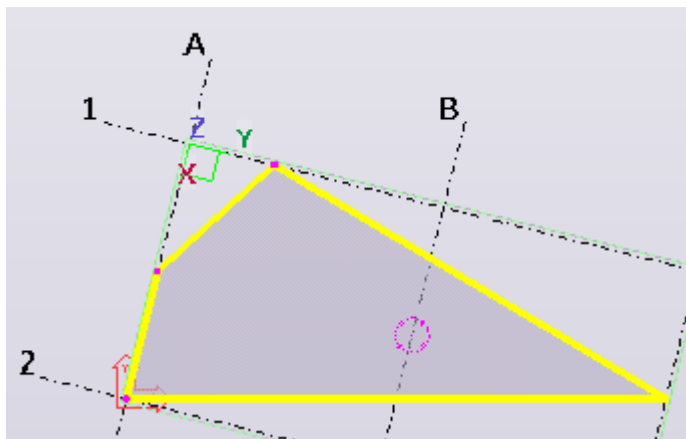
Макрос **Create surface view** служит для создания автоматически ориентированного вида поверхности. Это удобно делать при моделировании групп болтов, элементов жесткости и проникающих отверстий в сложной геометрии.

Чтобы иметь возможность выбрать поверхность детали, убедитесь, что вы работаете на виде модели, на котором видны грани деталей. На вкладке **Вид** выберите **Визуализация**, а затем выберите либо **Детали - в оттенках серого**, либо **Детали - визуализированные**.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите стрелку рядом с **Приложения**, чтобы открыть список приложений.
3. Дважды щелкните **Create surface view**, чтобы запустить макрос.
4. Выберите поверхность детали.



Tekla Structures создает новый временный вид и переносит рабочую плоскость — как правило, так, чтобы она располагалась вдоль самого длинного ребра грани детали. Работая во временном виде поверхности, можно одновременно видеть моделируемые объекты в исходном 3D-виде.




5. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы остановить макрокоманду.
6. Чтобы вернуть рабочую плоскость обратно в начало координат:
 - a. Повторите шаги 1–2, чтобы открыть список **Приложения**.
 - b. Дважды щелкните макрос **Work plane global**.
Рабочая плоскость вернется обратно в начало координат и будет соответствовать глобальным осям X, Y и Z модели.


Создание вида поверхности вдоль выбранного ребра

Макрос **Create surface view wEdge** служит для создания вида поверхности и выравнивания рабочей плоскости по выбранному ребру. Это удобно делать при моделировании групп болтов, элементов жесткости и проникающих отверстий в сложной геометрии.

Чтобы иметь возможность выбрать поверхность детали, убедитесь, что вы работаете на виде модели, на котором видны грани деталей. На вкладке **Вид** выберите **Визуализация**, а затем выберите либо **Детали - в оттенках серого**, либо **Детали - визуализированные**.

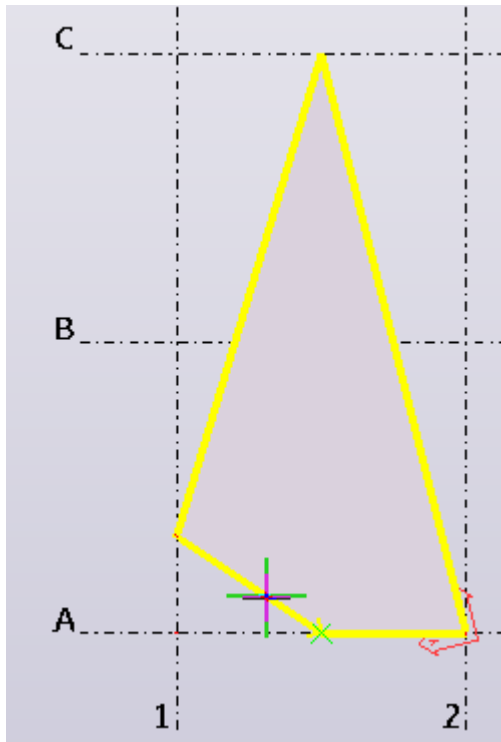
1. Убедитесь, что **переключатель привязки (стр 91)**  **Привязать к линиям/точкам геометрии** активен.

Это позволит указать точку на ребре для задания направления.

2. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
3. Нажмите стрелку рядом с **Приложения**, чтобы открыть список приложений.
4. Дважды щелкните **Create surface view wEdge**, чтобы запустить макрос.
5. Выберите поверхность детали.

При наведении указателя мыши на грани детали появляется желтая стрелка, указывающая ребра, по которым можно выровнять вид. Наконечник стрелки показывает положительное направление оси X. Вид будет повернут так, что ось X будет соответствовать ровному

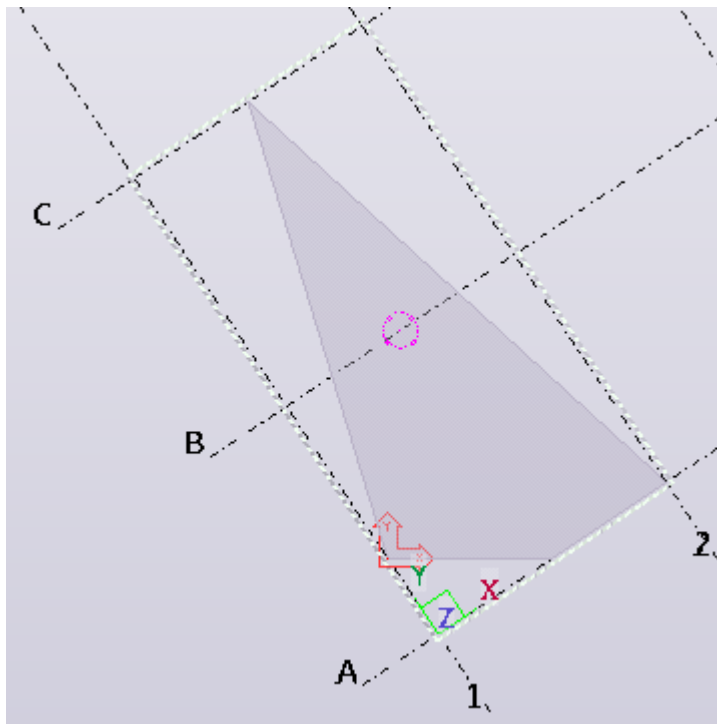
горизонтальному ребру на виде. Начало координат вида и рабочей плоскости будет находиться в начале линии привязки со стрелкой.



6. Укажите требуемое ребро.

Tekla Structures создает новый временный вид, и выбранное ребро образует ось X этого вида. Работая во временном виде поверхности,

можно одновременно видеть моделируемые объекты в исходном 3D-виде.



7. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы остановить макрокоманду.
8. Чтобы вернуть рабочую плоскость обратно в начало координат:
 - a. Повторите шаги 2–3, чтобы открыть список **Приложения**.
 - b. Дважды щелкните макрос **Work plane global**.

Рабочая плоскость вернется обратно в начало координат и будет соответствовать глобальным осям X, Y и Z модели.

Открытие, сохранение, изменение или удаление вида

При создании видов на экране может одновременно быть до девяти видов. Если виды нужны вам для использования в дальнейшем, можно присвоить им имена и сохранить их. Изменить свойства существующего вида можно с помощью диалогового окна **Свойства вида**.

Открытие вида

Одновременно на экране может быть до девяти видов. Если открыть вид не удастся, проверьте, сколько видов уже открыто, — возможно, нужно сначала закрыть некоторые из них.



1. На вкладке **Вид** выберите **Список видов**, чтобы открыть диалоговое окно **Виды**.

Tekla Structures перечисляет слева все невидимые именованные виды, а справа — все видимые именованные виды.

2. Выберите вид в списке **Все виды** и нажмите кнопку со стрелкой вправо, чтобы перенести его в список **Активные виды**.

Также можно дважды щелкнуть вид, чтобы открыть его. Если вид не появляется на экране, проверьте, сколько видов уже открыто.

3. Чтобы открыть несколько видов, удерживайте при выборе видов в списке клавиши **SHIFT** и **CTRL**.

Сохранение вида

Чтобы созданные виды можно было снова открывать в дальнейшем, дайте каждому виду уникальное имя. При закрытии модели Tekla Structures сохраняет только именованные виды. Временные виды при закрытии удаляются.

Прежде чем приступить, [создайте один или несколько видов \(стр 37\)](#) в модели.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Введите уникальное имя в поле **Имя**.

Для временных видов используется предусмотренное по умолчанию имя, заключенное в круглые скобки. Не используйте скобки при именовании видов, поскольку в этом случае вид не будет сохранен для использования в дальнейшем.

ПРИМ. В многопользовательском режиме очень важно давать видам уникальные имена. Если у нескольких пользователей имеются разные виды с одним и тем же именем, настройки вида одного пользователя могут случайно переопределить настройки вида другого пользователя.

3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Tekla Structures автоматически сохраняет все именованные виды при закрытии модели.

Изменение вида

Чтобы изменить вид, достаточно дважды щелкнуть его.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Измените [свойства вида \(стр 52\)](#).

3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Удаление вида

Именованные виды можно удалять без возможности восстановления.



1. На вкладке **Вид** выберите **Список видов**, чтобы открыть диалоговое окно **Виды**.

Tekla Structures перечисляет слева все невидимые именованные **виды (стр 35)**, а справа — все видимые именованные виды.

2. Выберите вид, который вы хотите удалить.
3. Нажмите кнопку **Удалить**.

Tekla Structures удаляет вид без возможности восстановления. Если вид присутствовал на экране во время удаления, он будет оставаться на экране, пока вы его не закроете.

4. Чтобы удалить несколько видов, удерживайте при выборе видов в списке клавиши **SHIFT** и **CTRL**.

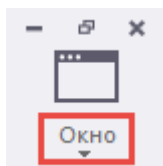
Переключение между видами

В процессе моделирования можно легко переключаться между всеми открытыми видами. Также можно переключаться между трехмерным и плоскостным видом для просмотра текущего вида в разных проекциях или переключаться между разными углами зрения для просмотра модели под разными углами.

Переключение между открытыми видами

Для переключения между открытыми видами выполните одно из следующих действий:

- Нажмите сочетание клавиш **CTRL+TAB**.
- Выберите **Окно** и выберите вид из списка.



Виды перечислены в алфавитном порядке.

- Щелкните вид правой кнопкой мыши и выберите **Следующее окно** в контекстном меню.

Следующий открытый вид становится активным.

Переключение между трехмерным и плоскостным видом


Команда **Переключить: 3D/плоскость** позволяет рассмотреть текущий вид в разных проекциях.

- На вкладке **Вид** выберите  **Переключить: 3D/плоскость**.

Можно также нажать **CTRL+P**.

Переключение между углами зрения

Команда **Угол зрения** позволяет отображать виды под разными углами зрения.

1. Выберите вид и нажмите  **Угол зрения** на контекстной панели инструментов.
2. Выберите вид сверху, сзади, справа, снизу, спереди или слева.
3. Для возврата к исходному 3D-виду нажмите кнопку в середине параметров угла вида.

Перечерчивание и обновление видов

Команды **Обновить окно** и **Перечертить** позволяют обновить отдельный вид или сразу все виды.

- **Обновить**: временная графика (например, измеренные расстояния) удаляется, но вид не вычерчивается заново. Быстрее, чем перечерчивание.
- **Перечертить**: вид полностью вычерчивается заново, и все ранее скрытые объекты становятся видны.

Задача	Действие
Обновить текущий вид	Щелкните вид правой кнопкой мыши и выберите Обновить окно .
Обновить все виды	На вкладке Вид выберите Перечертить --> Стереть временную графику . 
Перечертить текущий вид	Щелкните вид правой кнопкой мыши и выберите Перечертить вид .
Перечертить все виды	На вкладке Вид выберите  .

См. также

[Переключение между видами \(стр 50\)](#)

Свойства вида

Просмотреть и изменить свойства вида модели можно в диалоговом окне **Свойства вида**.

Вариант	Описание
Имя	Имя вида.
Угол	Угол наклона – Плоскость или 3D .
Проекция	Тип проекции для видов. Ортогональный: все объекты одинакового размера (перспектива отсутствует). При изменении масштаба изображения размер текста и точек остается тем же. Кроме того, сохраняется масштаб на гранях объектов. Перспектива: удаленные объекты кажутся меньшими, чем близкие; то же относится к тексту и точкам. Можно изменять масштаб изображения, поворачивать модель, а также облетать ее.
Поворот	Поворот вида вокруг осей z и x. Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды .
Цвет и прозрачность на всех видах	Параметры цвета и прозрачности, которые используются на всех видах (в соответствии с состоянием объекта в модели).
Представление...	Открывает диалоговое окно Представление объектов для задания настроек цвета и прозрачности.
Глубина вида	Толщина отображаемого слоя модели. Можно отдельно определить глубину вверх и вниз от плоскости вида. Только объекты,

Вариант	Описание
	находящиеся в пределах глубины вида, видны в модели. Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды .
Отображение...	Открывает диалоговое окно Отображение для задания объектов, отображаемых (стр 1066) на виде, и способа их отображения.
Группа видимых объектов	Какая из групп объектов отображается на виде.
Группа объектов...	Открывает диалоговое окно Группа объектов – фильтр видов для создания и изменения групп объектов.

См. также

[Открытие, сохранение, изменение или удаление вида \(стр 48\)](#)

Свойства видов сетки

Для просмотра и изменения свойств видов, создаваемых по линиям сетки, служит диалоговое окно **Создание видов вдоль линий сетки**.

Вариант	Описание
Плоскость вида	Плоскость вида, определяемая двумя осями, аналогично виду по умолчанию.
Количество видов	По каким линиям сетки будут созданы виды. При выборе варианта Нет виды не создаются. При выборе варианта Один (первый) создается только вид, ближайший к началу координат сетки. При выборе варианта Один (последний) создается только вид, максимально удаленный от начала координат сетки. При выборе варианта Все создаются виды по всем плоскостям сетки в указанном направлении.
Префикс имени вида	Префикс, которым в имени вида предваряется метка сетки. Это имя переопределяет имя в свойствах вида. Имена видов состоят из префикса и метки сетки, например «План на отм. +3,000». Если имя Префикс

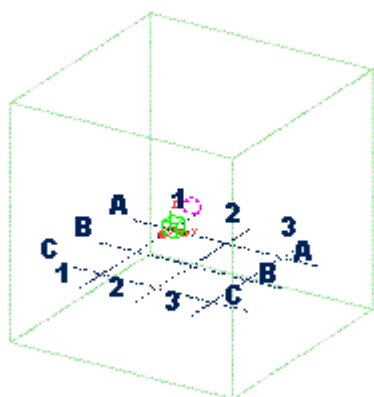
Вариант	Описание
	имени вида оставлено пустым, префикс не используется. Tekla Structures добавляет к имени вида тире и порядковый номер, если в остальном имена видов одинаковы.
Свойства вида	Какие свойства вида следует использовать (примененные или сохраненные). Каждая плоскость вида имеет собственные свойства вида. Можно загрузить свойства из свойств текущего вида (вариант <примененные значения>) или из сохраненных свойств вида. Для просмотра текущих свойств вида нажмите кнопку Показать .

См. также

[Создание видов модели \(стр 37\)](#)

Определение рабочей области

Tekla Structures обозначает рабочую область вида штриховыми линиями. Объекты, находящиеся вне рабочей области, присутствуют в модели, однако они не видны. Рабочую область можно уменьшать и увеличивать в соответствии с ситуацией — например, чтобы сосредоточиться на определенной области модели. Параллелепипед рабочей области можно временно скрыть.



Подгонка рабочей области по модели полностью

Можно изменить размеры рабочей области так, чтобы она включала в себя все объекты модели, во всех видах или только в выбранных.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая область**  и затем одну из следующих команд:

- **По модели целиком во всех видах**

Подгоняет размер рабочей области так, чтобы она включала в себя все объекты модели, во всех видах.

- **По модели целиком в выбранных видах**

Подгоняет размер рабочей области так, чтобы она включала в себя все объекты модели, в выбранных видах.

Подгонка рабочей области по выбранным деталям

Можно изменить размеры рабочей области так, чтобы она включала в себя только выбранные детали, во всех видах или только в выбранных.

1. Выберите объекты, которые требуется включить.

2. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая область**  и затем одну из следующих команд:

- **По выбранным деталям во всех видах**


Подгоняет размер рабочей области так, чтобы она включала в себя выбранные объекты модели, во всех видах.

- **По выбранным деталям в выбранных видах**

Подгоняет размер рабочей области так, чтобы она включала в себя выбранные объекты модели, в выбранных видах.

Задание рабочей области по двум точкам

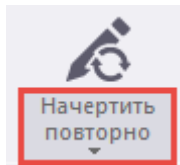
Размер рабочей области можно задать, указав две точки ее углов на плоскости вида. Глубина рабочей области соответствует глубине вида.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая область**  и затем **По двум точкам**.
2. Укажите первую точку.
3. Укажите вторую точку.

Скрытие параллелепипеда рабочей области

Параллелепипед, обозначающий рабочую область, можно временно скрыть из вида. Это удобно делать, например, при создании снимков для презентаций.

1. Удерживайте одновременно клавиши **Ctrl** и **Shift**.
2. На вкладке **Вид** выберите **Перечертить** --> **Перечертить все виды**.



3. Чтобы снова сделать рамку видимой, выберите **Перечертить** --> **Перечертить все виды** еще раз.

СОВЕТ Другой вариант — воспользоваться расширенным параметром XS_HIDE_WORKAREA.

Если видны не все объекты

Видимость объектов на виде зависит от ряда различных настроек. Если на виде модели не видны все требуемые объекты, проверьте следующие настройки:

- рабочая область
- глубина вида
- фильтр вида
- настройки вида и представления
- настройки цвета и прозрачности

Обратите внимание, что рабочая область и глубина вида — это нечто вроде двух виртуальных прямоугольных параллелепипедов. Объекты, ручки которых частично или полностью находятся внутри обоих параллелепипедов, видимы. Новые объекты также видимы, если они находятся вне глубины вида, но не вне рабочей области. После перечерчивания вида отображаются только объекты, находящиеся в пределах глубины вида.

См. также

[Отображение и скрытие объектов модели \(стр 687\)](#)

[Свойства вида \(стр 52\)](#)

[Определение рабочей области \(стр 54\)](#)

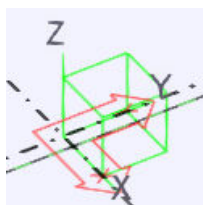
[Фильтрация объектов \(стр 184\)](#)

Система координат

В Tekla Structures используется две системы координат: глобальная и локальная. Локальная система координат также называется рабочей плоскостью.

Глобальная система координат

Зеленый куб на каркасных видах представляет глобальную систему координат и находится в глобальной точке начала координат ($X=0$, $Y=0$ и $Z=0$). Глобальная система координат статическая; изменить ее невозможно.



Не размещайте модель далеко от начала координат. При создании объектов модели на большом удалении от начала координат [привязка к точкам \(стр 88\)](#) на видах модели может стать неточной. Чем дальше от начала координат находятся моделируемые объекты, тем менее точными становятся все вычисления.

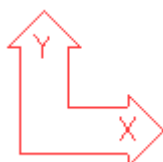
Если вам нужно использовать другую систему координат для вставки опорных моделей или экспорта моделей IFC, можно использовать базовые точки. Использование базовых точек позволяет разместить модель в любом нужном месте, не прибегая к большим значениям координат.

Локальная система координат (рабочая плоскость)

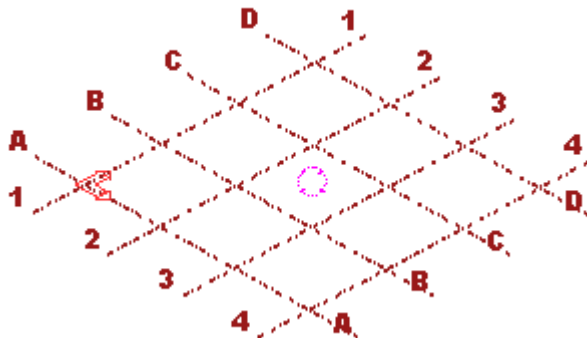
Рабочая плоскость представляет локальную систему координат. В большинстве команд, предполагающих использование координат, фигурируют именно координаты рабочей плоскости. Например, создание точек, размещение деталей и копирование всегда производится в системе координат рабочей плоскости. Значок координат, который находится в правом нижнем углу вида модели, перемещается вслед за рабочей плоскостью.



Рабочая плоскость задается для модели, поэтому она одинакова во всех видах. Красная стрелка на рабочей плоскости показывает плоскость XY. Направление оси Z подчиняется [правилу правой руки \(стр 58\)](#).



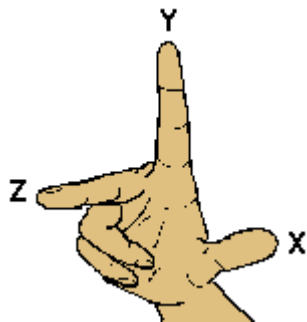
Изменить локальную систему координат можно путем сдвига рабочей плоскости. Рабочая плоскость также имеет собственную сетку (красного цвета), которую можно использовать для размещения деталей. Эту сетку можно [отображать и скрывать \(стр 58\)](#) по необходимости.



Для управления тем, какая рабочая плоскость или базовая точка в данный момент используется в модели, служит панель инструментов манипуляции рабочей плоскостью.

Правило правой руки

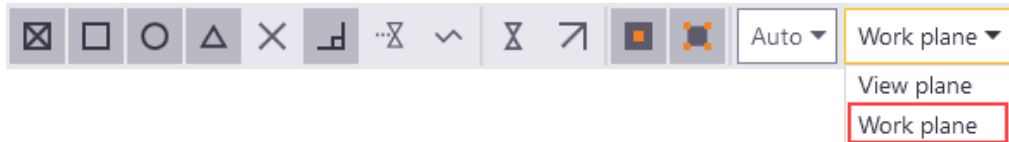
Правило правой руки позволяет определить направление координатных осей. Если держать большой, указательный и средний палец правой руки так, чтобы они образовывали три прямых угла, большой палец указывает направление оси x , указательный палец — оси y , а средний палец — оси z .



Отображение или скрывание сетки рабочей плоскости

По умолчанию сетка рабочей плоскости скрыта. Отобразить или скрыть сетку рабочей плоскости можно с помощью параметров на панели инструментов **Привязка**.

1. Чтобы отобразить сетку, выберите **Рабочая плоскость** во втором списке.



2. Чтобы скрыть сетку, выберите в этом же списке **Плоскость вида**.

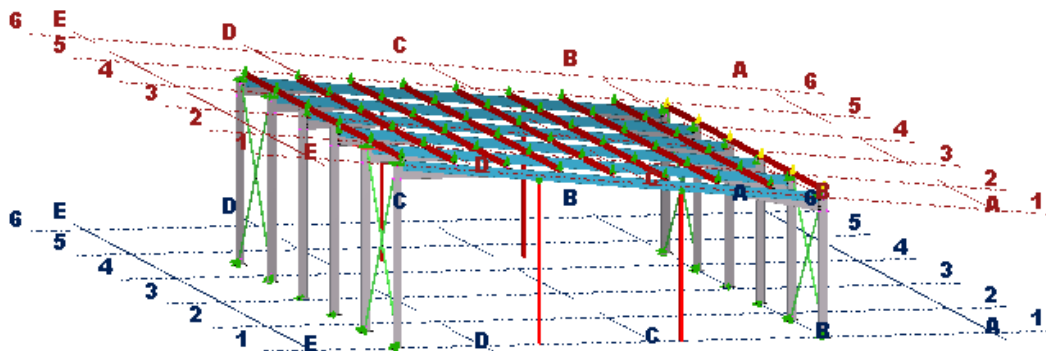
См. также

[Сдвиг рабочей плоскости \(стр 59\)](#)

Сдвиг рабочей плоскости

Рабочую плоскость можно сдвинуть, т. е. установить в любое положение путем указания точек или выбора плоскости. Это упрощает точное размещение деталей при моделировании наклонных деталей.

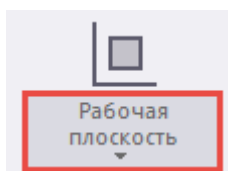
Например, чтобы легче было моделировать горизонтальные связи и прогоны наклонной крыши, можно расположить рабочую плоскость в соответствии с ее наклоном.



Установка рабочей плоскости на любую плоскость детали

Команда **Инструмент 'Рабочая плоскость'** позволяет установить рабочую плоскость на любую плоскость детали.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая плоскость** --> **Инструмент 'Рабочая плоскость'**.

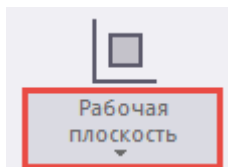


2. Укажите точку.

Установка рабочей плоскости параллельно плоскости XYZ

Рабочую плоскость можно установить параллельно плоскости XY, XZ или ZY.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая плоскость** и затем **Параллельно плоскости XY(Z)**.



2. В списке **Плоскость** выберите плоскость, параллельную рабочей плоскости.
3. Введите координату глубины.

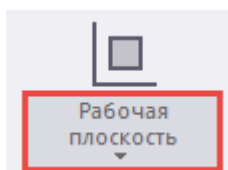
Координата глубины определяет расстояние до рабочей плоскости от глобального начала координат по линии, перпендикулярной рабочей плоскости и параллельной третьей оси.

4. Нажмите кнопку **Изменить**.

Установка рабочей плоскости по одной точке

Рабочую плоскость можно установить по одной указанной точке. Рабочая плоскость остается параллельной текущей рабочей плоскости, однако переносится в новое место. Направления осей X и Y не изменяются.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая плоскость** и затем **По одной точке**.

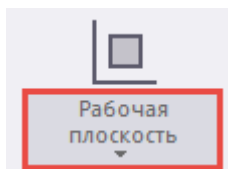


2. Укажите новое положение рабочей плоскости.

Установка рабочей плоскости по двум точкам

Рабочую плоскость можно установить по двум указанным точкам. Первая указанная точка становится началом координат, а вторая определяет направление оси X рабочей плоскости. Направление оси Y остается таким же, как и у предыдущей рабочей плоскости.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая плоскость** и затем **По двум точкам**.



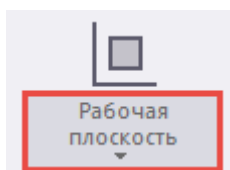
2. Укажите начало координат рабочей плоскости.

3. Укажите точку на рабочей плоскости для задания направления положительной полуоси X.

Установка рабочей плоскости по трем точкам

Рабочую плоскость можно установить по трем указанным точкам. Первая указанная точка становится началом координат, вторая определяет направление оси X, а третья — направление оси Y рабочей плоскости. Tekla Structures устанавливает направление оси Z в соответствии с правилом правой руки.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая плоскость** и затем **По трем точкам**.

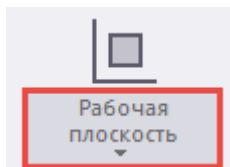


2. Укажите начало координат для рабочей плоскости.
3. Укажите точку для задания направления положительной полуоси X.
4. Укажите точку для задания направления положительной полуоси Y.

Установка рабочей плоскости параллельно плоскости вида

Рабочую плоскость можно установить по плоскости вида на выбранном виде.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая плоскость** и затем **Параллельно плоскости вида**.

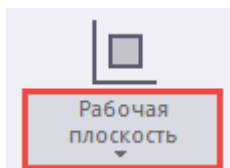


2. Выберите вид.

Возврат к рабочей плоскости по умолчанию

Не забывайте возвращать рабочую плоскость в прежнее положение по завершении моделирования наклонных конструкций.

1. На вкладке **Вид** выберите **Рабочая плоскость** --> **Параллельно плоскости XY(Z)**.



2. В списке **Плоскость** выберите **XУ**.
3. В поле **Координата глубины** введите **0**.
4. Нажмите кнопку **Изменить**.

Базовые точки

Базовые точки (контрольные точки) позволяют использовать систему координат, основанную на начале геодезических координат или другой системе координат, для обеспечения взаимодействия и совместной работы. Например, базовые точки можно использовать при вставке опорных моделей, экспорте моделей в IFC, на чертежах, в диалоговом окне **Диспетчер разбивок**, а также в отчетах и шаблонах.

Начало геодезических координат — это точка отсчета или отметка опорного пункта государственной геодезической сети.

Использование базовых точек позволяет разместить модель в любом нужном месте, не прибегая к большим значениям координат. Можно создать столько базовых точек, сколько необходимо, и выбрать одну из них в качестве базовой точки проекта.

Необходимо принять во внимание следующее:

- Опорная модель не должна содержать никаких дополнительных линий, ведущих в начало координат.
- Опорные модели не должны включать объекты, которые расположены очень далеко друг от друга, потому что в противном случае использование модели может быть затруднено.
- Оригинальные объекты Tekla Structures, включая опорные модели, не следует вставлять слишком далеко от начала координат модели Tekla Structures.

Определение базовой точки

Определить базовые точки можно на панели **Свойства проекта**. Чтобы импортировать или экспортировать опорную модель, вам нужно знать координаты импортируемой опорной модели или координаты, которые вы хотите использовать при экспорте в IFC.

1. Откройте Tekla Structures.
2. Выберите **Файл** --> **Свойства проекта** --> **Базовые точки** , чтобы открыть диалоговое окно **Базовая точка**.
3. Введите необходимую информацию:

Базовая точка

Имя: Trimble Building

Описание: Trimble Building in Espoo, Finland

Система координат: ETRS-GK25

Восточная координата (E): 25489283613.00

Северная координата (N): 6674830501.00

Отметка высоты: 3557.00

Широта: 60.186171

Долгота: 24.806864

Местоположение в модели

X: 6000.00 Y: 6000.00 Z: 0.00

Угол на север: 26.408

Изменить Базовая точка проекта

Масштаб, Указать, Указать, Закрыть

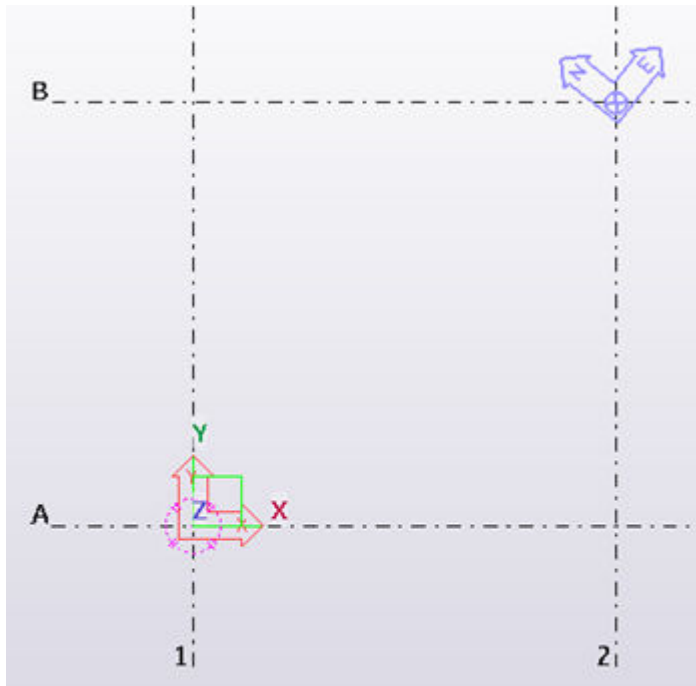
Имя, Описание	Введите имя и описание для базовой точки.
Система координат	Введите имя используемой системы координат.
Восточная координата (E)	Восточная координата (E) представляет X-координату, связанную с началом геодезических координат.
Северная координата (N)	Северная координата (N) представляет Y-координату, связанную с началом геодезических координат.
Отметка высоты	Отметка высоты представляет Z-координату, связанную с началом геодезических координат.
Широта, Долгота	Введите в полях Широта и Долгота широту и долготу базовой точки, которая будет использоваться при экспорте в IFC. Широта и Долгота — это дополнительные данные, которые могут использоваться некоторыми программами. В IFC-файле эти данные записываются в объект IFC SITE. Если общее количество цифр в параметре Долгота больше 15, значение округляется до

	<p>ближайшего целого числа, если оно > 99.9999999999999999.</p> <p>О том, как преобразовывать параметры Широта и Долгота между десятичным форматом и форматом «градусы/минуты/секунды», см. в статье Преобразование широты/долготы в десятичные значения.</p>
Местоположение в модели	<p>Укажите или введите местоположение для базовой точки в модели Tekla Structures. Расстояние отсчитывается от начала координат модели. Местоположение должно быть недалеко от начала координат модели, желательно менее чем в 1000 м от начала координат.</p>
Угол на север	<p>Укажите или введите Угол на север, т. е. угол между осью Y и направлением на север. Максимальное количество десятичных знаков в значении угла — 13.</p>
Базовая точка проекта	<p>Если вы хотите установить систему координат в качестве базовой точки проекта, выберите базовую точку из списка вверху и установите флажок Базовая точка проекта.</p>

4. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы сохранить базовую точку.

В модели появляется символ синего цвета.

При последующем внесении изменений в базовую точку местоположение базовой точки в модели будет изменяться в соответствии с изменениями положения или поворота, внесенными в диалоговом окне **Базовая точка**, при нажатии клавиши **ВВОД** или щелчке в другом поле ввода; нажимать кнопку **Изменить** не нужно.



Теперь можно вставить опорную модель или экспортировать модель IFC с помощью определенной базовой точки.

Установка системы координат в качестве базовой точки проекта

Одну из базовых точек можно установить в качестве базовой точки проекта. Начало координат модели — это значение базовой точки проекта по умолчанию, если модель не содержит базовых точек или если ни одна из имеющихся базовых точек не была задана в качестве базовой точки проекта. Проверить и изменить текущую базовую точку проекта можно, выбрав **Файл --> Свойства проекта --> Местоположение по**.

Обратите внимание, что временно менять базовую точку проекта в ходе работы над ним не рекомендуется.

1. Выберите **Файл --> Свойства проекта**.

Текущая базовая точка проекта отображается в поле **Местоположение по**.


2. Чтобы изменить базовую точку, нажмите кнопку **Изменить** и выберите новую базовую точку проекта из списка **Местоположение по**.
3. Нажмите кнопку **Применить**.

СОВЕТ Также можно установить базовую точку в качестве базовой точки проекта в диалоговом окне **Базовая точка**, выбрав

базовую точку из списка вверху и установив флажок **Базовая точка проекта**.

Вставка опорной модели с помощью базовой точки

Прежде чем можно добавлять опорную точку для базовых точек, необходимо создать базовую точку в модели. Для создания базовой точки необходимо знать координаты импортируемой опорной модели.

1. Откройте список **Опорные модели**, нажав кнопку **Опорные модели** на боковой панели .

2. В списке **Опорные модели** нажмите кнопку **Добавить модель**.

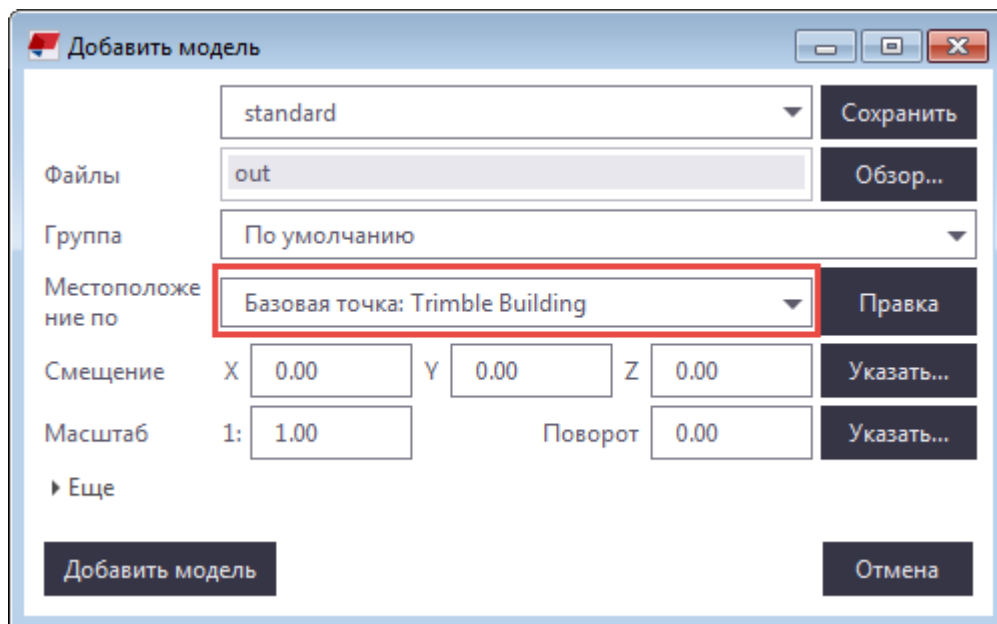
3. В диалоговом окне **Добавить модель**, если у вас есть какие-либо ранее созданные файлы свойств опорной модели, загрузите требуемый файл, выбрав его в списке файлов свойств вверху.

4. Перейдите к опорной модели и выберите ее, нажав кнопку **Обзор...**

5. В списке **Группа** выберите группу для опорной модели или введите имя для новой группы.

Если не ввести имя группы, опорная модель вставляется в группу **По умолчанию**.

6. В списке **Местоположение по** выберите базовую точку, которую вы хотите использовать.



7. Нажмите кнопку **Добавить модель**. Tekla Structures вставляет опорную модель относительно выбранной базовой точки, используя значения системы координат, отметку высоты и угол в определении базовой точки на панели **Свойства проекта** модели.

Экспорт модели IFC с помощью базовой точки

Прежде чем экспортировать файл IFC с помощью базовой точки необходимо создать базовую точку в модели.

1. Выберите **Файл --> Экспорт --> IFC**, чтобы открыть диалоговое окно **Экспорт в IFC**.
2. В списке **Местоположение по** выберите созданную базовую точку.
3. Введите остальную информацию, необходимую для экспорта в IFC.
4. Нажмите кнопку **Экспорт**. Модель IFC экспортируется относительно базовой точки с использованием значений системы координат, отметки высоты, широты, долготы и угла в определении базовой точки на панели **Свойства проекта** модели.

Базовые точки на чертежах

Значения системы координат, заданные базовой точкой, можно использовать на чертежах. Если изменить значение Z-координаты или отметки высоты базовой точки проекта, значение уровня изменится соответствующим образом при открытии чертежа.

- Данные базовой точки можно использовать на уровне вида и на уровне чертежа для задания системы координат. Базовую точку можно использовать вместо смещения базы отсчета.
- Когда базовая точка задана, в атрибутах уровня и атрибутах шаблонов в метках отображаются значения в системе координат, заданной конкретной базовой точкой.
- Эта настройка влияет на метки уровня и атрибуты, имена которых заканчиваются на `_BASEPOINT`.
- Когда базовая точка задана на уровне чертежа, в шаблонах чертежей можно использовать атрибуты шаблонов с `_BASEPOINT` на конце.

Можно задать значение параметра **Местоположение по** в свойствах вида чертежа, чтобы использовать начало координат модели, базовую точку проекта или любую систему координат, заданную базовой точкой. В качестве значения параметра **Местоположение по** по умолчанию используется базовая точка проекта.

Уровень отсчета влияет на атрибуты `TOP_LEVEL` и `TOP_LEVEL_UNFORMATTED`, только когда параметр **Местоположение по** установлен в значение **Начало координат модели** или в базовую точку проекта, которая находится в начале координат модели.

Чтобы изменить значение параметра **Местоположение по**:

1. На открытом чертеже дважды щелкните рамку вида чертежа, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.

2. На вкладке **Атрибуты 2** задайте в качестве значения параметра **Местоположение по** новую базовую точку или начало координат модели.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Пример использования базовой точки на чертеже

Чтобы воспроизвести следующий пример, выполните следующие действия:

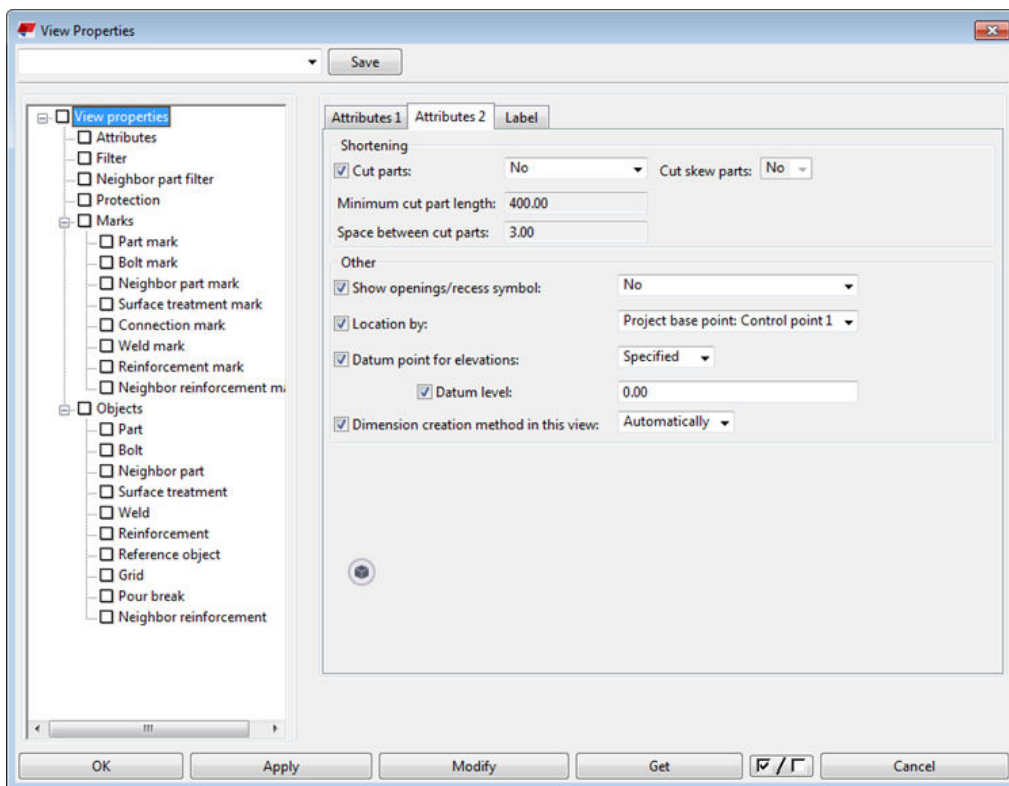
1. Создайте перекрытие толщиной 200 мм так, чтобы верх перекрытия находился на уровне 0 в модели.
2. Создайте новую базовую точку с именем «Control point 1» с отметкой высоты 20000 мм.

The screenshot shows the 'Base point' dialog box with the following fields and values:

Field	Value
Name	Control point 1
Description	
Coordinate system	
East coordinate (E)	0.00 mm
North coordinate (N)	0.00 mm
Elevation	20000.00 mm
Latitude	0.00
Longitude	0.00
Location in the model (X)	0.00 mm
Location in the model (Y)	0.00 mm
Location in the model (Z)	0.00 mm
Angle to North	0.00

3. Создайте чертеж общего вида на виде в плане.
4. Откройте чертеж общего вида и дважды щелкните рамку вида, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.

5. На вкладке **Атрибуты 2** задайте в качестве значения параметра **Местоположение по** новую базовую точку (базовую точку проекта) «Base point 2» и нажмите кнопку **Изменить**;

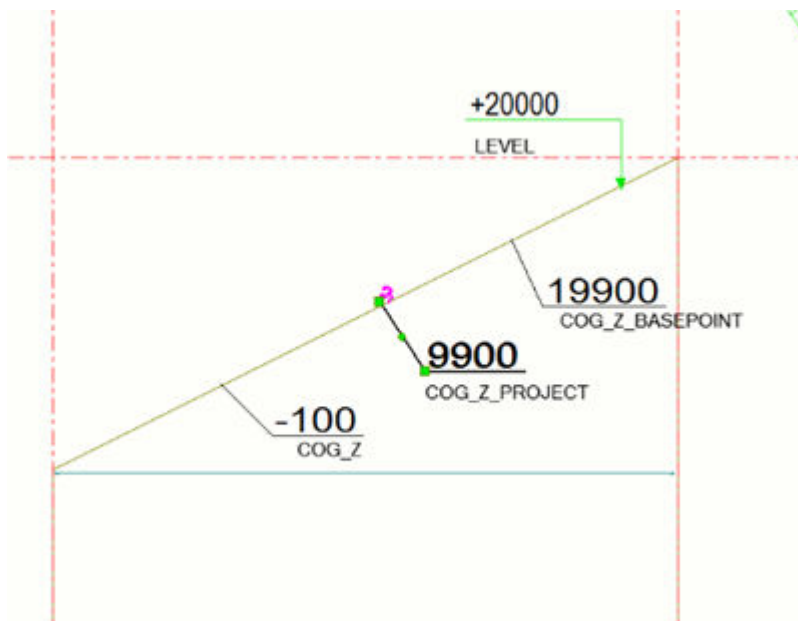


6. Добавьте метку уровня, используя следующие атрибуты шаблонов:

- COG_Z
- COG_Z_PROJECT
- COG_Z_BASEPOINT

7. Закройте и снова откройте чертеж.

Обратите внимание, что при изменении значения параметра атрибут шаблона не обновляется автоматически; он обновляется только при повторном открытии чертежа.



Базовые точки в Диспетчере разбивок

В диалоговом окне **Диспетчер разбивок** при задании местоположения точек разбивки можно использовать базовые точки.

- Базовые точки можно использовать в качестве координат, определяющих местоположение, при экспорте и импорте точек разбивки.
 - При добавлении, изменении или удалении базовых точек необходимо закрыть и снова открыть или обновить диалоговое окно **Диспетчер разбивок**, чтобы измененные данные базовых стали в нем доступны.
- Диспетчер разбивок**

Базовая точка в отчетах и шаблонах

Базовую точку проекта и текущее значение базовой точки можно отображать в отчетах и шаблонах.

В следующей таблице перечислены атрибуты шаблонов, в конце которых можно использовать `_PROJECT` и `_BASEPOINT` — например, `ASSEMBLY_BOTTOM_LEVEL_PROJECT` или `ASSEMBLY_BOTTOM_LEVEL_BASEPOINT`. Обратите внимание, что `_BASEPOINT` означает использование текущей базовой точки — так же, как рабочая плоскость означает использование текущей рабочей плоскости. Если текущая базовая точка не определена, `_BASEPOINT`

предоставляет значения относительно начала координат модели (в глобальной системе координат).

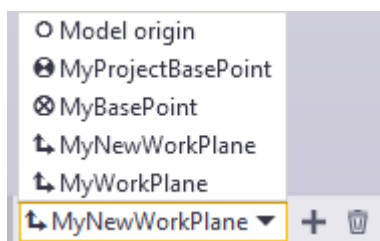
Тип содержимого	Атрибуты
ASSEMBLY, CAST_UNIT и PART	ASSEMBLY_BOTTOM_LEVEL ASSEMBLY_BOTTOM_LEVEL_UNFORMATTED ASSEMBLY_TOP_LEVEL ASSEMBLY_TOP_LEVEL_UNFORMATTED BOTTOM_LEVEL BOTTOM_LEVEL_UNFORMATTED BOUNDING_BOX_MIN_X BOUNDING_BOX_MIN_Y BOUNDING_BOX_MIN_Z BOUNDING_BOX_MAX_X BOUNDING_BOX_MAX_Y BOUNDING_BOX_MAX_Z BOUNDING_BOX_X BOUNDING_BOX_Y BOUNDING_BOX_Z COG_X COG_Y COG_Z START_X START_Y START_Z END_X END_Y END_Z TOP_LEVEL TOP_LEVEL_UNFORMATTED LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE.LBS_FLOOR_ELEVATION ASSEMBLY.LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE.LBS_FLOOR_ELEVATION

Тип содержимого	Атрибуты
REFERENCE MODEL, REFERENCE OBJECT И REFERENCE_ ASSEMBLY	BOUNDING_BOX_MIN_X BOUNDING_BOX_MIN_Y BOUNDING_BOX_MIN_Z BOUNDING_BOX_MAX_X BOUNDING_BOX_MAX_Y BOUNDING_BOX_MAX_Z LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE.LBS_FLOOR_ELEVATION
POUR OBJECT	BOTTOM_LEVEL BOTTOM_LEVEL_UNFORMATTED TOP_LEVEL TOP_LEVEL_UNFORMATTED LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE.LBS_FLOOR_ELEVATION
CONNECTION	ORIGIN_X ORIGIN_Y ORIGIN_Z
HIERARCHIC OBJECT	LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE.LBS_FLOOR_ELEVATION

Выбор рабочей плоскости

При наличии заданных базовых точек или сохраненных рабочих плоскостей выбрать рабочую плоскость, используемую в данный момент, можно с помощью панели инструментов **Манипуляция рабочей плоскостью**.

По умолчанию панель инструментов **Манипуляция рабочей плоскостью** находится внизу экрана.





Можно выбирать следующие рабочие плоскости:

- Начало координат модели (если базовая точка проекта установлена где-либо в другом месте)

- Базовая точка проекта
- Все заданные вами [базовые точки \(стр 62\)](#)
- Все установленные и сохраненные вами [рабочие плоскости \(стр 59\)](#)

Символ начала координат модели выглядит по-разному, если базовая точка проекта установлена в начало координат модели или если базовая точка проекта находится в другом месте.

Добавление рабочей плоскости на панель инструментов

1. Установите рабочую плоскость в модели.
2. На панели инструментов **Манипуляция рабочей плоскостью** введите имя для рабочей плоскости в поле **Выбрать рабочую плоскость**.
3. Нажмите , чтобы добавить новую рабочую плоскость в список.
При необходимости рабочую плоскость можно переименовать, дважды щелкнув ее и введя новое имя.
4. Чтобы удалить рабочую плоскость из списка, нажмите .

По умолчанию панель инструментов **Манипуляция рабочей плоскостью** находится внизу экрана. Если вы не можете найти эту панель инструментов, выберите **Файл --> Настройки** и в списке **Панели инструментов** убедитесь, что **Панель инструментов манипуляции рабочей плоскостью** выбрана.

См. также

[Система координат \(стр 56\)](#)

Изменение настроек цветов

Можно задать цвета, которые будут использоваться для размеров, меток и фона в модели. Например, если задать для фона черный цвет, может понадобиться откорректировать и другие настройки цветов, чтобы текст и размеры были видны на экране.

Настройки цветов задаются в диалоговом окне **Расширенные параметры** с использованием RGB-значений в пределах от 0.0 до 1.0. Значения разделяются пробелами. Например, RGB-код желтого цвета — 1.0 1.0 0.0.

СОВЕТ Кроме того, изменить настройки цвета, не прибегая к расширенным параметрам, можно с помощью приложения [Background Color Tool](#), которое есть на сервисе Tekla Warehouse.

Определение RGB-значений цветов

Для поиска RGB-значений интересующих вас цветов можно использовать, например, следующие инструменты:

- [Background Color Selector](#), который можно найти на сервисе Tekla Warehouse.
- [Color picker for Tekla Structures](#), который можно найти на сервисе Tekla User Assistance.

Изменение цвета фона модели

Для задания цвета фона используется сочетание из четырех расширенных параметров. Можно отдельно определить цвет каждого угла фона.

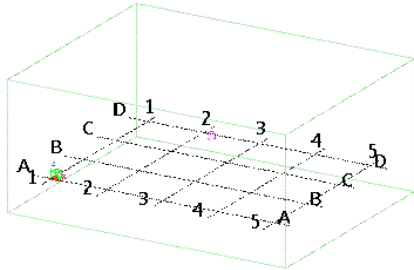
1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Расширенные параметры** и перейдите в категорию **Вид модели**.
2. Задайте цвет фона, используя следующие расширенные параметры:
 - XS_BACKGROUND_COLOR1
 - XS_BACKGROUND_COLOR2
 - XS_BACKGROUND_COLOR3
 - XS_BACKGROUND_COLOR4

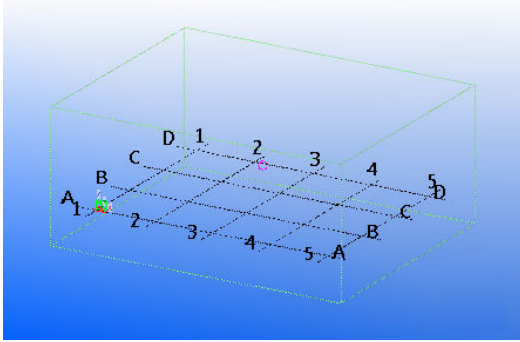
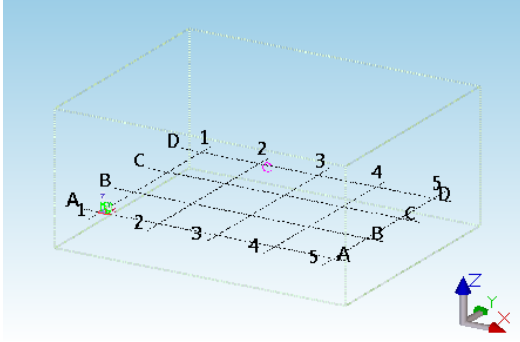
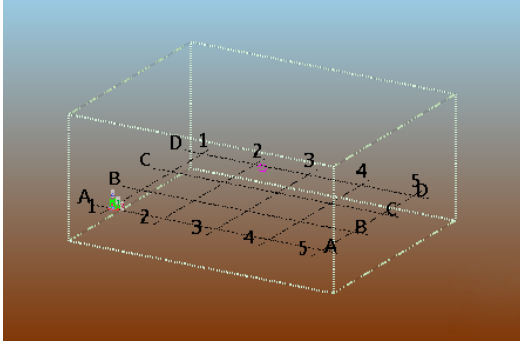
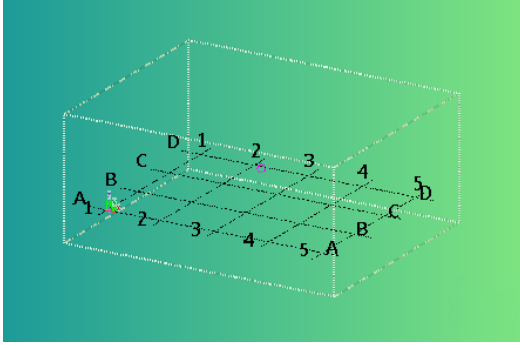
Для получения однотонного фона задайте для всех четырех углов одинаковый цвет кода. Чтобы использовать цвет фона, предусмотренный по умолчанию, оставьте поля пустыми.

3. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.
4. Закройте и снова откройте вид, чтобы увидеть изменения.

Примеры

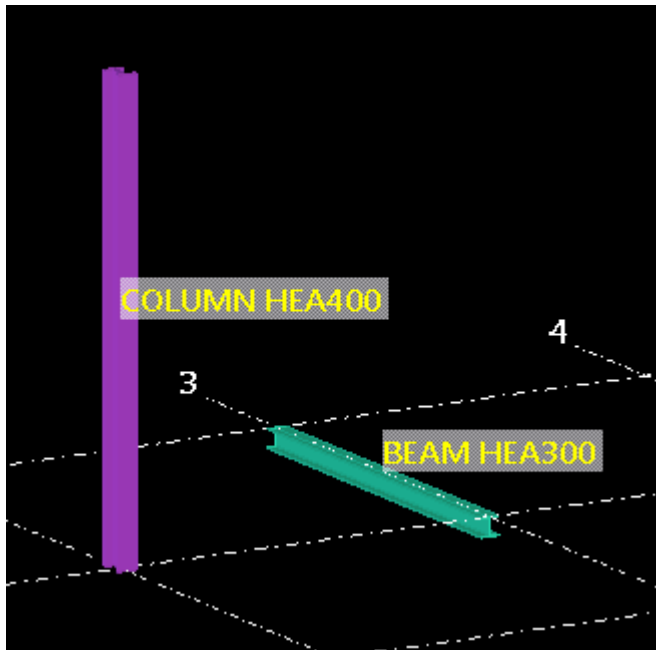
Ниже приведено несколько примеров возможных цветов фона с соответствующими RGB-значениями. Первое RGB-значение относится к расширенному параметру XS_BACKGROUND_COLOR1, второе — к расширенному параметру XS_BACKGROUND_COLOR2 и т. д.

RGB-значения	Результат
1.0 1.0 1.0	
1.0 1.0 1.0	
1.0 1.0 1.0	
1.0 1.0 1.0	

RGB-значения	Результат
0.98 0.98 0.99 0.99 0.99 0.99 0.00 0.37 0.99 0.21 0.46 0.88	
0.6 0.8 0.9 0.6 0.8 0.9 1.0 1.0 1.0 1.0 1.0 1.0	
0.6 0.8 0.9 0.6 0.8 0.9 0.5 0.2 0.0 0.5 0.2 0.0	
0.1 0.6 0.6 0.5 0.9 0.5 0.1 0.6 0.6 0.5 0.9 0.5	

Изменение цвета размеров, подписей деталей и болтов

Можно задать цвета, которые будут использоваться для размеров, подписей деталей и болтов в модели, отображаемых с использованием представления **Быстро**.



1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Расширенные параметры** .
2. Найдите настройку цвета, которую вы хотите изменить.

Настройка цвета	Расширенный параметр
Размерные линии	XS_VIEW_DIM_LINE_COLOR
Размерный текст	XS_VIEW_DIM_TEXT_COLOR
Подписи деталей	XS_VIEW_PART_LABEL_COLOR
Сетка рабочей плоскости	XS_GRID_COLOR_FOR_WORK_PLANE
Болты, отображаемые с использованием представления Быстро	XS_VIEW_FAST_BOLT_COLOR

СОВЕТ Чтобы быстро найти все расширенные параметры, связанные с цветами, введите слово `color` в поле **Поиск** и нажмите клавишу **ВВОД**. Убедитесь, что флажок **Во всех категориях** установлен.

3. Задайте цвет, используя RGB-коды.
4. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения. Возможно, потребуется перезапустить Tekla Structures.
5. Закройте и снова откройте вид, чтобы увидеть изменения.

Изменение технологии визуализации модели

Вместо механизма визуализации на базе OpenGL, используемого в Tekla Structures по умолчанию, можно использовать механизм визуализации DirectX. По сравнению с OpenGL технология DirectX повышает качество визуализации и добавляет к объектам Tekla Structures легкий эффект затенения, благодаря чему 3D-визуализации становятся более четкими и наглядными.

При использовании рекомендуемых графических адаптеров NVIDIA GeForce GTX производительность DirectX-графики будет выше, чем при использовании адаптеров с графическим процессором (GPU) более низкого уровня или вовсе без него. Дополнительные сведения о рекомендуемых графических адаптерах см. в разделе [статье Рекомендации по оборудованию для Tekla Structures 2019i](#).

Чтобы включить или отключить визуализацию DirectX, выберите **Файл --> Настройки --> Переключатели**. Технология визуализации относится к конкретному виду, т. е. вы можете использовать на одном виде визуализацию DirectX, а на другом виде визуализацию OpenGL. При переходе с одной технологии визуализации на другой необходимо закрыть и снова открыть вид, чтобы активировать новую технологию.

ПРИМ. При использовании Tekla Structures через удаленные подключения визуализация DirectX может не работать должным образом: созданные детали могут не отображаться в модели или операции с моделью могут выполняться слишком медленно. При возникновении таких проблем отключите визуализацию DirectX.

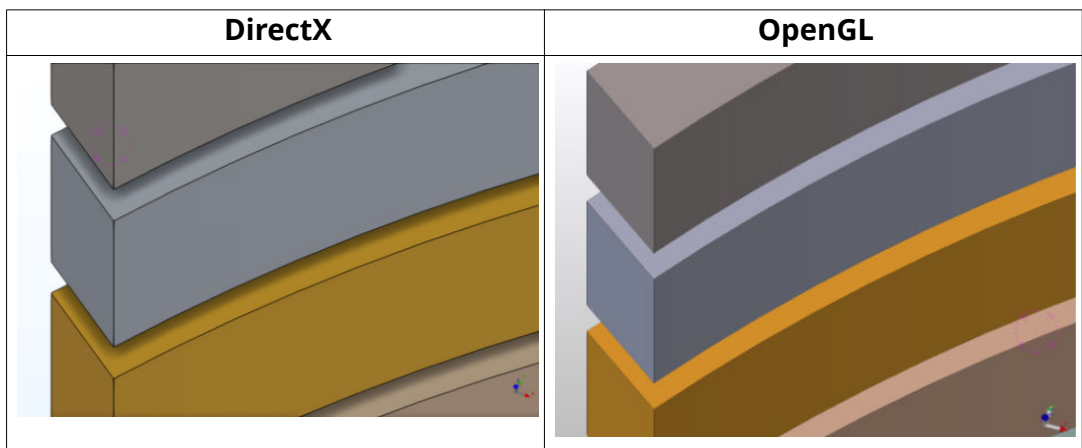
Для тонкой настройки визуализации DirectX можно использовать следующие расширенные параметры:

- XS_SHOW_SHADOW_FOR_ORTHO_IN_DX
- XS_SHOW_SHADOW_FOR_PERSPECTIVE_IN_DX
- XS_USE_ANTI_ALIASING_IN_DX
- XS_HATCH_OVERLAPPING_FACES_IN_DX

Примеры визуализации DirectX

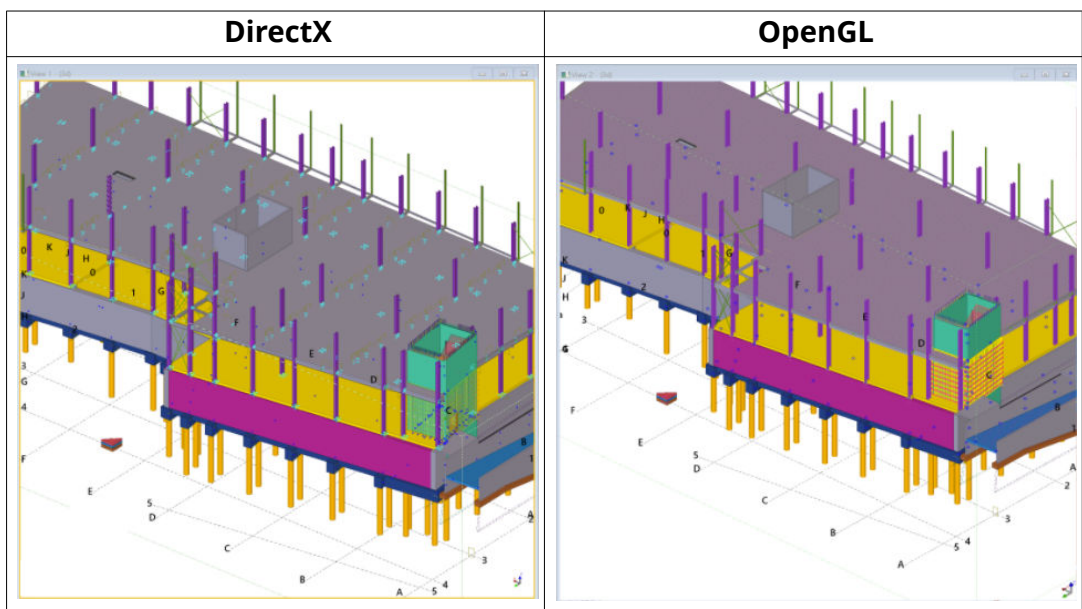
Визуализация расстояния

Для визуализации расстояния в DirectX используются легкие тени и преграждение окружающего света. Это дает более полное представление об особенностях конструкции и расстояниях.



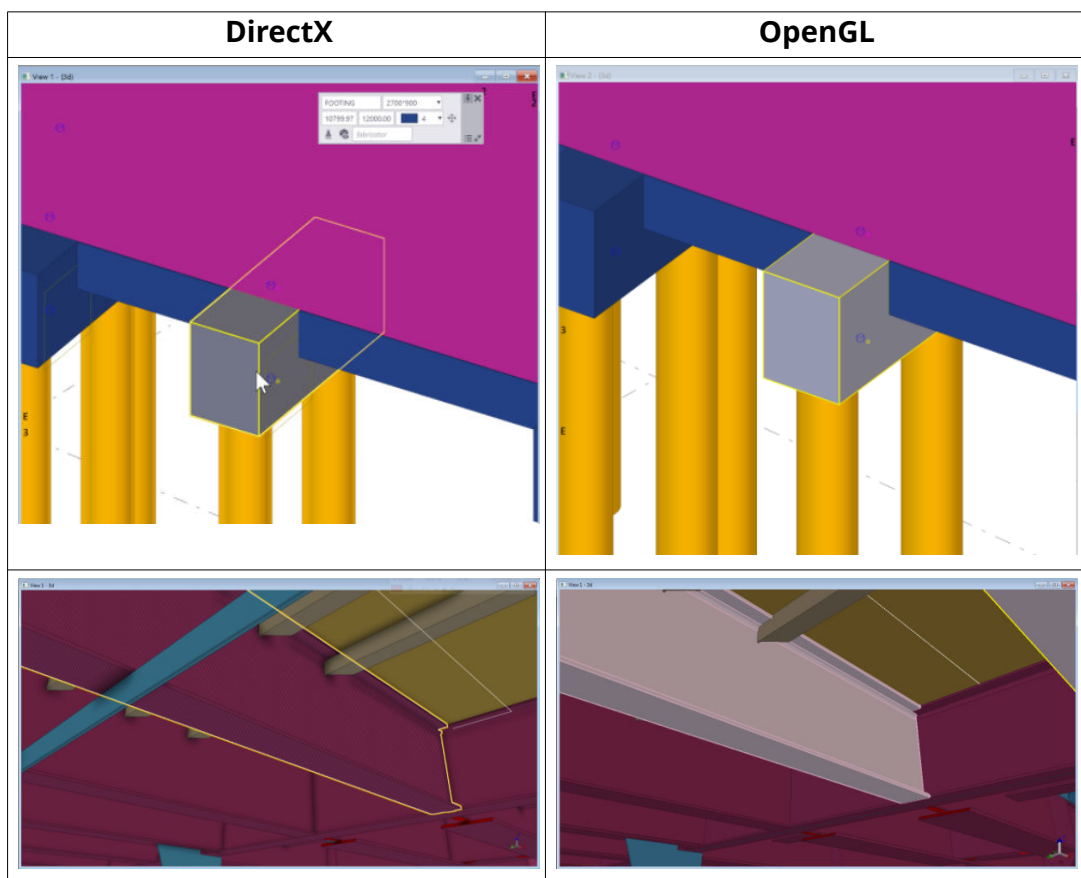
Точность по глубине

При визуализации DirectX лучше стал буфер точности по глубине: при увеличении масштаба изображения модели детали не так часто видны через грани других деталей, как раньше.



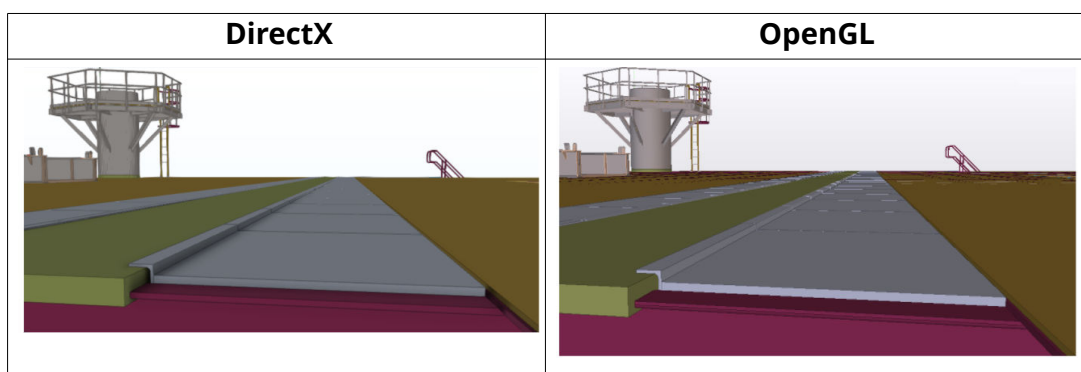
Динамические состояния

В динамических состояниях, например при выборе и при выделении перед выбором, при использовании визуализации DirectX выбор становится более наглядным, а выделение менее навязчивым.



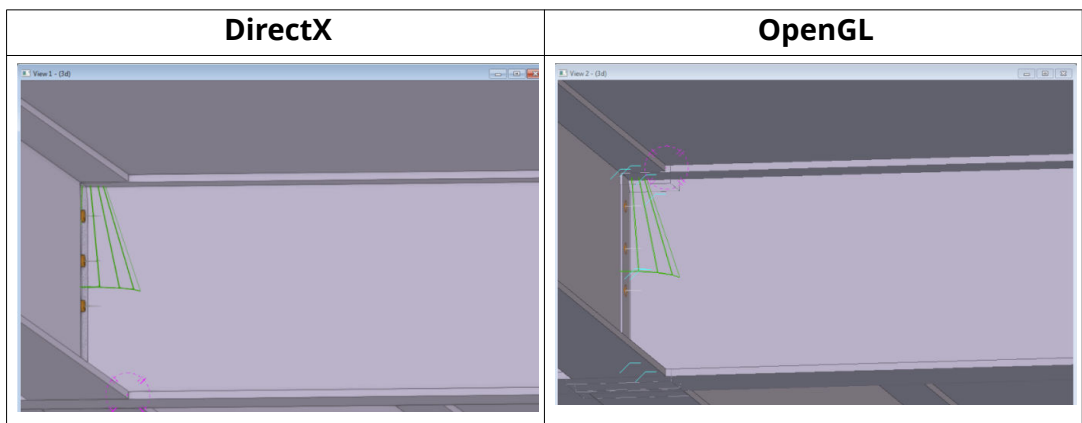
Сглаживание

При визуализации DirectX качество изображения по умолчанию лучше, чем при визуализации OpenGL, с меньшей рябью.



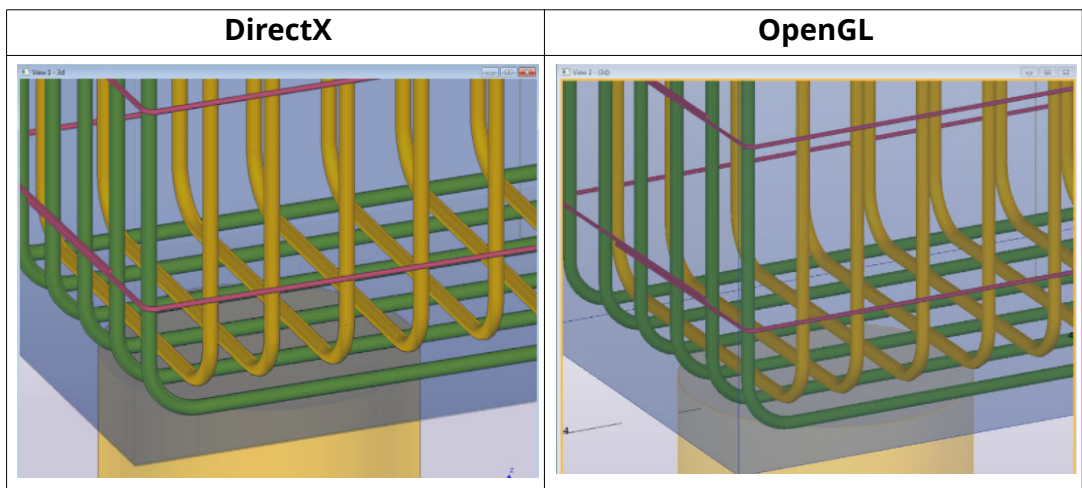
Более точные линии кромок

При визуализации DirectX кромки объектов гладкие и сплошные, без зигзагообразных искажений и ряби.



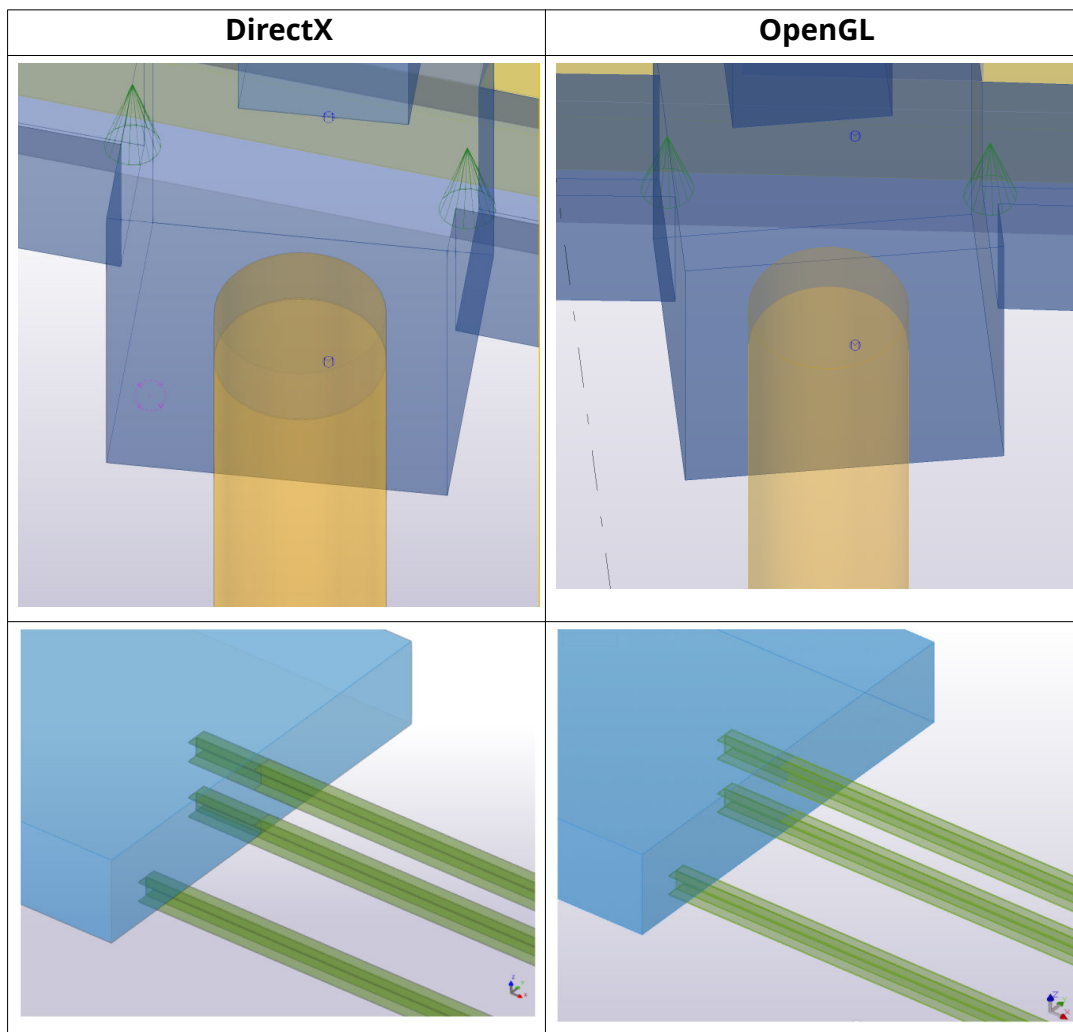
Точные арматурные стержни

Арматурные стержни при визуализации DirectX имеют линии кромок. При увеличении масштаба изображения арматурные стержни отображаются как круглые.

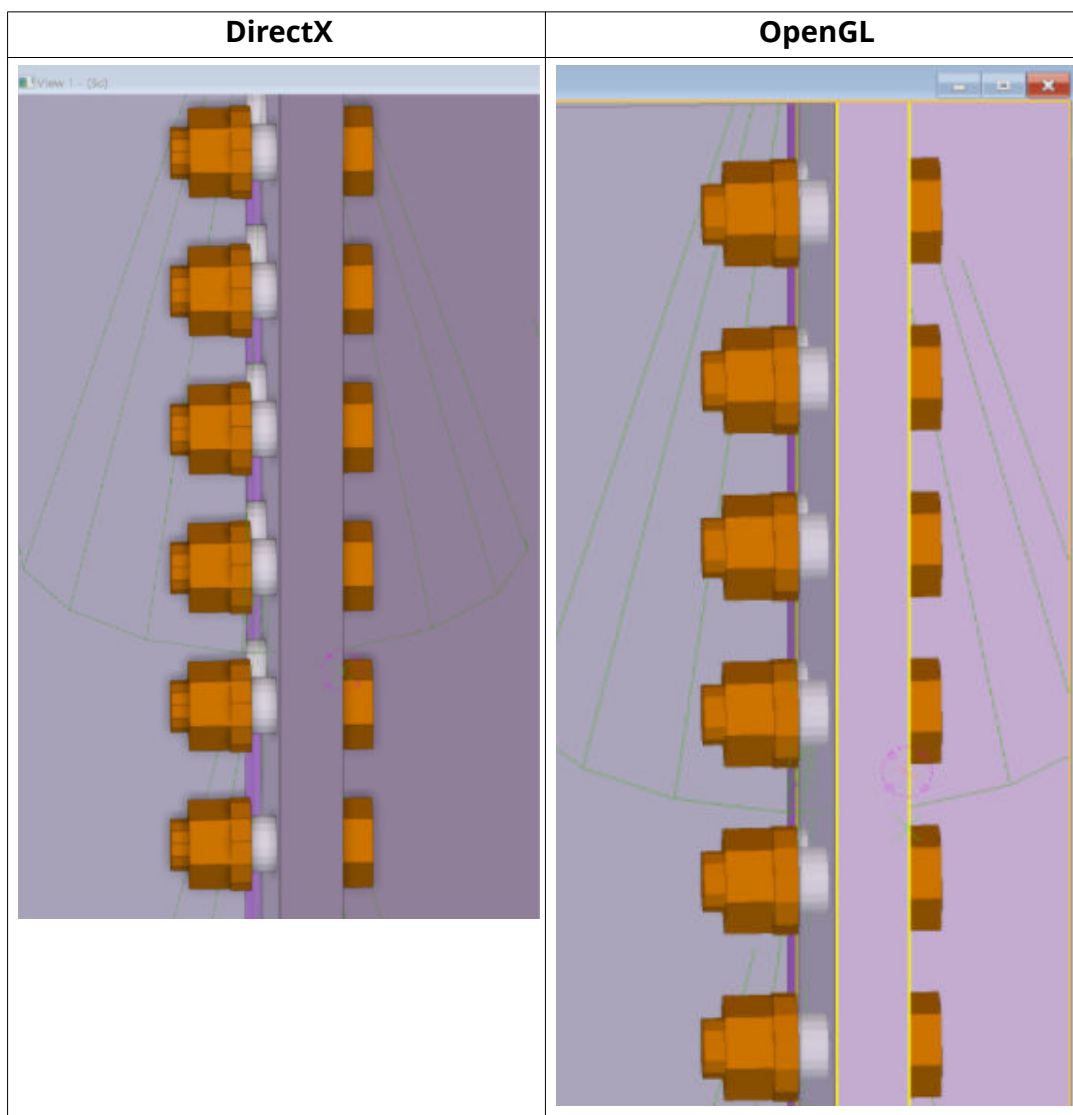


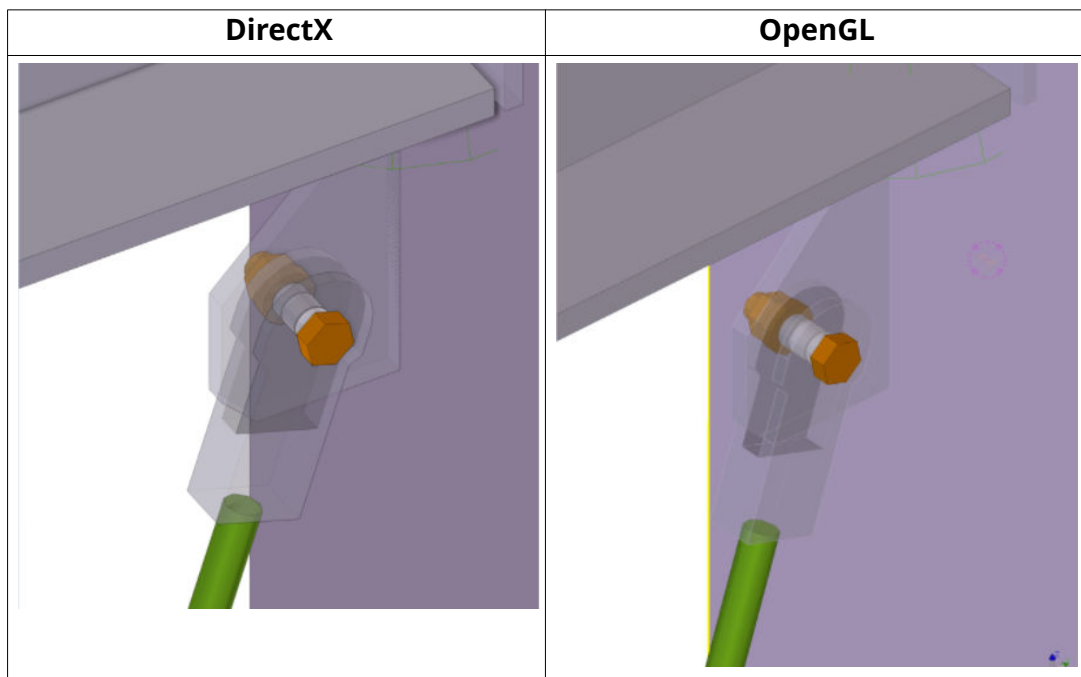
Автоматические линии кромок для пересекающихся материалов на прозрачном виде

При визуализации DirectX можно видеть, где в модели имеются пересекающиеся материалы.



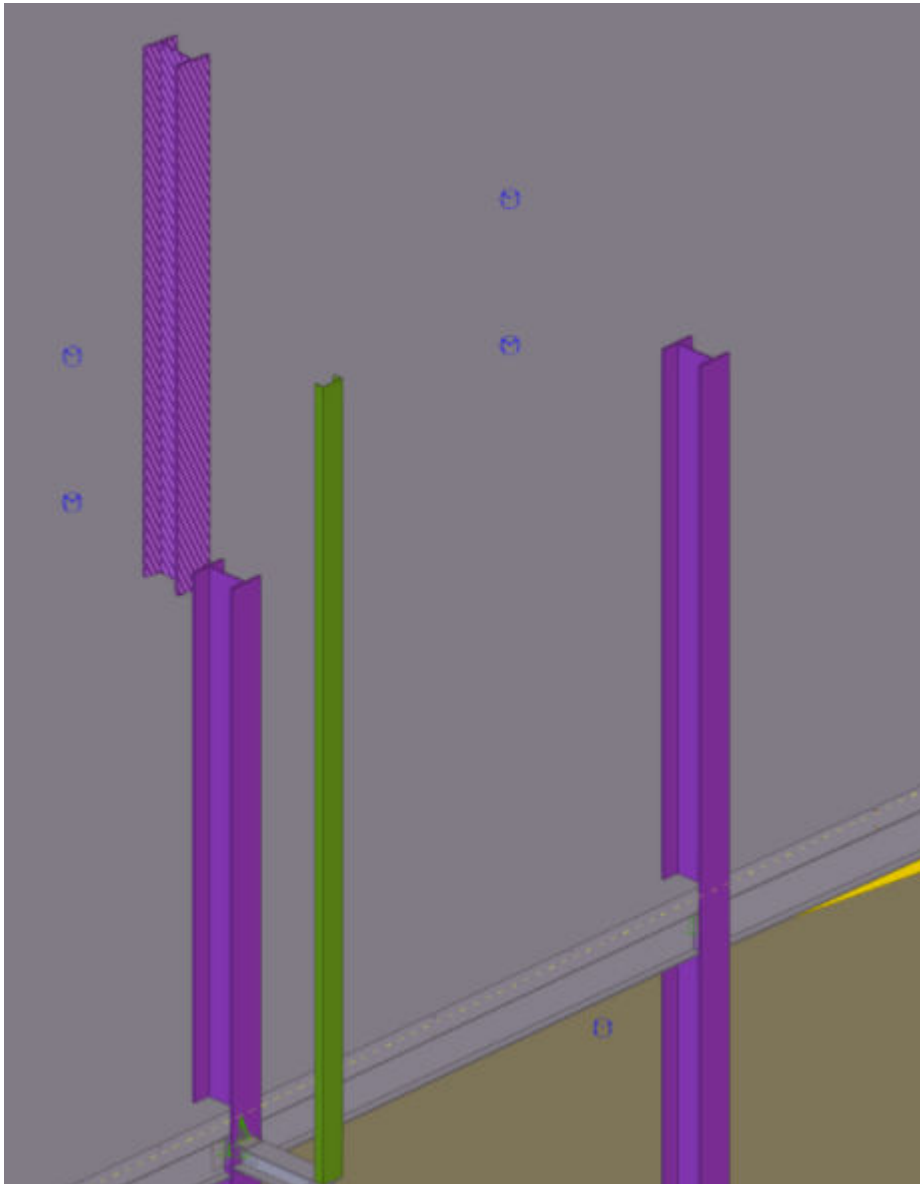
Точность и четкость мелких деталей

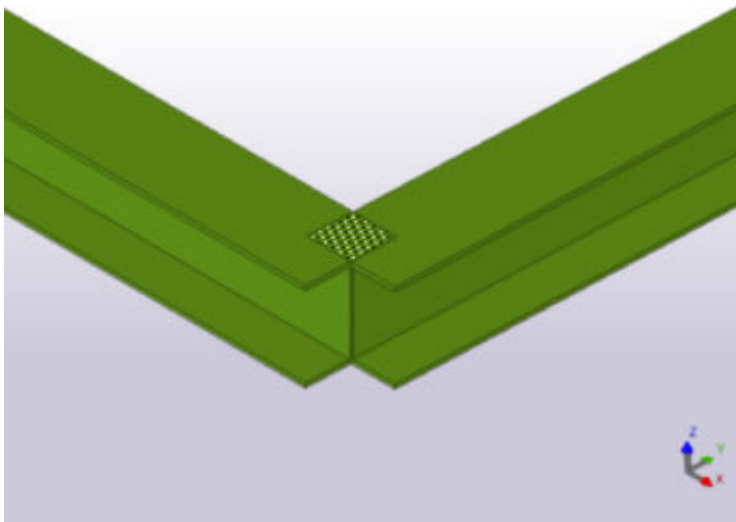




Автоматическая штриховка для перекрывающихся поверхностей на одной и той же плоскости

При использовании визуализации DirectX легко можно выявить объекты-дубликаты или перекрывающиеся детали.







1.2 Изменение масштаба и поворот модели

Команды на вкладке **Вид** позволяют сосредоточиться на определенной области модели или отодвинуть модель для получения более широкого угла обзора. Можно пользоваться мышью, командами, сочетаниями клавиш или сразу всем перечисленным.

Увеличение и уменьшение масштаба



Для увеличения или уменьшения масштаба изображения модели предусмотрены разнообразные инструменты. По умолчанию центральная точка при изменении масштаба определяется положением указателя мыши.



Задача	Действие
Увеличить масштаб	Прокручивайте вперед с помощью колесика мыши. Также можно нажать клавишу PAGE UP .
Уменьшить масштаб	Прокручивайте назад с помощью колесика мыши. Также можно нажать клавишу PAGE DOWN .
Показать выбранные объекты	1. Выберите объекты.

Задача	Действие
	2. На вкладке Вид выберите  Масштаб --> Увеличить выбранное .
Масштабирование с помощью команд меню	На вкладке Вид выберите  Масштаб и затем одну из команд масштабирования.
Фиксация центральной точки масштабирования в середине вида	В меню Файл выберите Настройки и затем Центрирование при масштабировании .
Задание коэффициента масштабирования	Воспользуйтесь следующими расширенными параметрами: XS_ZOOM_STEP_RATIO XS_ZOOM_STEP_RATIO_IN_MOUSEWHEEL_MODE XS_ZOOM_STEP_RATIO_IN_SCROLL_MODE

Поворот модели

Повернуть модель на виде можно с помощью средней или левой кнопки мыши или с клавиатуры.


Задача	Действие
Повернуть модель с помощью средней кнопки мыши	<p>1. На вкладке Вид выберите  Переход --> Задать точку обзора .</p> <p>Также можно нажать клавишу V.</p> <p>2. Чтобы задать точку обзора, укажите местоположение на виде.</p> <p>В модели появляется следующий символ:</p>  <p>3. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкните по ней и затем</p>

Задача	Действие
	<p>перетащите модель средней кнопкой мыши.</p> <p>Tekla Structures поворачивает модель относительно точки обзора, определенной в шаге 2.</p>
<p>Повернуть модель с помощью левой кнопки мыши</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. На вкладке Вид выберите  Переход --> Вращать с помощью мыши . Можно также нажать Ctrl+R. 2. Чтобы задать точку обзора, укажите местоположение на виде. В модели появляется следующий символ:  3. Щелкните и перетаскивайте модель левой кнопкой мыши. Tekla Structures поворачивает модель относительно точки обзора, определенной в шаге 2.
<p>Поворот с клавиатуры</p>	<p>Используйте сочетания CTRL+клавиши со стрелками и SHIFT+клавиши со стрелками.</p> <p>Сочетание CTRL+клавиши со стрелками поворачивает модель с шагом 15 градусов.</p> <p>Сочетание SHIFT+клавиши со стрелками поворачивает модель с шагом 5 градусов.</p>

Панорамирование модели

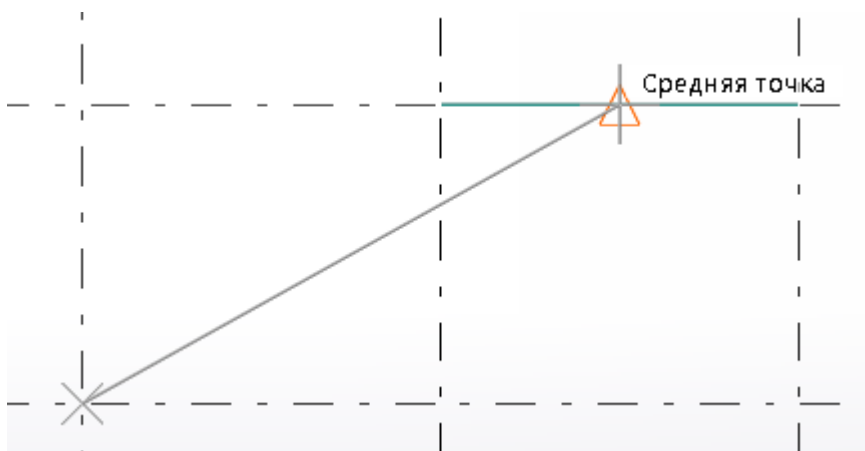
Панорамировать модель на виде можно с помощью средней или левой кнопки мыши.

Задача	Действие
<p>Переместить модель с помощью средней кнопки мыши</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. В меню Файл выберите Настройки и проверьте, что

Задача	Действие
	флажок Панорамирование средней кнопкой установлен. 2. Перетащите модель, удерживая нажатой среднюю кнопку мыши.
Переместить модель с помощью левой кнопки мыши	1. Чтобы активировать динамическое панорамирование, перейдите на вкладку Вид и выберите Переход --> Панорамирование . Также можно нажать клавишу P . Указатель мыши принимает вид руки:  2. Перетащите модель, удерживая нажатой левую кнопку мыши. 3. Чтобы выйти из режима панорамирования, нажмите Esc .

1.3 Привязка к местоположениям

Большинство команд запрашивают точки для размещения объектов в модели или на чертеже. Это называется *привязкой*. Когда вы создаете новые объекты, Tekla Structures отображает символы и всплывающие подсказки, соответствующие возможным точкам привязки, и светло-серую линию между точкой привязки и последней указанной точкой.



Для управления тем, к каким местоположениям можно привязываться, служат [переключатели привязки \(стр 91\)](#) на панели инструментов «Привязка».

Например, можно привязываться к

- различным точкам, таким как конечные точки и средние точки
- центрам
- пересечениям
- линиям и кромкам
- размерам и линиям меток, элементам компоновки чертежа и рамкам чертежа

Если вы хотите использовать точные расстояния или координаты при привязке к местоположениям, воспользуйтесь числовой привязкой.

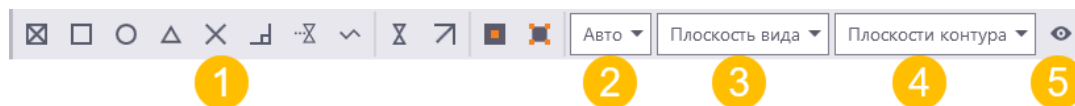
Сочетая различные инструменты привязки, можно, например, привязываться к ближайшей точке на плоскости, образующей [ортогональный угол \(стр 109\)](#), — как в модели, так и на чертежах. Кроме того, можно визуально продлить линию и указать точку на заданном расстоянии на этой линии или создать временную опорную точку для использования в качестве локального начала координат (и в модели, и на чертежах).

Tekla Structures отображает в модели размеры привязки, что позволяет легко создавать объекты желаемой длины. Включить или выключить размеры привязки можно с помощью расширенного параметра XS_DISPLAY_DIMENSIONS_WHEN_CREATING_OBJECTS.

СОВЕТ Для ускорения работы можно пользоваться сочетаниями клавиш привязки.

Панель инструментов привязки

Панель инструментов **Привязка** служит для активации переключателей привязки и доступа к дополнительным параметрам привязки.



(1) [Переключатели привязки \(стр 91\)](#) определяют, какие местоположения можно указывать при размещении объектов. Переключатели привязки определяют точные места на объектах, например концевые точки, средние точки и пересечения.

(2) Первый список служит для задания глубины привязки.

(3) Второй список служит для переключения между плоскостью вида и [рабочей плоскостью \(стр 58\)](#).

(4) Третий список служит для задания типа плоскости. Тип плоскости определяет, какие плоскости можно выбирать в модели.

(5) Вы можете [скрыть \(стр 260\)](#) выбранные переключатели с панели инструментов.

По умолчанию панель инструментов **Привязка** находится внизу экрана. Если вы не можете найти эту панель инструментов, выберите **Файл --> Настройки** и в списке **Панели инструментов** убедитесь, что панель инструментов **Привязка** выбрана.

Зона привязки

Каждый объект имеет зону привязки. Она определяет, как близко от объекта следует указывать точку, чтобы выбрать местоположение. При указании точки в зоне привязки объекта Tekla Structures автоматически привязывается к ближайшей доступной для указания точке на этом объекте.

Задать зону привязки можно с помощью расширенного параметра XS_PIXEL_TOLERANCE.

Приоритет привязки

Если при указании точки имеется несколько местоположений, к которым можно привязаться, Tekla Structures автоматически привязывается к точке с наибольшим приоритетом привязки. Для управления тем, какие местоположения вы можете указывать, используются переключатели привязки. Переключатели привязки определяют приоритет привязки местоположений.

Глубина привязки

Первый список на панели инструментов **Привязка** определяет глубину каждого указываемого местоположения. Возможны следующие варианты:

- **Плоскость:** можно привязываться к местоположениям на [плоскости вида \(стр 35\)](#) или на [рабочей плоскости \(стр 56\)](#) — в зависимости от варианта, выбранного во втором списке на панели инструментов **Привязка**.
- **Авто:** в перспективной проекции этот вариант работает так же, как **3D**. В параллельных проекциях он работает аналогично варианту **Плоскость**.
- **3D:** можно привязываться к местоположениям во всем трехмерном пространстве.

Привязка на чертежах

См. раздел Snapping in drawings.

Привязка к точкам с помощью переключателей привязки

Для управления тем, какие местоположения можно выбирать в модели или на чертеже, используются переключатели привязки. Использование переключателей привязки позволяет точно размещать объекты без использования координат. Переключателями привязки можно пользоваться всякий раз, когда Tekla Structures запрашивает точку.

Щелкайте переключатели привязки на панели инструментов **Привязка**, чтобы включать (активировать) и выключать (деактивировать) их. Если точек привязки несколько, нажимайте клавишу **TAB** для циклического перебора точек привязки и сочетание клавиш **SHIFT+TAB** для перебора этих точек в обратном порядке. Для выбора нужной точки щелкните левой кнопкой мыши.

Управлять переключателями привязки также можно с помощью поля **Быстрый запуск**. Начните вводить название переключателя привязки, например *привязка*, и щелкните название переключателя привязки в результатах поиска, чтобы активировать его.

Визуальные подсказки при работе с привязкой

Tekla Structures показывает, к каким местам в модели можно привязаться, а также какие переключатели привязки можно использовать для привязки к тем или иным местоположениям.

Когда вы вызываете команду, требующую указания точек, и наводите указатель мыши на объекты, указатель мыши фиксируется в точке привязки, и Tekla Structures отображает в модели

- символ привязки.

Символ привязки изменяется в соответствии с возможной точкой привязки. Tekla Structures автоматически выделяет точки, к которым можно привязаться.

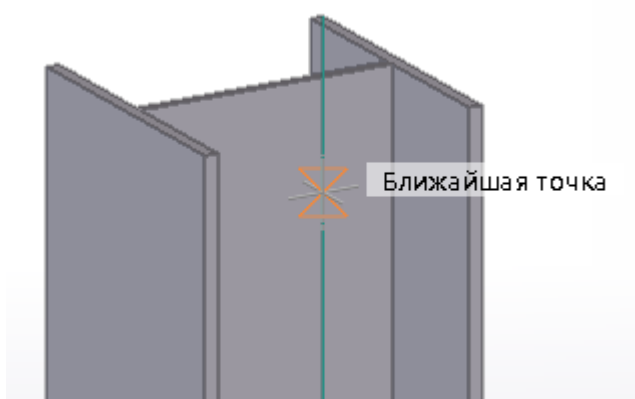
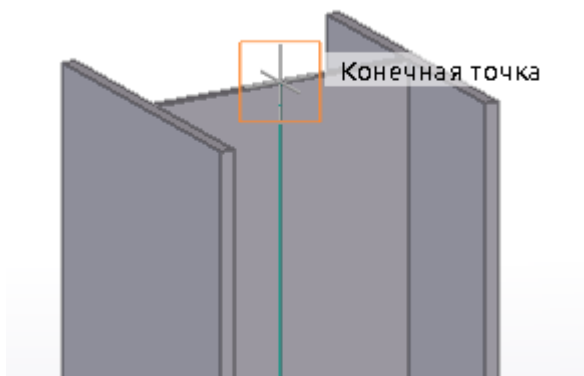
Для отображения или скрытия символов привязки используются [настройки привязки \(стр 115\)](#);

- всплывающую подсказку с названием возможной точки привязки.

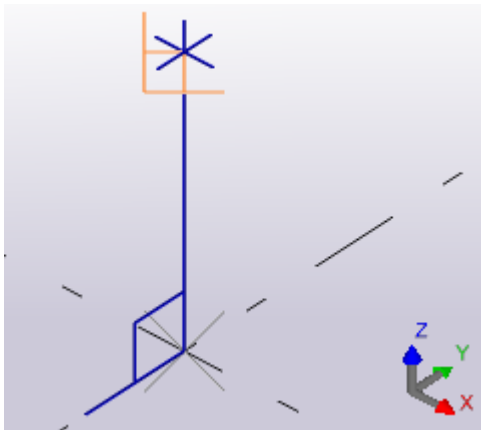
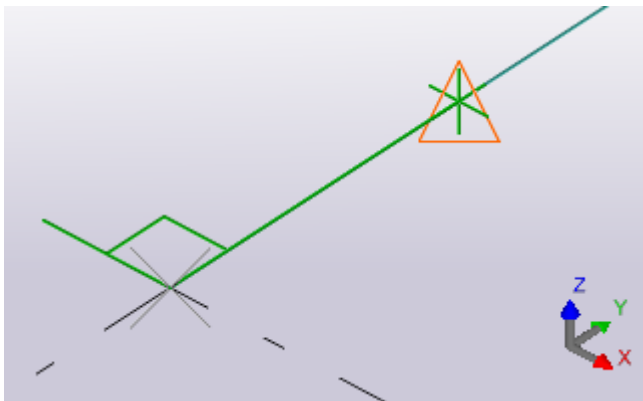
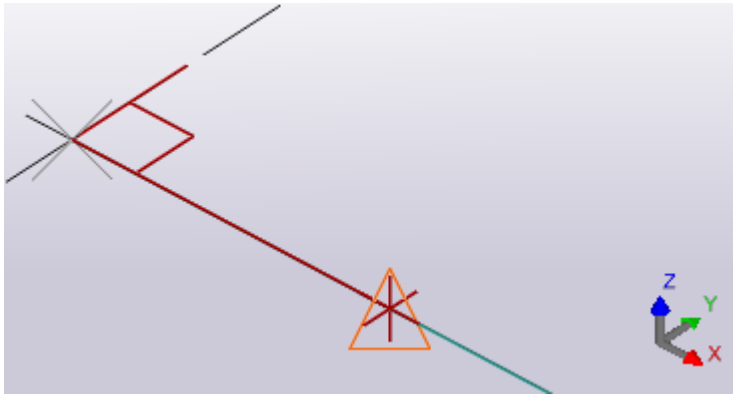
Для отображения или скрытия всплывающих подсказок привязки выберите **Файл --> Настройки** и установите (снимите) флажок **Всплывающие подсказки привязки**;

- бирюзовую опорную линию или линию геометрии объекта. Бирюзовая линия соответствует линии или кромке, к которой относится точка привязки.

Например:




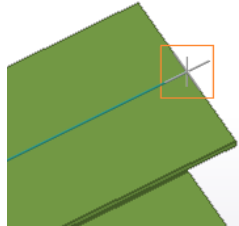

Кроме того, Tekla Structures показывает, в каком направлении находятся указанные точки. Когда активен [ортогональный режим \(стр 109\)](#), Tekla Structures отображает «резиновую нить» между последней указанной точкой и точкой привязки. Цвет курсора и «резиновой нити» соответствуют цвету оси рабочей плоскости: красный для оси X, зеленый для оси Y и синий для оси Z. Для всех остальных направлений «резиновая нить» и курсор черного цвета.



Основные переключатели привязки

Основные два переключателя привязки определяют, к чему можно привязываться: к опорным точкам или к любым другим точкам на объектах, например углам деталей. Эти переключатели имеют наивысший [приоритет привязки \(стр 90\)](#). Если они оба отключены, нельзя

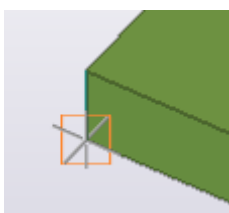
привязаться ни к какому местоположению, даже если все остальные переключатели включены.

Переключатель	Местоположение	Описание	Символ
	Опорные линии и точки	Можно привязываться к опорным точкам объектов (точкам, в которых находятся ручки).	Большой 
	Линии и точки геометрии	Можно привязываться к любой точке на объекте. На чертежах этот переключатель можно использовать для привязки к наложенным снимкам экрана.	Маленький 

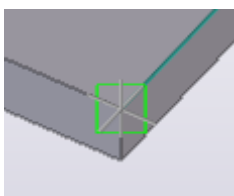
Переключатели привязки и точки привязки

Символы привязки в модели могут быть двух цветов:

- Оранжевый — для объектов модели:













- Зеленый — для объектов внутри компонентов:




Следите за тем, чтобы у вас не было одновременно активировано слишком много переключателей привязки; это может привести к

неточностям и ошибкам привязки. Особую осторожность необходимо

соблюдать при использовании переключателя привязки  **Привязка к любому местоположению.**

Переключатель	Местоположения	Описание
	Точки	Привязка к точкам и пересечениям линий сетки.
	Конечные точки	Привязка к конечным точкам линий, сегментов полилиний и дуг.
	Центры	Привязка к центральным точкам окружностей и дуг. Если вам нужно привязаться на чертеже к центральной точке окружности, созданной с помощью выреза по многоугольнику в модели, установите расширенный параметр <code>XS_ADD_SNAPPING_SYMBOL_TO_CIRCLES</code> в значение <code>TRUE</code> .
	Средние точки	Привязка к средним точкам линий, сегментов полилиний и дуг.
	Пересечения	Привязка к пересечениям линий, сегментов полилиний, дуг и окружностей.
	Перпендикуляры	Привязка к точкам на объектах, в которых образуется перпендикуляр к другому объекту.
	Продолжения линий	Привязка к продолжениям линий расположенных поблизости объектов, а также к опорным линиям и линиям геометрии объектов на чертеже.
	Любое положение	Привязка к любому местоположению.
	Ближайшая точка	Привязка к ближайшим точкам объектов, например, к любым точкам на кромках деталей или линиях.
	Линии	Привязка к линиям сетки, опорным линиям и кромкам существующих объектов.

Переключатель	Местоположения	Описание
	Размеры и линии меток, элементы компоновки чертежа и рамки чертежа	Привязка к геометрии аннотаций, элементам компоновки чертежа и рамкам чертежа. Действует только на чертежах.

Переопределение текущих переключателей привязки

Можно временно переопределить текущие переключатели привязки, т. е. активировать только выбранный переключатель привязки. Выбранный переключатель привязки переопределяет другие настройки привязки для следующей точки, которую вы укажете.

1. Вызовите команду, которая запрашивает точку.
Например, начните создавать балку.
2. Чтобы переопределить текущие переключатели привязки, выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть список вариантов привязки, и выберите один из вариантов.
 - Выберите **Настройки** --> **Файл** и в списке панелей инструментов выберите **Панель инструментов 'Переопределение привязки'**.
Появится новая панель инструментов. Нажмите одну из кнопок на ней, чтобы активировать соответствующий переключатель привязки.



- Переопределите переключатель привязки с помощью поля Быстрый запуск. Введите переопределить в поле **Быстрый запуск** и выберите необходимый переключатель в списке результатов поиска.

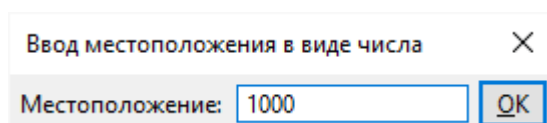
Привязка к точкам с использованием точного расстояния или координат (числовая привязка)

При привязке к местоположению можно вводить точные расстояния и координаты. Это называется *числовой привязкой*.

Ввод расстояния или координат

Для задания расстояния до местоположения, к которому нужно привязаться, или координат этого местоположения служит диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

1. Вызовите команду, которая требует указать точку.
Например, вызовите команду создания балки.
2. Укажите первую точку.
3. Переместите указатель мыши, чтобы указать направление привязки.
4. Введите расстояние или координаты с клавиатуры.
Например, введите 1000 в качестве расстояния от последней указанной точки. Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures автоматически отображает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

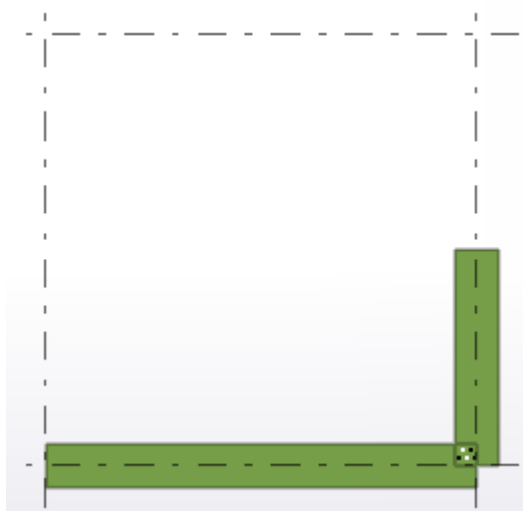


5. Введя расстояние или координаты, нажмите кнопку **OK** или клавишу **ВВОД**, чтобы привязаться к соответствующему местоположению.

Пример привязки: отслеживание линии в направлении точки привязки

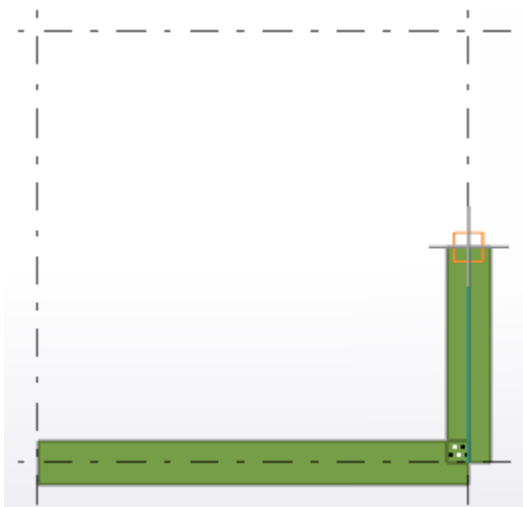
Под отслеживанием понимается движение по линии с указанием точки на заданном расстоянии вдоль нее. Обычно отслеживание используется в сочетании с числовыми координатами и другими инструментами привязки, например переключателями привязки и ортогональной привязкой. В этом примере показано, как указать точку, находящуюся на заданном расстоянии на линии. Для задания расстояния от последней указанной точки используется диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

1. Создайте две балки и разместите их так, как показано ниже:

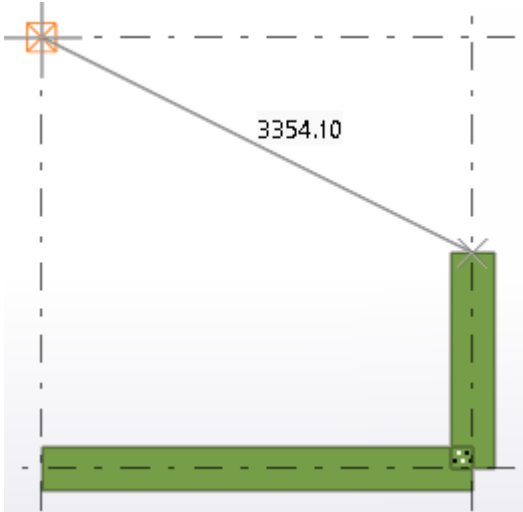


2. Вызовите команду создания балки, чтобы создать еще одну балку.

3. Укажите первую точку.

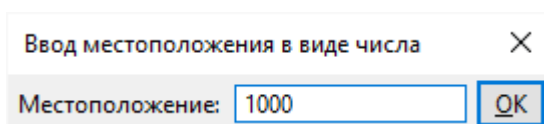


4. Наведите указатель мыши на пересечение линий сетки так, чтобы он зафиксировался на точке привязки, но **не** нажимайте кнопку мыши.



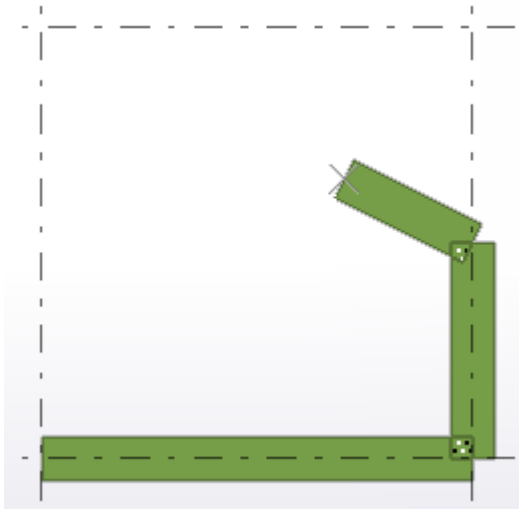
5. Введите 1000.

Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures отображает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.



6. Нажмите кнопку **OK**, чтобы подтвердить расстояние.

Tekla Structures создает балку длиной 1000 единиц, которая расположена между указанными вами точками:

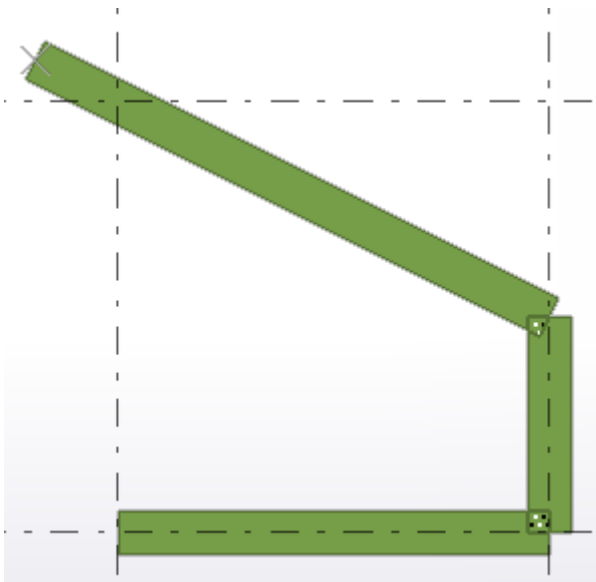


Также можно:

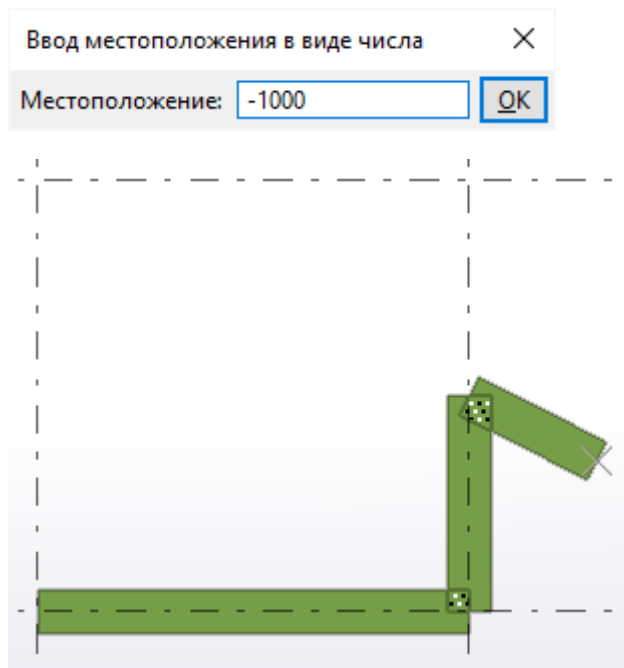
- Отсчитайте за точкой привязки, например, 4000 единиц от первой точки:

Ввод местоположения в виде числа ✕

Местоположение:



- Для привязки к точке, находящейся в противоположном направлении, введите отрицательное значение, например -1000 :



Пример использования числовой привязки на чертежах см. в разделе Размещение эскизного объекта на заданном расстоянии.

Смена режима привязки

В Tekla Structures предусмотрено три режима привязки: относительный, абсолютный и глобальный. Для задания используемого по умолчанию режима привязки служит расширенный параметр XS_KEYIN_DEFAULT_MODE.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Расширенные параметры** и перейдите в категорию **Свойства моделирования**.
2. Установите расширенный параметр XS_KEYIN_DEFAULT_MODE в значение RELATIVE, ABSOLUTE или GLOBAL.
 - В режиме относительной привязки координаты, вводимые в диалоговом окне **Ввод местоположения в виде числа** без какого-либо префикса, будут отсчитываться от последнего указанного местоположения.
 - В режиме абсолютной привязки координаты отсчитываются от начала координат рабочей плоскости.
 - В режиме глобальной привязки координаты отсчитываются от глобального начала координат и глобальных осей X и Y.
3. Нажмите кнопку **OK**, чтобы сохранить изменения.

4. Если требуется временно переопределить режим привязки, используемый по умолчанию, введите специальный символ перед координатами при вводе местоположения в виде числа.

По умолчанию специальные символы следующие:

- @ для относительных координат
- \$ для абсолютных координат
- ! для глобальных координат

ПРИМ. Чтобы изменить специальный символ для какого-либо из трех режимов привязки, воспользуйтесь расширенными параметрами XS_KEYIN_RELATIVE_PREFIX, XS_KEYIN_ABSOLUTE_PREFIX и XS_KEYIN_GLOBAL_PREFIX.

Возможные варианты ввода координат

В таблице ниже перечислены типы данных, которые можно вводить в диалоговом окне **Ввод местоположения в виде числа**.

Обратите внимание, что в Tekla Structures предусмотрено три *режима привязки*: относительный, абсолютный и глобальный. Можно временно переопределить режим привязки, используемый по умолчанию, введя специальный символ перед координатами в диалоговом окне **Ввод местоположения в виде числа**.

Вводимая информация	Описание	Специальный символ
Одна координата	Расстояние до указанного направления.	
Две координаты	Если опустить последнюю координату (Z) или угол, Tekla Structures считает, что их значение равно 0. На чертежах Tekla Structures игнорирует третью координату.	
Три координаты		
Прямоугольные координаты	Координаты X, Y и Z местоположения, разделенные запятыми. Например: 100, -50, -200.	, (запятая)

Вводимая информация	Описание	Специальный символ
Полярные координаты	<p>Расстояние, угол на плоскости XY и угол от плоскости XY, разделенные угловыми скобками.</p> <p>Например: 1000<90<45.</p> <p>Углы увеличиваются в направлении против часовой стрелки.</p>	<
Относительные координаты	<p>Координаты относительно последнего указанного местоположения.</p> <p>Например: @1000, 500 или @500<30.</p>	@
Абсолютные координаты	<p>Координаты относительно начала координат рабочей плоскости.</p> <p>Например: \$0, 0, 1000</p>	\$
Глобальные координаты	<p>Координаты относительно глобального начала координат и глобальных осей X и Y.</p> <p>Например: !6000, 12000, 0.</p> <p>Это удобно делать, например, когда рабочая плоскость установлена на плоскость детали и нужно привязаться к местоположению, определенному в глобальной системе координат, не переходя для этого к глобальной рабочей плоскости.</p>	!


Привязка к линиям, кромкам и продолжениям линий

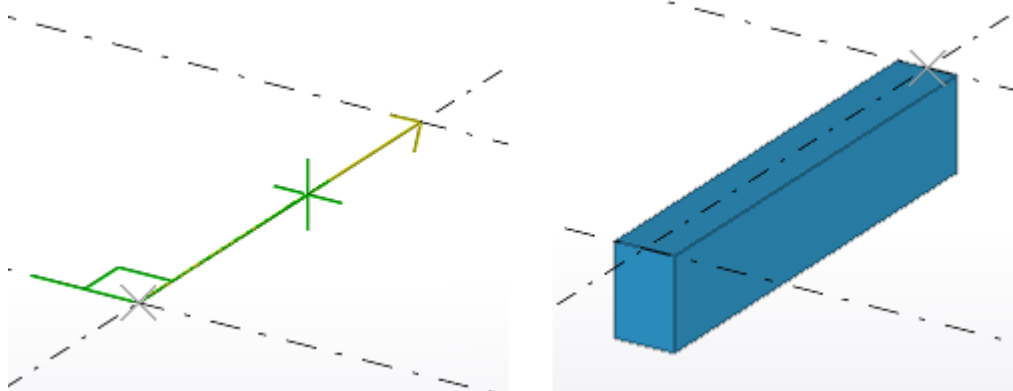
При моделировании объектов, которые должны быть выровнены относительно существующего объекта или линии сетки, можно привязываться к линиям. Также можно привязываться к продолжениям опорных линий деталей или к продолжениям опорных линий расположенных поблизости объектов.

Привязка к линии или кромке

Переключатель привязки **Привязка к линии** используется, когда нужно привязаться к другой линии в модели. Можно привязываться к линиям сетки, опорным линиям и кромкам существующих объектов.

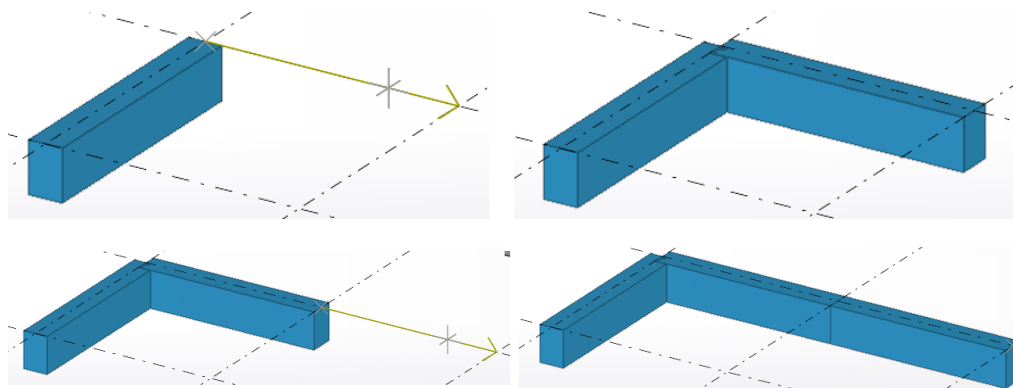
Используйте переключатель привязки **Привязка к линии**, когда вам требуется создать, например, несколько балок одна за другой на линии сетки. При использовании переключателя привязки **Привязка к линии** не нужно отдельно указывать начальную точку и конечную точку балки.

1. Убедитесь, что [переключатель привязки \(стр 94\)](#)  **Привязка к линии** активен.
2. Вызовите команду, которая требует указания двух или более точек. Например, начните создавать балку. При наведении курсора мыши на линию сетки или расположенный поблизости объект Tekla Structures автоматически указывает оба конца линии. Желтая стрелка показывает направление точек.



3. Чтобы сменить направление, переместите указатель мыши ближе к противоположному концу линии.
4. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы подтвердить местоположение, к которому вы хотите привязаться.

Tekla Structures создаст объект. Например:



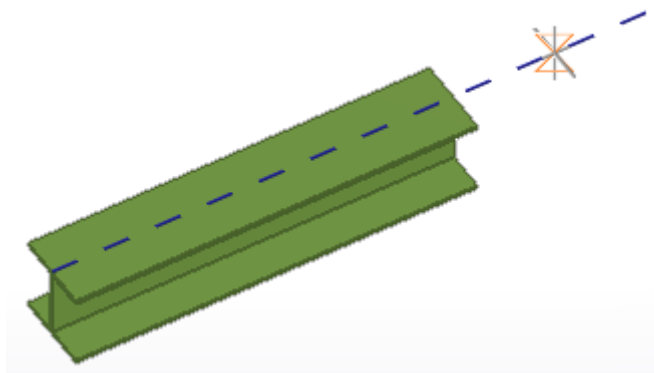
ПРИМ. При использовании переключателя привязки **Привязка к линии** в сочетании с командой, требующей указания только одной точки (например, при создании колонны), для размещения детали используется только начальная точка линии.

Привязка к продолжениям линий

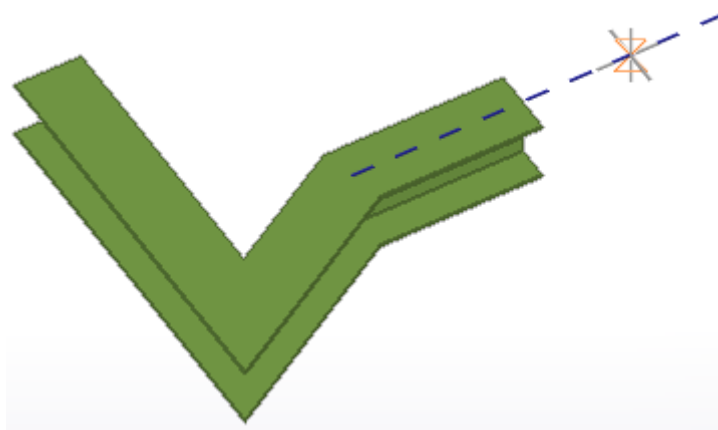
Переключатель привязки **Привязка к продолжениям линий** используется, когда нужно привязаться к продолжениям опорных линий деталей (линий между ручками деталей) или к продолжениям опорных линий расположенных поблизости объектов. Продолжения линий отображаются синей пунктирной линией.

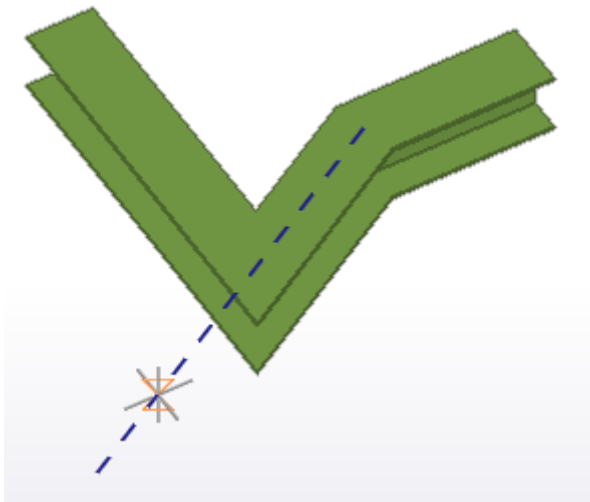
Переключатель привязки **Привязка к продолжениям линий** работает с балками, составными балками, пластинами и перекрытиями.

- В случае балок опорная линия — это линия, проходящая через обе ручки детали.

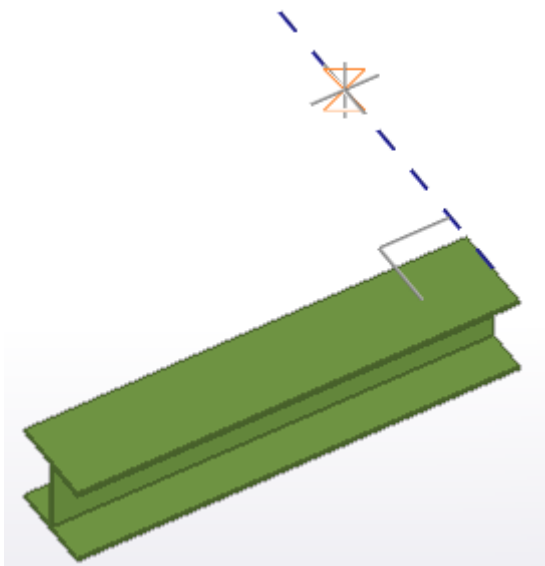


- В случае составных балок, пластин и перекрытий опорные линии — это линии, проходящие через последовательные ручки детали.







- В случае балок и составных балок можно привязываться к линии, проходящей через ручку на конце балки и перпендикулярной направлению балки.







- При привязке к продолжениям линий расположенных поблизости объектов продолжение линии, к которому можно привязаться, соответствует направлению такого объекта. Привязкой к продолжениям линий расположенных поблизости объектов удобно

пользоваться, например, когда нужно выровнять объекты относительно друг друга.

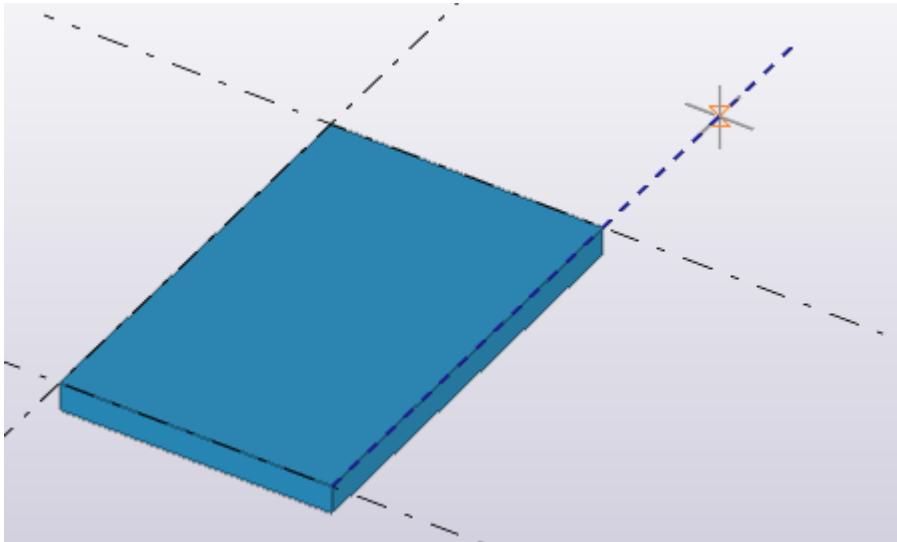


ПРИМ. Переключатели привязки **Привязка к опорным линиям и точкам**  и **Привязка к линиям и точкам геометрии**  не влияют на переключатель привязки **Привязка к продолжениям линий**.

1. Убедитесь, что соответствующие [переключатели привязки \(стр 94\)](#) активны:

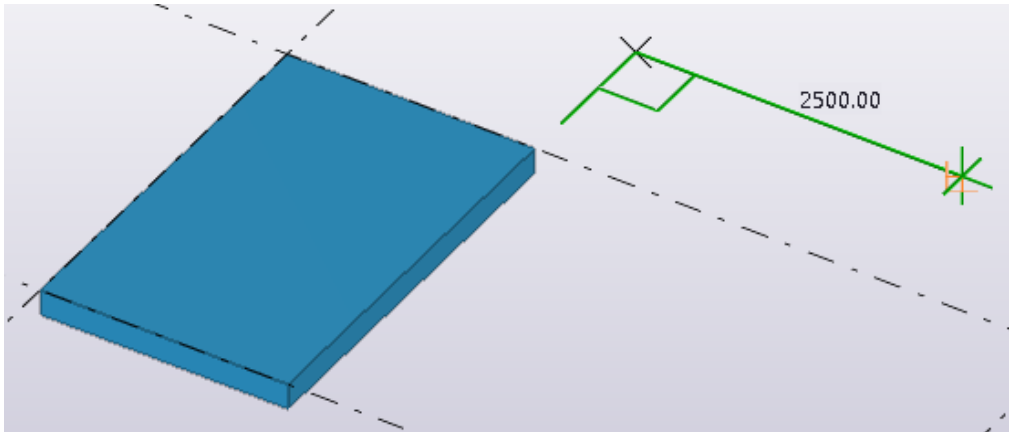
- Активируйте переключатель  **Привязка к продолжениям линий**.
- Активируйте переключатель  **Привязка к точкам пересечения** или  **Привязка к ближайшим точкам (точки на линии)**, если вам нужно привязаться к пересечению продолжения линии и линии сетки.
- Деактивируйте переключатель  **Привязка к конечным точкам**, если вы работаете в 3D.

2. Вызовите команду, которая требует указания точек.
Например, начните создавать балку, пластину или перекрытие.
3. Перемещайте указатель мыши рядом с существующим объектом, чтобы увидеть продолжения его линий.

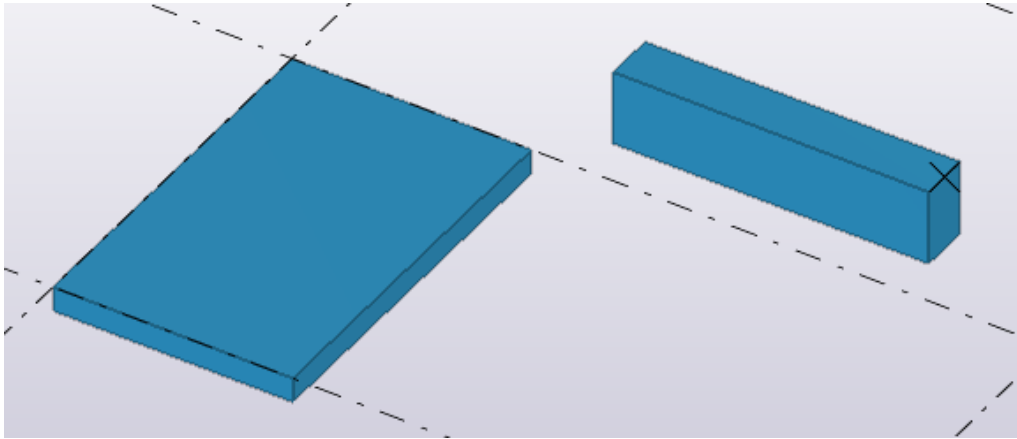


Найдя линию, можно перемещать указатель дальше от объекта, не теряя привязки.

4. Укажите остальные точки.



Tekla Structures создает объект:



Фиксация координаты X, Y или Z на линии

Можно зафиксировать координаты X, Y и Z на линии. Это удобно делать, когда нужно определить точку для указания, и необходимой точки на линии нет. Когда координата зафиксирована, можно привязываться только к точкам, лежащим в соответствующем направлении.

1. Вызовите команду, которая требует указания местоположений.
Например, начните создавать балку.
2. Зафиксируйте координату:
 - Чтобы зафиксировать координату X, нажмите клавишу **X**.
 - Чтобы зафиксировать координату Y, нажмите клавишу **Y**.
 - Чтобы зафиксировать координату Z, нажмите клавишу **Z**.

Теперь можно привязываться только к точкам в выбранном направлении.

Tekla Structures показывает, какая координата зафиксирована, буквами **X**, **Y** или **Z** в строке состояния внизу главного окна Tekla Structures.

3. Чтобы отменить фиксацию координаты, нажмите клавишу той же буквы (**X**, **Y** или **Z**) еще раз.

Выравнивание объектов с помощью сетки привязки

Сетка привязки облегчает выравнивание объектов в модели, позволяя привязываться только к местоположениям через [заданные интервалы \(стр 115\)](#). Использовать сетку привязки следует при указании точек с

активным [переключателем привязки \(стр 94\)](#)  **Привязка к любому местоположению.**

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Настройки привязки**.

2. Задайте интервалы шага сетки в полях **Шаг**.
Например, если шаг по оси X равен 500, можно привязываться к местоположениям с интервалом 500 единиц в направлении оси X.
3. При необходимости задайте смещения начала координат сетки в полях **Начало координат**.
4. Чтобы активировать сетку привязки, установите флажок **Активна (при включенной привязке к произвольной точке)**.
5. Нажмите **ОК**.

Теперь при указании точек с активным переключателем привязки



Привязка к любому местоположению можно будет привязываться к местоположениям только через заданные интервалы. Сама сетка привязки в модели не видна.

Привязка к точкам в ортогональных направлениях

Ортогональный режим позволяет привязываться в модели и на чертежах к точкам, образующим ортогональные углы. При создании объектов, которые требуют указания нескольких точек, можно привязываться к точкам, образующим ортогональные углы по отношению к двум ранее указанным точкам.

ПРИМ. Ортогональный режим имеет самый низкий приоритет привязки.

Когда **Ортогональный режим** активирован, но Tekla Structures находит какую-либо другую возможную точку привязки помимо точки, образующей ортогональный угол, Tekla Structures будет использовать для привязки найденную точку, а не точку, образующую ортогональный угол. Если других возможных точек привязки не найдено, Tekla Structures использует точку привязки, образующую ортогональный угол.

Активация ортогонального режима

Прежде чем привязываться к точкам, образующим ортогональные углы, проверьте, активен ли **Ортогональный режим**. Буква **О** в строке состояния внизу главного окна Tekla Structures показывает, что **Ортогональный режим** активен.

Если **Ортогональный режим** не активен,

- нажмите клавишу **О**, чтобы активировать его,
- или выберите **Файл --> Настройки** и установите флажок **Ортогональный режим**.

Привязка к точкам, образующим ортогональные углы

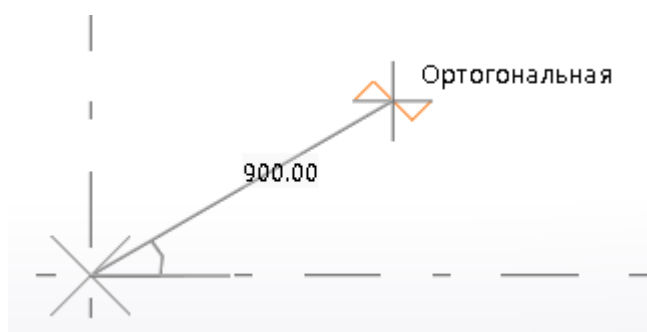
Ортогональный режим служит для привязки к ближайшей точке на плоскости, образующей прямую под углом 0, 45, 90, 135, 180 и т. д. градусов. Указатель мыши автоматически привязывается к местоположениям через равные расстояния в выбранном направлении. Этим удобно пользоваться, например, если необходимо точно и единым образом разместить метки на чертеже.

1. Убедитесь, что **Ортогональный режим** активен.
 - Нажмите клавишу **O**, чтобы активировать **Ортогональный режим**, если он не активен.
 - Другой вариант: в меню **Файл** выберите **Настройки** и установите флажок **Ортогональный режим**.
2. Вызовите команду, которая требует указания точек.

Например, начните создавать балку. Tekla Structures отображает значок угла, показывающий направление привязки.

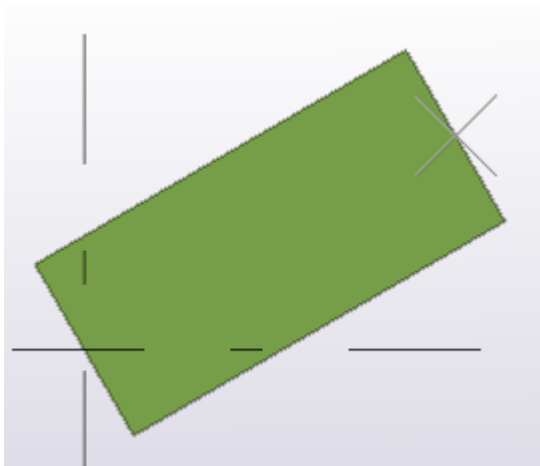
Точность привязки зависит от текущего масштаба изображения.

[Интервал угла \(стр 115\)](#) зависит от настроек в диалоговом окне **Настройки привязки в модели**.



3. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы подтвердить местоположение, к которому вы хотите привязаться.

Tekla Structures создаст объект. Например:

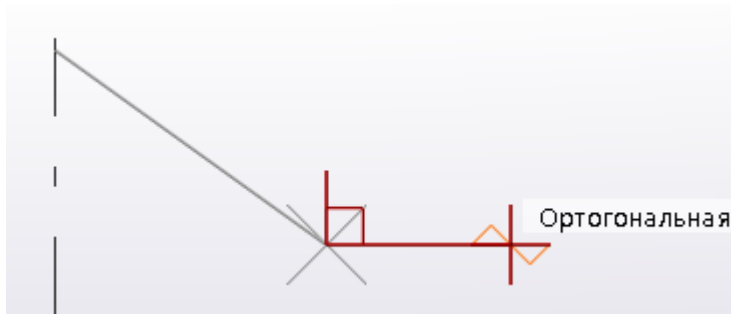
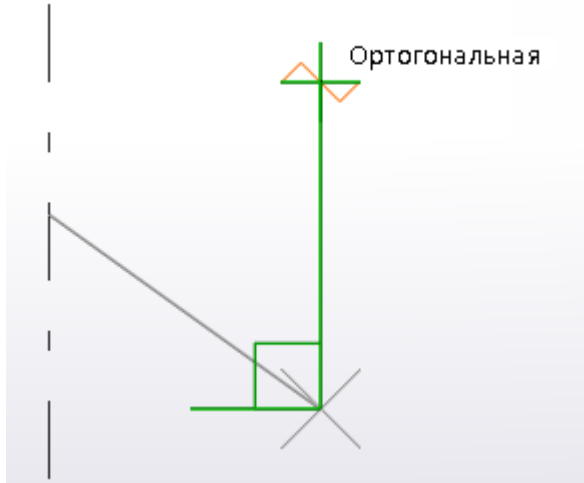


Привязка в ортогональном направлении относительно ранее указанных точек

При создании объектов, требующих указания более двух точек, — например, составной балки или контурной пластины — можно привязываться к точкам, образующим ортогональные углы по отношению к двум ранее указанным точкам. Это бывает удобно, если, например, требуется создать прямоугольное перекрытие, расположенное на плоскости вида, но не параллельное осям X и Y.

1. Убедитесь, что **Ортогональный режим** активен.
 - В меню **Файл** выберите **Настройки** и установите флажок **Ортогональный режим**.
 - Также можно нажать клавишу **O**.
2. Вызовите команду, которая требует указания нескольких точек.
Например, начните создавать составную балку или прямоугольное перекрытие.
3. Укажите первые две точки.
Tekla Structures отображает значок угла, показывающий направление привязки.
4. Перемещайте указатель мыши в модели, пока не увидите значок угла.

Когда привязка образует ортогональный угол с осью рабочей плоскости, значок угла принимает цвет этой оси: красный для оси X, зеленый для оси Y и синий для оси Z.



Когда привязка образует ортогональный угол с предыдущими точками, значок угла становится черного цвета.



5. Укажите остальные точки.

Tekla Structures создаст объект. Например:

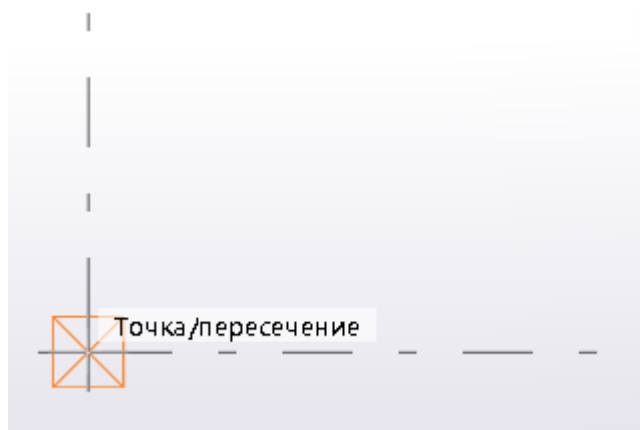


Установка временной опорной точки

Можно установить временную опорную точку и использовать ее в качестве локального начала координат при привязке в моделях и на чертежах. Как правило, использование опорной точки предполагают **Ортогональный режим** и переключатель привязки **Привязка к точкам перпендикуляра**.

В качестве опорной точки автоматически устанавливается последняя указанная точка, которая отображается в виде серого крестика. При прерывании команды информация об опорной точке (т. е. последней указанной точке) удаляется. Если вам нужно использовать опорную точку, установите временную опорную точку вручную.

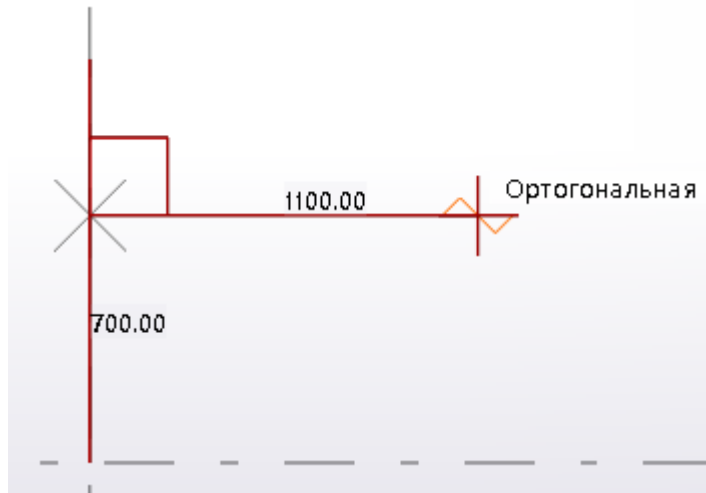
1. Вызовите команду, которая требует указания точек.
Например, начните создавать балку.
2. Укажите начальную точку.



3. Удерживая нажатой клавишу **CTRL**, укажите местоположение.

Другой вариант: щелкните правой кнопкой мыши, выберите **Задать временную опорную точку привязки** и укажите местоположение.

Серый крестик показывает, что данное местоположение является временной опорной точкой. Можно продолжать привязку от временной опорной точки.

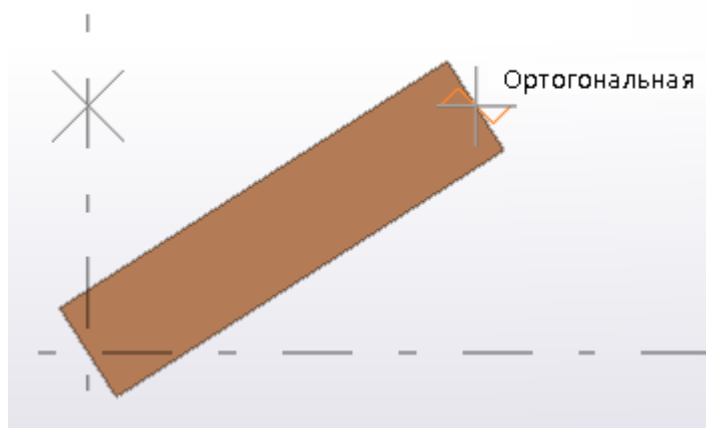


4. Повторяйте шаг 3 для создания необходимого количества опорных точек.

Команду **Задать временную опорную точку привязки** необходимо вызывать для каждой указываемой опорной точки.

5. Отпустите клавишу **CTRL** и укажите конечную точку.

Tekla Structures создает объект между начальной и конечной точками. Например:



Настройки ортогонального режима

Интервал угла для средства **Ортогональный режим** задается в [настройках \(стр 115\)](#) в диалоговом окне **Настройки привязки**. Можно задать **Интервал угла** или **Пользовательские углы**.

По умолчанию интервал угла составляет 90 градусов.

Настройки привязки

Для просмотра и изменения настроек привязки в модели служит диалоговое окно **Настройки привязки в модели**. Диалоговое окно **Настройки привязки на чертеже** содержит аналогичные параметры для чертежей. Настройки относятся к конкретному пользователю.

Параметр	Описание
Символ	Позволяет отобразить или скрыть символы привязки. Установите флажок, чтобы отобразить символы привязки, или снимите флажок, чтобы скрыть их.
Активна (при включенной привязке к произвольной точке)	Установите флажок, чтобы активировать сетку привязки (стр 108) .
Шаг	Задайте интервалы шага сетки для начала координат сетки привязки. Например, если шаг по оси X равен 500, можно привязываться к местоположениям с интервалом 500 единиц в направлении оси X.
Начало координат	Задайте смещения для начала координат сетки привязки.
Интервал угла	Задайте интервал угла для средства Ортогональный режим . Эта настройка используется при привязке к ортогональным точкам (стр 109) . Например, если задать значение интервала равным 10 , Ортогональный режим будет предполагать привязку к углам с интервалом 10 градусов в модели или на чертеже.
Пользовательские углы	Задайте пользовательские углы для средства Ортогональный режим . Эта настройка используется при

Параметр	Описание
	привязке к ортогональным точкам (стр 109). Значения разделяются пробелами. Например, если ввести 12.5 60, Ортогональный режим будет предполагать привязку к углам 12.5 и 60 в модели или на чертеже.

См. также

[Панель инструментов привязки \(стр 89\)](#)

[Привязка к точкам с помощью переключателей привязки \(стр 91\)](#)

1.4 Работа с объектами модели в Tekla Structures

Моделирование в Tekla Structures предполагает создание объектов модели различных типов и работу с ними. В большинстве случаев объект модели представляет собой объект строительной конструкции, будет присутствовать в реальном здании или сооружении или будет тесно с ним связан. Объект модели может также быть вспомогательным средством моделирования и представлять собой информацию, актуальную только в процессе создания модели. Объекты модели либо создаются в модели, либо импортируются в нее.

С помощью команд на ленте можно создавать объекты модели различных типов, например детали и элементы, болты, армирование и вырезы.

Некоторые команды на ленте имеют соответствующие сочетания клавиш, что позволяет ускорить процесс моделирования. Вы можете настроить сочетания клавиш, назначив собственные сочетания клавиш наиболее часто используемым командам.

Кроме того, многие из команд для создания объектов модели можно запускать с помощью поля Быстрый запуск или с [панели свойств](#) (стр 118).

После создания объекта модели можно просмотреть и изменить его свойства с помощью панели свойств.

Примеры объектов модели

Примеры объектов модели:

- [Детали \(стр 271\)](#) и элементы

- Болты и [сварные швы \(стр 423\)](#)
- [Армирование \(стр 516\)](#) и закладные
- [Поверхности \(стр 467\)](#) и [обработка поверхности \(стр 454\)](#)
- Срезы/вырезы, [подгонка \(стр 441\)](#), отверстия и фаски
- [Швы бетонирования \(стр 502\)](#)
- Нагрузки

Объекты модели также могут создаваться компонентами.

Для изменения размеров и формы объектов модели служат ручки [прямого изменения \(стр 125\)](#).

В модели можно использовать следующие вспомогательные средства моделирования:


- [Сетки \(стр 25\)](#) и [линии сетки \(стр 30\)](#)
- [Вспомогательные объекты \(стр 665\)](#) и точки
- Опорные модели

Объекты модели можно объединять в более крупные сущности путем создания [сборок \(стр 468\)](#), [ЖБ элементов \(стр 479\)](#) и [единиц бетонирования \(стр 496\)](#).

Управлять объектами модели можно с помощью [групп объектов \(стр 698\)](#), Организатора и других инструментов планирования.

Создание или удаление объекта модели

1. Вызовите команду для создания объекта модели, например детали.

- На ленте: нажмите команду. Например, нажмите  , чтобы создать стальную балку.
- С помощью поля **Быстрый запуск**: введите слово для поиска. Например, введите *создать стальную балку*, чтобы найти команду **Создать стальную балку**.
- На панели свойств: убедитесь, что в модели ничего не выбрано. Нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка объект, который вы хотите создать.

2. [Укажите точки \(стр 88\)](#), чтобы разместить объект в модели.

Tekla Structures создает объект модели, используя текущие свойства данного типа объектов.

3. Следите за сообщениями в строке состояния для получения инструкций о том, что делать дальше.

4. Для создания нескольких объектов модели с одинаковыми свойствами укажите несколько точек.
Команда выполняется, пока вы не завершите ее или не вызовете другую команду.
5. Если требуется удалить объект модели, выберите объект и нажмите клавишу **DELETE**.

Просмотр и изменение свойств объекта модели с помощью панели свойств

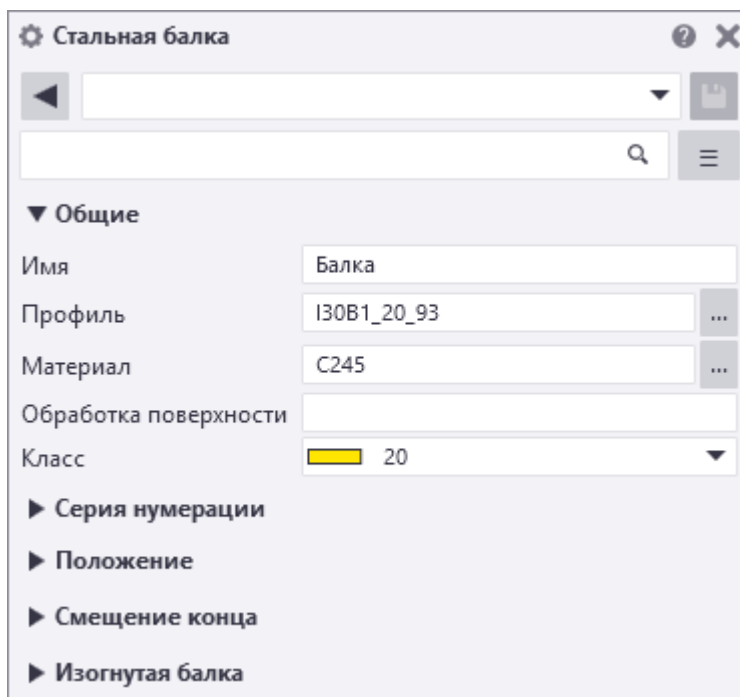
Tekla Structures отображает свойства различных объектов модели на панели свойств, которая представляет собой окно боковой панели.

Какие объекты модели можно изменять с помощью панели свойств

Панелью свойств можно пользоваться для просмотра и изменения свойств следующих объектов:

- [деталей \(стр 271\)](#), таких как колонны и балки;
- элементов;
- болтов;
- [сварных швов \(стр 423\)](#);
- [армирования \(стр 516\)](#);
- наборов арматуры;
- [захваток бетонирования \(стр 493\)](#), единиц бетонирования и [швов бетонирования \(стр 502\)](#);
- фасок;
- [сеток \(стр 25\)](#);
- [вырезов по многоугольнику \(стр 443\)](#) и [вырезов по детали \(стр 444\)](#);
- [вспомогательных объектов \(стр 665\)](#) и точек;
- [сборок \(стр 468\)](#) и [ЖБ элементов \(стр 479\)](#);
- обработки поверхности;
- поверхностей.


Обратите внимание, что одновременно может быть открыто только одно окно панели свойств. Это значит, что в отдельный момент времени можно просматривать свойства только одного типа объектов.



Панель свойств можно [настроить \(стр 243\)](#). Для каждого типа объекта можно отдельно выбрать, какие свойства вы хотите видеть на панели свойств. Вы можете упорядочить свойства так, как вам удобно, и удалить свойства, которые вам не нужны.

Открытие панели свойств

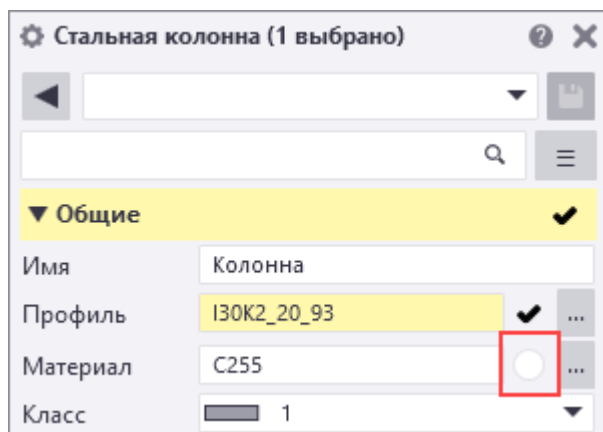
Чтобы открыть свойства на панели свойств:

- Если панель свойств закрыта, дважды щелкните объект модели или нажмите кнопку **Свойства**  на боковой панели.
- Если панель свойств открыта, выберите объект модели.
Также можно, удерживая клавишу **SHIFT**, нажать команду на ленте, чтобы открыть свойства на панели свойств.

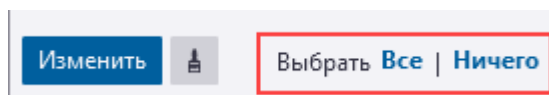
Изменение свойств объекта модели

1. Чтобы начать изменение свойств, дважды щелкните объект модели.
Откроется панель свойств, содержащая текущие свойства объекта.
2. Внесите в свойства требуемые изменения.
Tekla Structures выделяет измененные свойства на панели свойств желтым цветом.
3. Чтобы отменить какие-либо из изменений, снимите флажки рядом с соответствующими свойствами.

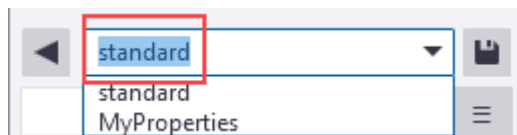
Можно снимать флажки по одному или выбрать целый раздел и все свойства в нем.



С помощью переключателей **Выбрать все** и **Не выбирать ничего** внизу панели свойств можно выбрать все изменения или отменить выбор всех изменений.



4. Внеся все необходимые изменения, нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить их.
5. Если вы хотите создать объект, используя стандартные значения свойств, а не только что примененные значения, сначала загрузите стандартный файл.




Обратите внимание, что при использовании для изменения объекта модели контекстной панели инструментов или **прямого изменения** (стр 125) текущие свойства не изменяются и не применяются автоматически при создании следующего объекта этого типа.

Переключение между автоматическим и ручным применением свойств


При изменении свойств объектов на панели свойств можно переключаться между автоматическим и ручным применением свойств. Это означает, что можно указать, изменяется ли только выбранный объект или же текущие значения свойств будут использоваться для следующих создаваемых объектов того же типа.

Переключиться между ручным и автоматическим применением свойств можно в любое время в раскрывающемся меню **Настройки панели**

свойств  с помощью флажка **Автоматически задать значения по умолчанию**. Режим применения свойств не зависит от выбранного типа объекта.

ПРИМ. При использовании диалоговых окон для просмотра и изменения свойств различных объектов управлять тем, будут ли текущие значения использоваться для следующих объектов того же типа, можно с помощью кнопок **ОК**, **Применить** и **Изменить**.

Включение ручного применения свойств

1. Выбрать объект в модели.
2. Нажмите кнопку **Настройки панели свойств**  на панели свойств, чтобы открыть раскрывающееся меню.
3. Убедитесь, что флажок **Автоматически задать значения по умолчанию снят**.

Внизу панели свойств присутствует кнопка **По умолчанию**.

Обратите внимание, что если вы выбрали в модели несколько объектов, кнопка **По умолчанию** не отображается.

4. Внесите в значения свойств требуемые изменения.
5. Выберите, что будет дальше.
 - Чтобы изменить только выбранный объект, нажмите кнопку **Изменить**.
 - Чтобы изменить выбранный объект и использовать текущие значения для следующих объектов того же типа, нажмите кнопку **По умолчанию**, а затем нажмите кнопку **Изменить**.
 - Чтобы использовать текущие значения для следующих объектов того же типа, но не изменять выбранный объект, нажмите кнопку **По умолчанию**.

В зависимости от ваших действий Tekla Structures либо изменяет выбранный объект, либо создает следующий объект того же типа с использованием текущих значений.

Включение автоматического применения свойств


Этот режим используется по умолчанию.

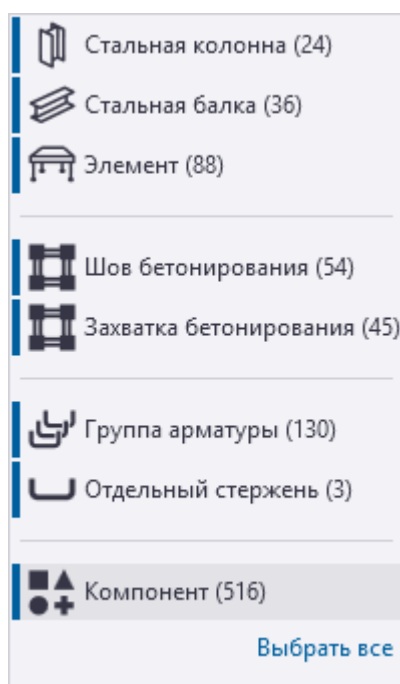
1. Выбрать объект в модели.
2. Нажмите кнопку **Настройки панели свойств**  на панели свойств, чтобы открыть раскрывающееся меню.

3. Убедитесь, что флажок **Автоматически задать значения по умолчанию установлен**.
Когда флажок **Автоматически задать значения по умолчанию** установлен, Tekla Structures автоматически использует текущие значения для следующих объектов того же типа.
4. Внесите в значения свойств требуемые изменения.
5. Нажмите кнопку **Изменить**.
Tekla Structures изменяет объект и создает следующий объект того же типа с использованием текущих значений.

Изменение общих свойств объектов модели разных типов

При выборе в модели нескольких схожих объектов на панели свойств отображаются свойства, общие для всех выбранных объектов.

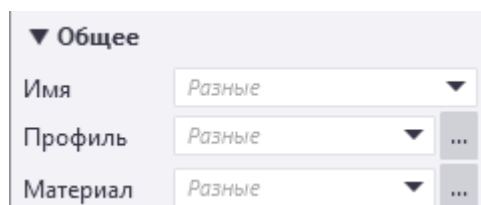
1. Чтобы проверить, какие объекты вы выбрали в модели, нажмите кнопку **Список типов объектов** , чтобы открыть список выбранных объектов.



- a. Чтобы изменить выбранный набор объектов, удерживайте клавишу **CTRL** и щелкайте в списке типы объектов, которые вы хотите исключить из выбранного набора или включить в него.
Содержимое панели свойств может изменяться в соответствии с вашим выбором.
- b. Если требуется выбрать все объекты, нажмите кнопку **Выбрать все**.


На панели свойств отображаются свойства, общие для всех выбранных объектов.

В полях свойств, имеющих разные значения, отображается слово **Разные**, а сами значения отображаются в виде списка. При отсутствии общих свойства панель свойств будет пустой.



2. Внесите изменения в свойства выбранных объектов.
Tekla Structures выделяет измененные свойства желтым цветом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.
Выбранные свойства изменяются.

Управление видимостью свойств на панели свойств



Управлять тем, какие свойства отображаются на панели свойств, можно без настройки компоновки панели свойств, с помощью раскрывающегося меню **Настройки панели свойств** .

1. Нажмите кнопку **Настройки панели свойств** , чтобы открыть раскрывающееся меню.
2. Если требуется развернуть или свернуть все [группы свойств \(стр 244\)](#), выберите **Развернуть все** или **Свернуть все**.
3. Укажите, должны ли на панели свойств отображаться только те свойства, у которых есть значение, или свойства с заданными настройками видимости.

- **Показывать свойства, имеющие значение:** на панели свойств отображаются все свойства и пользовательские атрибуты, для которых вы (или другие пользователи) ввели значение. Свойства и пользовательские атрибуты, у которых нет значения, скрыты.

Пользовательские атрибуты со значением перечислены в группе свойств **Дополнительные совпадения**.

Флажок **Показывать свойства, имеющие значение** является общим для всех типов объектов. Например, если выбрать в модели стальную балку, установить флажок **Показывать свойства, имеющие значение**, а затем выбрать в модели бетонную балку, для бетонной балки будут отображаться только свойства, у которых есть значение.

- **Показывать свойства на основании настроек видимости:** на панели свойств отображаются все группы свойств, помеченные как видимые. Группы свойств со значком  отображаются. Группы свойств со значком  скрыты. Щелкайте имена групп свойств, чтобы изменить их видимость. Можно отображать и скрывать только группы свойств верхнего уровня, но не вложенные группы.

Флажок **Показывать свойства на основании настроек видимости** является общим для всех типов объектов. Если разные типы объектов имеют группы свойств с одинаковым именем, видимость группы свойств корректируется для всех типов объектов. Например, если выбрать стальную балку и скрыть группу свойств **Положение**, а затем выбрать бетонную балку, группа свойств **Положение** будет скрыта и для бетонной балки.

Задать видимость групп свойств, используемую по умолчанию, легко можно в [редакторе панели свойств \(стр 243\)](#). Обратите внимание, что изменения в настройках видимости на самой панели свойств переопределяют используемые по умолчанию настройки, заданные в диалоговом окне **Редактор панели свойств**.

4. Если требуется настроить панель свойств, нажмите кнопку **Настройка...**, чтобы открыть диалоговое окно **Редактор панели свойств**.

Поиск на панели свойств

Используйте поиск, чтобы найти нужные свойства или пользовательские атрибуты. Введите слово или фразу для поиска в поле поиска на панели свойств.




Если в модели выбраны объекты нескольких типов, при поиске будут найдены свойства, общие для всех выбранных типов объектов. Пользовательские атрибуты, соответствующие критериям поиска, отображаются, даже если они не добавлены в компоновку панели свойств.

Если ввести в поле поиска одну звездочку *****, отображаются все свойства и пользовательские атрибуты, имеющиеся для выбранного типа объектов. После этого можно ввести значение для свойства или пользовательского атрибута, даже если свойство или пользовательский атрибут по умолчанию не отображаются на панели свойств.

Настройки панели свойств

Когда вы изменяете настройки панели свойств, нажимая кнопку

Настройки панели свойств  и выбирая что-либо в раскрывшемся меню, текущие настройки сохраняются в файл

PropertyPaneSettings.xml, который находится в папке ..\Users\
<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI
\PropertyPane\. Если настройки не изменились, файл
PropertyPaneSettings.xml не создается.

В файле PropertyPaneSettings.xml хранятся следующие настройки:

- FilterMode: ByData для варианта **Показывать свойства, имеющие значение**
- FilterMode: ByGroup для варианта **Показывать свойства на основании настроек видимости**
- AutoApply: True, когда флажок **Автоматически задать значения по умолчанию** установлен
- AutoApply: False, когда флажок **Автоматически задать значения по умолчанию** снят

Файл PropertyPaneSettings.xml считывается при запуске Tekla Structures и открытии модели.

Если в настройки в файле PropertyPaneSettings.xml внесены пользовательские изменения, администраторы компании могут распространить такие настройки панели свойств среди других пользователей в компании. Файл PropertyPaneSettings.xml необходимо поместить в подпапку \PropertyPane\ внутри папки модели, проекта (XS_PROJECT), компании (XS_FIRM) или среды (XS_SYSTEM). Настройки панели свойств в папке ..\Users\
<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\UI
\PropertyPane\ имеют самый высокий приоритет, после чего Tekla Structures использует стандартный порядок поиска.

Если поместить PropertyPaneSettings.xml в несколько разных папок, Tekla Structures считывает настройки из разных папок и объединяет их.

Изменение размеров и формы объектов модели

Вы можете изменять размеры и форму объектов модели, а также перемещать их с помощью ручек прямого изменения. При выборе объекта Tekla Structures отображает ручки и размеры, характерные для этого объекта модели.

Режим прямого изменения можно использовать со следующими типами объектов:

- Детали

- Вспомогательные объекты
- Сетки и линии сетки
- Срезы по линии и вырезы по многоугольнику
- Армирование
- Направляющие, модификаторы и грани участков в наборах арматуры
- Разделители заливки
- Пользовательские детали
- Нагрузки

1. Убедитесь, что режим **Прямое изменение** включен.

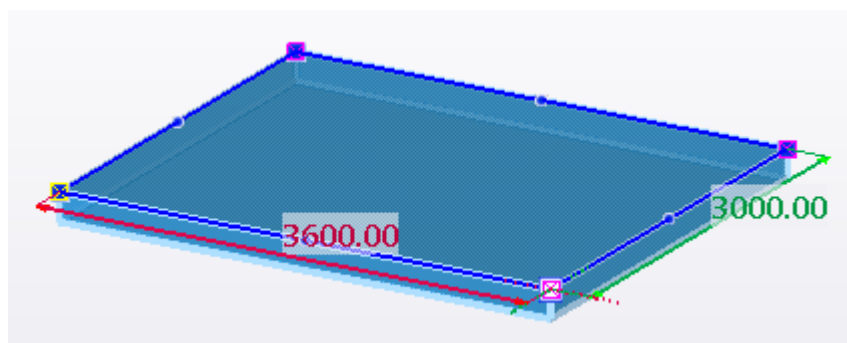
Чтобы включить или выключить режим прямого изменения, нажмите



или нажмите клавишу **D**.

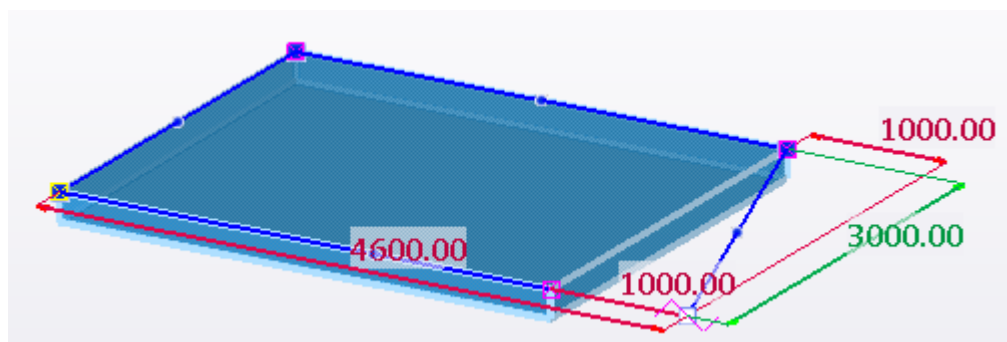
2. Щелкните объект, чтобы выбрать его.

Tekla Structures отображает ручки, с помощью которых можно изменить объект.



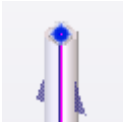

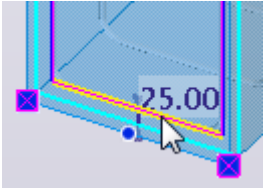
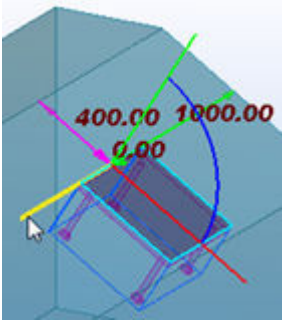


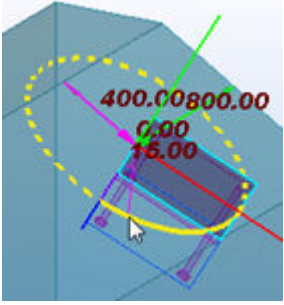
При медленном наведении указателя мыши на кромки объекта отображаются соответствующие размеры. Цвета размеров соответствуют цветам координатных осей рабочей плоскости: красный цвет — ось X, зеленый цвет — ось Y, синий цвет — ось Z. Диагональные размеры пурпурного цвета.

3. Чтобы изменить форму объекта, перетащите любую из ручек.



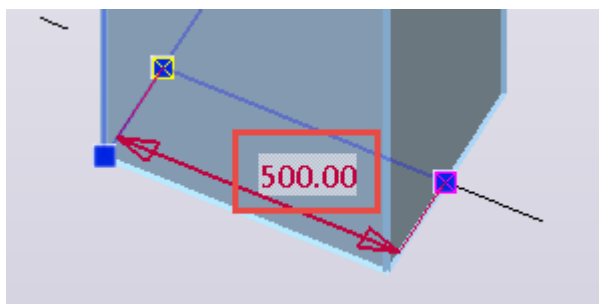
Ниже приведено несколько примеров ручек прямого изменения:

Ручка	Описание
	Ручка — опорная точка
	Ручка — средняя точка
	Ручка — конечная точка (только для арматурных стержней)
	Ручка-плоскость
	Ручка-линия
	Ручка-ось (только у элементов (стр 365) и пользовательских деталей)

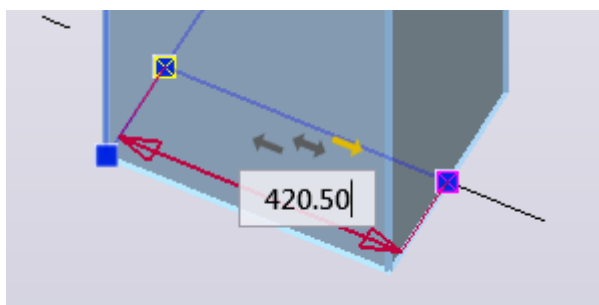
Ручка	Описание
	<p>Ручка поворота (только у элементов и пользовательских деталей)</p>

СОВЕТ При перетаскивании ручек можно пользоваться переключателями привязки (стр 91). Чтобы временно отключить переключатели привязки, удерживайте при перетаскивании ручки клавишу **SHIFT**.

4. Чтобы задать точное значение размера, измените значение размера.
 - a. Щелкните размер, чтобы выбрать его.

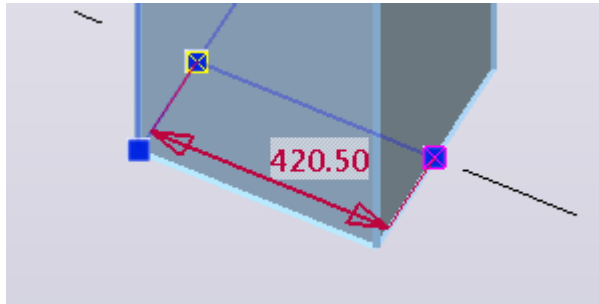


- b. Введите новое значение.



Желтая стрелка определяет направление, в котором расширяется или укорачивается объект. Изменить направление можно, щелкая стрелки.

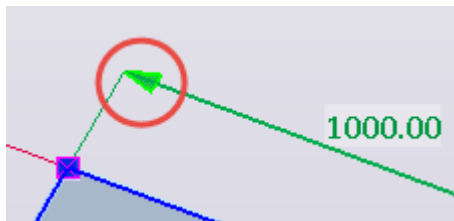
- c. Нажмите клавишу **ВВОД**, чтобы подтвердить новое значение.



5. Чтобы изменить размер только с одного конца, переместите размерные стрелки.

Можно либо перетащить стрелку в новое место, либо ввести точное расстояние или координаты.

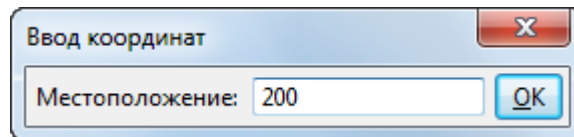
- a. Выберите стрелку размера, которую требуется переместить. Например:




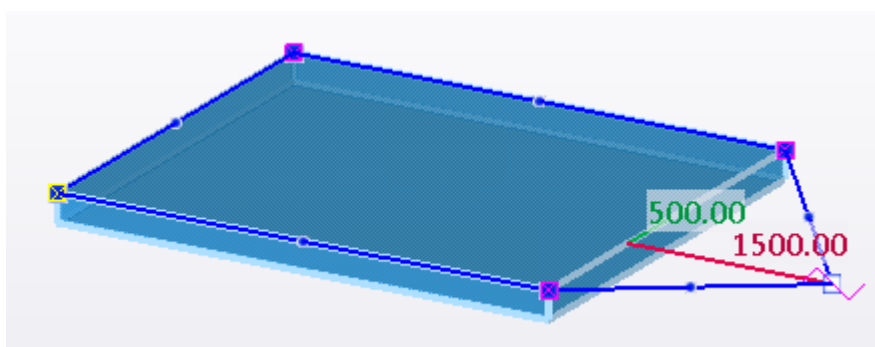
Чтобы изменить размер с обоих концов, выберите обе стрелки.

- b. Введите расстояние или координаты.

Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures отображает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы подтвердить размер.


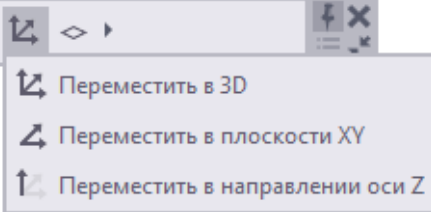



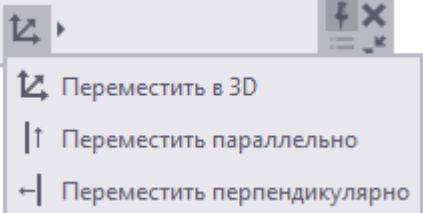


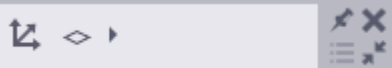



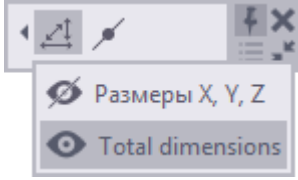

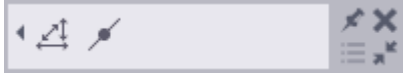


6. Для добавления в объект нового угла перетащите ручку — среднюю точку . Например:



7. Чтобы отобразить дополнительные команды изменения, выберите ручку.

Появится контекстная панель инструментов с дополнительными командами. Доступные команды зависят от объекта и от того, какую ручку вы выбрали.

Значок	Задача	Местоположение
	Переместить ручку в любое место в трехмерном пространстве.	 <ul style="list-style-type: none"> Переместить в 3D Переместить в плоскости XY Переместить в направлении оси Z
	Переместить ручку в плоскости XY.	
	Переместить ручку в направлении оси Z.	
	Переместить ручку в параллельном направлении.	 <ul style="list-style-type: none"> Переместить в 3D Переместить параллельно Переместить перпендикулярно
	Переместить ручку в перпендикулярном направлении.	
	Переместить ручку параллельно определенной плоскости. Выберите плоскость и перетащите ручку в новое место. Этой командой удобно пользоваться,	

Значок	Задача	Местоположение
	например, при работе с наклонной крышей.	
	<p>Управление видимостью размеров прямого изменения. Щелкните значок глаза, чтобы показать или скрыть размеры.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Размеры X, Y, Z: отображаются все ортогональные размеры, параллельные осям X, Y и Z рабочей плоскости. • Габаритные размеры: отображается только общая длина. 	
	Показать или скрыть ручки — средние точки.	
	<p>Добавить новую точку на конце объекта.</p> <p>Эта команда доступна только для объектов, которые проходят через несколько точек, например составных балок, панелей,</p>	

Значок	Задача	Местоположение
	ленточных фундаментов и модификаторов наборов арматуры.	

ПРИМ. Некоторые из этих команд находятся в разворачиваемом разделе на контекстной панели инструментов. Щелкните маленький треугольник на контекстной панели инструментов, чтобы показать или скрыть эти параметры:



8. Чтобы удалить ручку, выберите ее и нажмите **DELETE**.

См. также

[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)

[Изменение отдельной линии сетки \(стр 31\)](#)


[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

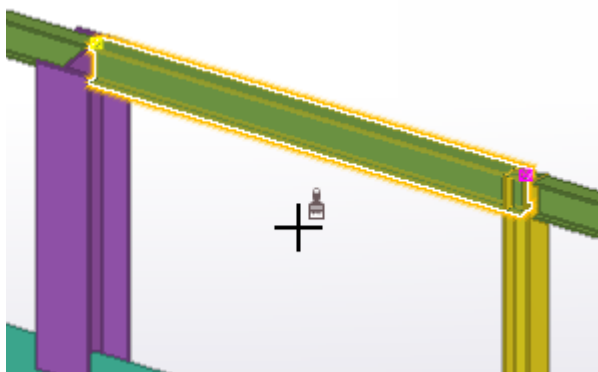
[Изменение набора арматуры \(стр 571\)](#)

[Изменение разделителя заливки \(стр 509\)](#)

[Добавление пользовательских компонентов в модель \(стр 894\)](#)

Копирование свойств из другого объекта

Команда  **Копировать свойства** на панели свойств позволяет копировать свойства объектов модели из одного объекта модели в другой. Если нужно быстро скопировать свойства в небольшое количество объектов, можно также использовать контекстную панель инструментов.



Копирование свойств объекта с помощью панели свойств

С помощью панели свойств можно копировать свойства между любыми объектами — при условии, что у обоих объектов есть эти свойства. Этим способом удобно пользоваться, когда нужно скопировать свойства в большое количество объектов.

1. Выберите объект, из которого вы хотите скопировать свойства.

2. Нажмите  **Копировать свойства** на панели свойств.

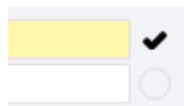
Указатель мыши принимает вид кисти, после чего вы можете выбрать на панели свойств те свойства, которые хотите скопировать.

Используйте переключатели **Выбрать все** и **Не выбирать ничего** внизу панели свойств, чтобы выбрать все свойства или отменить выбор всех свойств. Если щелкнуть переключатель **Не выбирать ничего**, при следующем вызове команды **Копировать свойства** все флажки будут сняты.

3. Выберите объекты, в которые вы хотите скопировать свойства.

Для быстрого выбора большого количества объектов можно пользоваться рамкой выбора.

4. На панели свойств Tekla Structures выделяет измененные свойства желтым цветом. Установите или снимите флажки, чтобы указать, какие свойства вы хотите скопировать.




Можно снимать флажки по одному или выбрать весь раздел и все входящие свойства, а также использовать переключатели **Выбрать все** и **Не выбирать ничего** внизу панели свойств, чтобы выбрать все изменения или сбросить все изменения.


5. Нажмите кнопку **Изменить** или клавишу **ВВОД**.

После копирования свойств указатель мыши принимает свой обычный вид.

Обратите внимание, что если вы настроили панель свойств и добавили на нее пользовательские атрибуты, при использовании команды **Копировать свойства** на панели свойств копируются значения этих пользовательских атрибутов. Значения пользовательских атрибутов, которые видны только в диалоговых окнах пользовательских атрибутов, с объектом не копируются. Уникальные пользовательские атрибуты (`unique_attribute`) с объектом не копируются.

СОВЕТ Для копирования свойств в несколько объектов дважды


щелкните кнопку  **Копировать свойства**, чтобы команда **Копировать свойства** оставалась активной. После каждого выбранного объекта нажимайте кнопку **Изменить**. Указатель мыши будет оставаться в режиме кисти, пока вы

не нажмете клавишу **ESC** или не нажмете кнопку  еще раз.

Копирование свойств объекта с помощью контекстной панели инструментов

Этим способом удобно пользоваться, когда нужно быстро скопировать свойства в несколько объектов.

1. Выберите объект, из которого вы хотите скопировать свойства.
Появится контекстная панель инструментов.

2. На контекстной панели инструментов щелкните  **Копировать свойства**.

Указатель мыши принимает вид кисти.

3. Выберите объект, в который вы хотите скопировать свойства.

После копирования свойств указатель мыши принимает свой обычный вид.

Обратите внимание, что пользовательские атрибуты не копируются вместе с объектом, даже если вы настроили контекстную панель инструментов и добавили на нее пользовательские атрибуты.

4. Чтобы скопировать свойство в несколько объектов, дважды

щелкните значок  **Копировать свойства.**

После этого можно копировать свойства в несколько объектов. Указатель будет оставаться в режиме кисти, пока вы не нажмете клавишу **ESC** или не вызовете другую команду.

Загрузка и сохранение свойств объектов

На панели свойств и во многих диалоговых окнах предусмотрена возможность сохранения информации о свойствах в *файлы свойств*. Сохраненные свойства впоследствии можно загрузить при создании новых объектов.



Например, вы можете задать свойства для каждого типа объектов, который планируете создавать, перед началом моделирования, а затем использовать получившиеся пользовательские файлы свойств при создании новых объектов. Tekla Structures сохраняет файлы определенных пользователем свойств, включая свойства в дочерних диалоговых окнах, в папке `\attributes` внутри текущей модели.

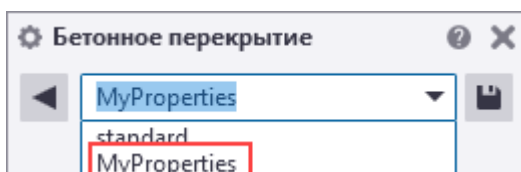
Сохранять и загружать свойства объектов можно либо на панели свойств, либо в диалоговом окне, в зависимости от типа объекта.

Сохранение и загрузка свойств на панели свойств

Используйте панель свойств для сохранения и для загрузки свойств следующих объектов:

- [деталей \(стр 271\)](#), таких как колонны и балки;
- элементов;
- болтов;
- [сварных швов \(стр 423\)](#);
- [армирования \(стр 516\)](#);
- наборов арматуры;
- [захваток бетонирования \(стр 493\)](#), единиц бетонирования и [швов бетонирования \(стр 502\)](#);
- фасок;
- [сеток \(стр 25\)](#);
- [вырезов по многоугольнику \(стр 443\)](#) и [вырезов по детали \(стр 444\)](#);
- [вспомогательных объектов \(стр 665\)](#) и точек;
- [сборок \(стр 468\)](#) и [ЖБ элементов \(стр 479\)](#);
- обработки поверхности;

- поверхностей.
1. Щелкните объект модели, чтобы отобразить его текущие свойства на панели свойств.
 2. На панели свойств **введите или измените свойства (стр 118)**, которые вы хотите сохранить.
 3. В поле рядом с кнопкой  введите имя для файла свойств, в котором будут сохранены свойства.
(Например, MyProperties.)
 4. Нажмите , чтобы сохранить свойства в файле свойств.
Файл сохраняется в папке текущей модели:



5. Когда вам понадобится загрузить сохраненные свойства, выберите соответствующий файл свойств из списка.
 - Если выбрать объект в модели и загрузить файл свойств на панели свойств, свойства и пользовательские атрибуты загружаются сразу же. Измененные значения выделяются желтым цветом на панели свойств. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить новые значения.

Если расхождения имеются только в значениях пользовательских атрибутов в диалоговом окне пользовательских атрибутов, но не в значениях на панели свойств, кнопка **Изменить** доступной не становится. Нажмите кнопку **Изменить** в диалоговом окне пользовательских атрибутов, чтобы применить новые значения атрибутов.
 - Если вызвать команду создания объекта в модели и загрузить файл свойств на панели свойств, эти свойства и пользовательские атрибуты используются сразу же, и Tekla Structures создает объект с использованием загруженных значений.

ПРИМ. Если при загрузке файла свойств на панели свойств открыто диалоговое окно пользовательских атрибутов, диалоговое окно пользовательских атрибутов обновляется, и в нем отображаются значения атрибутов, сохраненные в файле свойств. Однако если сначала выбрать объект и загрузить файл свойств, а уже после этого открыть диалоговое окно пользовательских атрибутов, в диалоговом окне будут

отображаться значения пользовательских атрибутов выбранного объекта.

Чтобы проверить, какие значения пользовательских атрибутов сохранены в файле свойств, необходимо сначала открыть диалоговое окно пользовательских атрибутов или загрузить файл свойств еще раз после открытия диалогового окна пользовательских атрибутов.

6. Если требуется внести изменения в существующий файл свойств:

a. Загрузите файл свойств, который вы хотите изменить.

b. Внесите изменения в свойства.

c. Нажмите .

Tekla Structures сохраняет изменения в файле свойств, отображаемом в списке, перезаписывая при этом старый файл свойств.

Tekla Structures будет использовать новые свойства при следующем создании объекта этого же типа.

Если вы хотите создать объект, используя стандартные значения свойств, а не сохраненные значения, загрузите стандартный файл.

Сохранение и загрузка свойств в диалоговом окне

Этот способ предназначен для свойств, отображаемых в традиционном диалоговом окне, — например, свойств объектов чертежа.

1. Откройте диалоговое окно свойств.

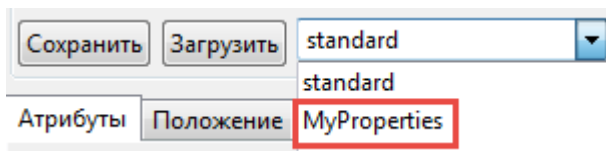
2. В диалоговом окне измените или введите свойства, которые вы хотите сохранить.

3. В поле рядом с кнопкой **Сохранить как** введите имя для файла свойств, в котором будут сохранены свойства.

(Например, MyProperties.)

4. Нажмите кнопку **Сохранить как**, чтобы сохранить свойства в файле свойств.

Файл сохраняется в папке текущей модели:



5. Когда вам понадобится загрузить сохраненный набор свойств, выберите соответствующий файл свойств из списка и нажмите кнопку **Загрузить**.
6. Если требуется внести изменения в существующий файл свойств:
 - a. Загрузите файл свойств, который вы хотите изменить.
 - b. Внесите изменения в свойства.
 - c. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Tekla Structures сохраняет изменения в файле свойств, отображаемом в списке, перезаписывая при этом старый файл свойств.

Удаление существующих свойств


Пользовательские файлы свойств можно удалить вручную путем удаления их из папки `\attributes` модели.

1. Удалите выбранный файл свойств из папки `\attributes` модели.
Файлы свойств могут иметь разные расширения в зависимости от их типа. Дополнительные сведения см. в разделе .
2. Перезапустите Tekla Structures.



Отмена изменений в модели и на чертеже

Список **История операций** позволяет проверить, какие команды и изменения вы внесли и какие отменили, а также отслеживать изменения. Выбрав команду или операцию в диалоговом окне **История операций**, можно отменить или повторить выполнение сразу нескольких команд и таким образом передвигаться вперед и назад по истории модели. Диалоговое окно **История операций** доступно и в режиме моделирования, и в режиме работы с чертежом.

Как пользоваться историей операций

Чтобы открыть диалоговое окно **История операций**, нажмите кнопку  на панели инструментов быстрого доступа, рядом с кнопками **Отменить** и **Повторить**. Также можно открыть это диалоговое окно через поле **Быстрый запуск**.

Задача	Действие
Отменить команды	Щелкните любую строку в списке. Если процесс отмены занимает длительное время, Tekla Structures

Задача	Действие
	<p>выделяет нажатую строку, чтобы показать, что было выбрано.</p> <p>Все изменения, внесенные после выбранной команды, отменяются. Отмененные изменения в списке имеют темно-серый фон.</p>
Повторить ранее отмененные команды	<p>Щелкните любую строку с темно-серым фоном в списке.</p> <p>Все изменения, внесенные до выбранной команды, повторяются.</p>
Добавить закладку	<p>Наведите указатель мыши на любую строку. Появится значок закладки . Щелкните значок закладки, чтобы пометить те или иные команды.</p> <p>Закладками можно помечать важные команды или операции. Позднее можно вернуться к этим командам или операциям, если внесенные в модель изменения не дали желаемых результатов.</p> <p>Чтобы удалить закладку, щелкните значок закладки  еще раз.</p>

В диалоговом окне **История операций**:

- перечислены выполненные вами команды и внесенные вами изменения, начиная с верха списка. Последние команды и изменения находятся внизу списка;
- список постоянно обновляется в соответствии с изменениями, которые вы вносите в модель или в чертеж;
- создается иерархия для некоторых из используемых команд; Иерархия создается, когда вы сначала выполняете команду, затем отменяете некоторые команды до определенной точки в списке, а затем выполняете другую команду.

В списке иерархия помечается стрелкой. Вы можете отменить или повторить команды в любой точке иерархии, т. е. отменить команды, которые вы ранее повторили.

Это значит, что после отмены команды вы можете продолжить работать с моделью, и у вас все равно будет возможность вернуться к командам, которые вы использовали первоначально.

Список **История операций** очищается при

- сохранении модели;
- открытии или закрытии чертежа;
- синхронизации Организатора с моделью;
- считывании или записи изменений в модели с помощью Tekla Model Sharing;
- использовании команд импорта CIS/2 или SDNF.

1.5 Выбор объектов

Многие команды Tekla Structures требуют выбора объектов. Объекты можно выбирать по отдельности и с помощью рамки. Tekla Structures выделяет выбранные объекты. Количество выбранных объектов и ручек отображается в правом нижнем углу строки состояния. Например:

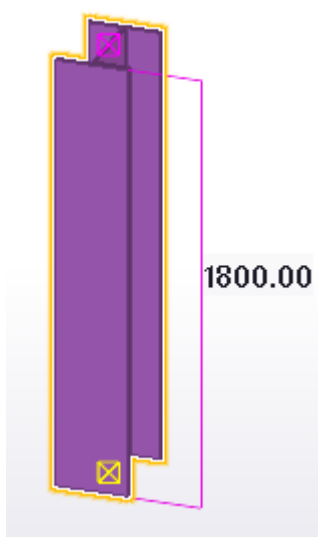
1 + 1 выбрано объектов:


Для выбора объектов используются различные команды и методы. Для управления тем, какие типы объектов можно выбирать, служат [панель инструментов выбора](#) и [переключатели выбора \(стр 147\)](#).

Выбор отдельных объектов

1. Убедитесь, что соответствующие [переключатели выбора \(стр 147\)](#) активны.
2. Щелкните объект, чтобы выбрать его.
Tekla Structures отображает размеры и размерные линии для колонны, балки, группы арматурных стержней и набора арматуры.

Отключить отображение размеров можно с помощью расширенных параметров XS_DISPLAY_DIMENSIONS_WHEN_SELECTING_OBJECTS и .

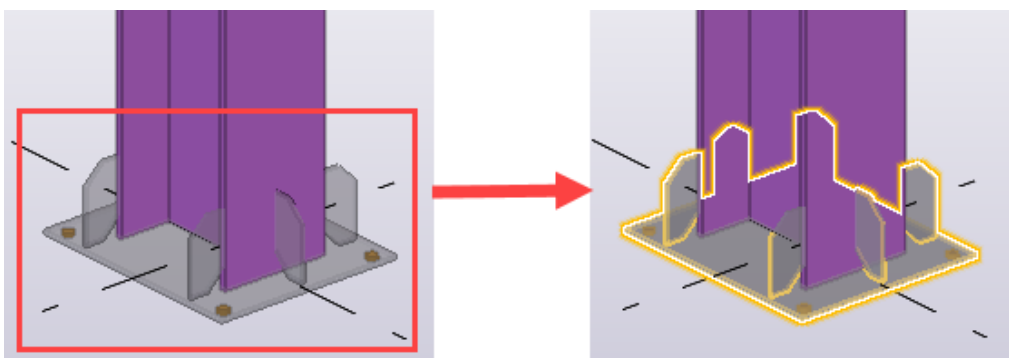


ПРИМ. Когда включен режим [прямого изменения](#) (стр 125) , размеры объектов и размерные линии всегда скрываются. Отображаются только размеры прямого изменения. Благодаря этому легче понять, какие размеры можно изменять.

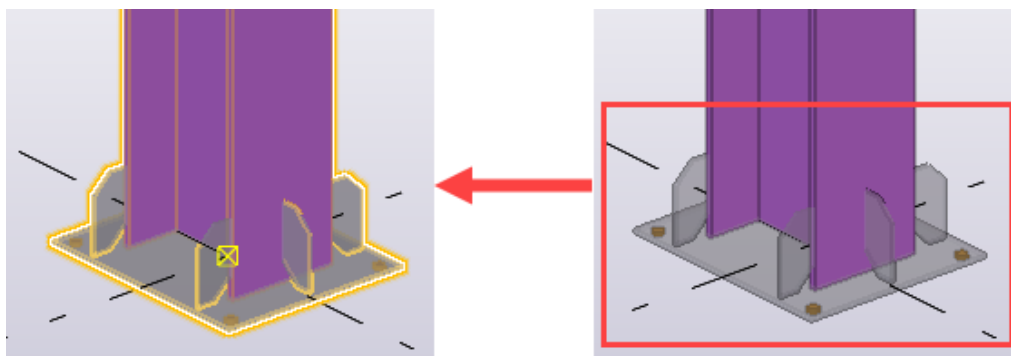
Выбор нескольких объектов с помощью рамки

Выбрать несколько объектов можно с помощью рамки выбора. По умолчанию направление перетаскивания влияет на выбор объектов.

1. Убедитесь, что соответствующие [переключатели выбора](#) (стр 147) активны.
2. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите мышью **слева направо**, чтобы выбрать объекты, полностью попавшие в образовавшуюся прямоугольную рамку.



3. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите мышь **справа налево**, чтобы выбрать объекты, полностью или частично попавшие в образовавшуюся прямоугольную рамку.

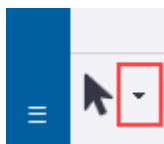


4. Чтобы изменить принцип работы выбора рамкой, в меню **Файл** выберите --> **Настройки** и установите или снимите флажок **Выбор пересечением**. По умолчанию этот флажок снят. Когда флажок **снят**, направление перетаскивания влияет на то, какие объекты выбираются. Когда флажок **установлен**, выбираются все объекты, хотя бы частично попавшие в прямоугольную рамку, независимо от направления перетаскивания.

Выбор всех объектов

Чтобы выбрать сразу все объекты, выполните одно из следующих действий.

- На ленте нажмите стрелочку вниз рядом с кнопкой со стрелкой



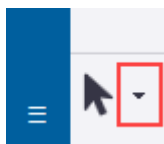
, а затем выберите **Выбрать все объекты**.

- Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+A**.

Выбор предыдущих объектов

Иногда возникает необходимость снова выбрать объекты, которые вы ранее выбирали, но затем отменили выбор. Чтобы выбрать ранее выбранные объекты, выполните одно из следующих действий:

- На ленте нажмите стрелочку вниз рядом с кнопкой со стрелкой



, а затем выберите **Выбрать предыдущие объекты**.

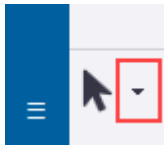
- Нажмите **ALT+P**.

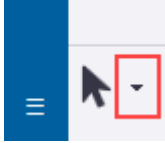
Выбор объектов по идентификатору

Если вы знаете GUID (глобальный уникальный идентификатор) или идентификатор объекта либо IFC GUID опорного объекта, найти этот объект в модели или на чертеже можно с помощью команды **Выбрать по идентификатору**.

Информация о GUID или идентификаторе объекта часто присутствует, например, в отчетах и файлах журналов. С помощью команды **Выбрать по идентификатору** можно быстро находить объекты в модели или на чертеже, без создания фильтра вида или фильтра выбора с конкретным GUID или идентификатором. Для поиска опорных объектов IFC можно использовать IFC GUID. Это удобно делать для отслеживания обновлений и изменений в опорных моделях IFC.

Кроме того, команду **Выбрать по идентификатору** можно использовать для запроса GUID выбранных объектов вместо традиционной команды [Запрос \(стр 718\)](#).

Задача	Действие
Найти объекты по GUID, идентификатору или IFC GUID объекта	<ol style="list-style-type: none"><ul style="list-style-type: none">В режиме моделирования на ленте нажмите стрелочку вниз рядом с  , а затем выберите Выбрать по идентификатору.В режиме работы с чертежом в поле Быстрый запуск введите Выбрать по идентификатору.<p>Откроется диалоговое окно Выбрать по идентификатору.</p>Скопируйте идентификатор объекта (например, из файла журнала) в диалоговое окно. <p>В диалоговом окне можно ввести несколько идентификаторов. Каждый идентификатор необходимо вводить на отдельной строке. Также можно разделять идентификаторы точкой с запятой ; .</p>Установите необходимые флажки, чтобы задать параметры поиска.<ul style="list-style-type: none">Опорные объекты: Tekla Structures выбирает объекты IFC по их GUID или IFC GUID.


Задача	Действие
	<ul style="list-style-type: none"> • Сохранить выбранное: Tekla Structures сохраняет текущий выбранный объект и добавляет к нему новые выбранные объекты. • Показать выбранные: Tekla Structures выбирает объект и показывает его в увеличенном масштабе. <p>4. Нажмите Выбрать.</p> <p>Tekla Structures выбирает объекты по GUID в модели или на чертеже.</p> <p>Если какие-либо из идентификаторов не найдены в модели на чертеже, они выводятся в строку состояния в формате <code>identifier?</code>.</p>
Найти объект модели на чертеже	<p>Можно выбрать объект в модели, получить его идентификатор, а затем найти его на чертеже по этому идентификатору.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В режиме моделирования на ленте нажмите стрелочку вниз рядом с кнопкой со  стрелкой Выбрать по идентификатору. Откроется диалоговое окно Выбрать по идентификатору. 2. Выберите объекты (или объекты) в модели. 3. Нажмите Получить. В диалоговом окне Выбрать по идентификатору отображаются идентификаторы выбранных объектов. Если вы хотите получить IFC GUID объектов, убедитесь, что флажок Опорные объекты установлен. 4. Не закрывайте диалоговое окно. 5. Откройте чертеж. 6. В режиме работы с чертежом нажмите Выбрать, чтобы найти объекты на чертеже. После этого можно продолжить работу с найденными объектами.

Задача	Действие
Найти объект чертежа в модели	<p>Можно выбрать объект на чертеже, получить его идентификатор, а затем найти его в модели по этому идентификатору.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В режиме работы с чертежом в окне Быстрый запуск введите Выбрать по идентификатору. Откроется диалоговое окно Выбрать по идентификатору. 2. Выберите объекты (или объекты) на чертеже. 3. Нажмите Получить. В диалоговом окне Выбрать по идентификатору отображаются идентификаторы выбранных объектов. 4. Не закрывайте диалоговое окно. 5. Закройте чертеж. 6. В режиме моделирования нажмите кнопку Выбрать, чтобы найти объекты в модели. <p>После этого можно продолжить работу с найденными объектами.</p>

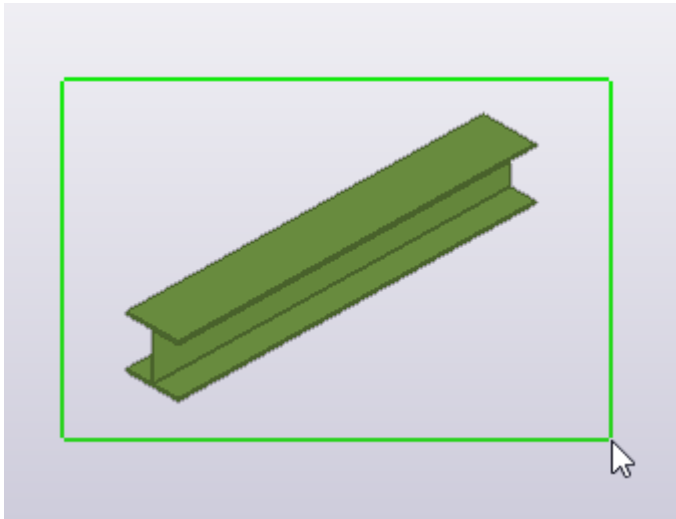
Выбор ручек

Иногда — например, при перемещении детали — требуется выбрать только ручки детали.

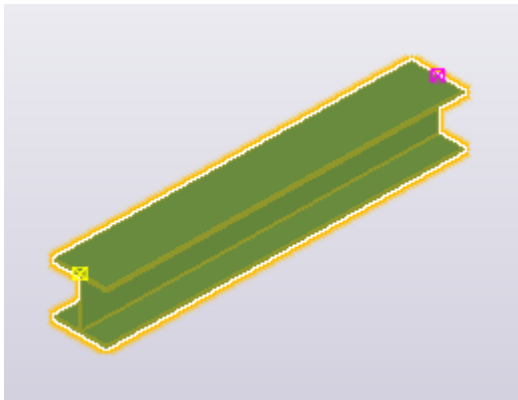
Прежде чем приступить, убедитесь, что режим **Выбор пересечением**

выключен. Убедитесь, что переключатель **Прямое изменение**  не активен.

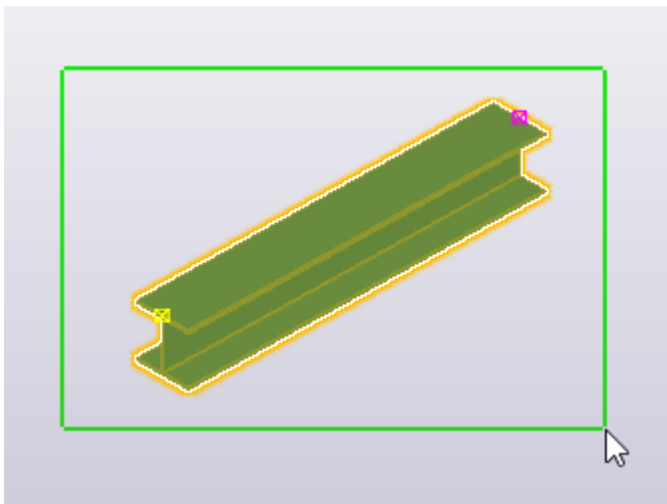
1. В меню **Файл** выберите **Настройки** и убедитесь, что флажок **Выбор пересечением** снят. Если режим **Выбор пересечением** включен, выбирать ручки с помощью клавиши **ALT** невозможно.
2. Убедитесь, что соответствующие [переключатели выбора \(стр 147\)](#) активны.
3. Для включения всей детали удерживайте нажатой левую кнопку мыши и перетаскивайте указатель слева направо.



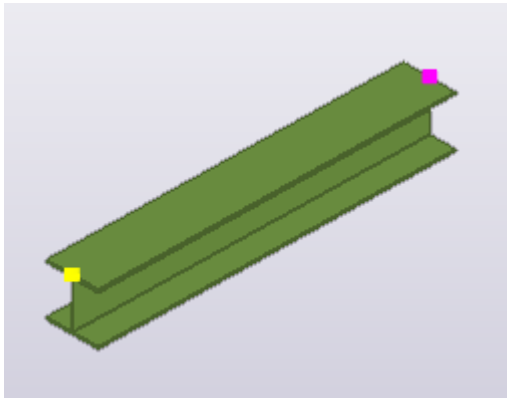
Деталь становится выбранной:




4. Удерживая нажатой клавишу **ALT**, снова перетащите мышь слева направо.



Теперь выбраны только ручки детали:



ПРИМ. Когда режим [прямого изменения](#) (стр 125)  включен, Tekla Structures также отображает ручки прямого изменения для опорных точек, углов, сегментов и средних точек сегментов выбранной детали. Эти ручки синего цвета.

Изменение набора выбранных объектов

В текущий набор выбранных объектов можно добавить объекты или удалить из него объекты.

1. Чтобы добавить объекты в текущий набор выбранных объектов, удерживайте клавишу **Shift** и выберите дополнительные объекты.
2. Чтобы переключить состояние объекта, во время выбора удерживайте клавишу **Ctrl**. Tekla Structures снимает выбор с ранее выбранных объектов и выбирает объекты, которые ранее выбраны не были.
3. Чтобы снять выбор со всех объектов и ручек, щелкните в любом другом месте. Например, щелкните на пустом фоне текущего вида.

Панель инструментов «Выбор»

Переключатели выбора на панели инструментов **Выбор** — это специальные команды, определяющие, какие объекты и типы объектов можно выбирать. Например, если вы выбрали всю модель, однако активен только переключатель **Выберите детали**, будут выбраны только детали.


Щелкайте переключатели выбора на панели инструментов **Выбор**, чтобы включать (активировать) и выключать (деактивировать) их.



По умолчанию панель инструментов **Выбор** находится внизу экрана. Если вы не можете найти эту панель инструментов, выберите **Файл** --> **Настройки** и в списке **Панели инструментов** убедитесь, что панель инструментов **Выбор** выбрана.











Основные переключатели выбора











Основные переключатели выбора определяют, что выбирается — компоненты и сборки или входящие в них объекты. Эти переключатели имеют наивысший приоритет.




Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
	Компоненты	Если щелкнуть какой-либо объект, входящий в состав компонента, Tekla Structures выбирает символ компонента и выделяет (но не выбирает) все объекты компонента.
	Объекты в компонентах	Можно выбирать объекты, автоматически созданные компонентом.
	Сборки и отлитые элементы	При щелчке по сборке или ЖБ элементу Tekla Structures выбирает сборку или ЖБ элемент и выделяет все объекты этой сборки или ЖБ элемента.
	Объекты в сборках и отлитых элементах	Можно выбирать отдельные объекты в сборках и отлитых элементах.

Другие переключатели выбора

В таблице ниже перечислены остальные переключатели выбора. Эти переключатели используются для задания типа объектов, которые требуется выбрать.





Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
	Любые объекты	Включает все переключатели. Можно выбирать объекты всех типов, кроме отдельных болтов.
	Компоненты	Можно выбирать символы компонентов.
	Детали	Можно выбирать детали, такие как колонны, балки или пластины.
	Поверхности и обработка поверхности	Можно выбирать поверхности и обработку поверхности.
	Точки	Можно выбирать точки.
	Вспомогательные линии и окружности	Можно выбирать вспомогательные линии и окружности.
	Опорные модели	Можно выбирать опорные модели целиком. Этот переключатель выбора может влиять на скорость масштабирования и поворота в модели. Дополнительную информацию см. в разделе Советы по работе с большими моделями (стр 263) .
	Сетки	Можно выбирать сетки целиком, выбрав одну линию в сетке.
	Линии сетки	Можно выбирать отдельные линии сетки.
	Сварные швы	Можно выбирать сварные швы.

Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
	Срезы/вырезы и добавленный материал	Можно выбирать обрезку по прямой, по детали и по ломаной, подгонки и добавленный материал.
	Виды	Можно выбирать виды модели.
	Группа болтов	Можно выбирать группы болтов целиком, выбрав один болт в группе.
	Отдельные болты	Можно выбирать отдельные болты.
	Наборы арматуры	Можно выбирать наборы арматуры, а также групп арматурных стержней и отдельные арматурные стержни.
	Группы арматуры	Можно выбирать группы стержней в наборах арматуры, а также группы арматурных стержней и отдельные арматурные стержни.
	Отдельные арматурные стержни	Можно выбирать отдельные стержни в наборах арматуры, а также группы арматурных стержней и отдельные арматурные стержни.
	Разделители заливки	Можно выбирать разделители заливки.
	Плоскости	Можно выбирать вспомогательные плоскости.
	Расстояния	Можно выбирать расстояния, используемые в пользовательских

Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
		компонентах или в параметрическом моделировании.
	Задания	Можно выбирать задания инструмента «Управление заданиями».
		Включение и выключение режима «Прямое изменение».
		Скрытие выбранных переключателей с панели инструментов.


Переключатели для расчетной модели









Следующие переключатели можно использовать для выбора объектов в расчетной модели:






Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
	Нагрузки	Можно выбирать точечные, линейные, распределенные, равномерные и тепловые нагрузки.
	Расчетные детали	Можно выбирать расчетные детали.
	Узлы	Можно выбирать расчетные узлы.
	Жесткие связи	Можно выбирать расчетные жесткие связи.

Переключатели выбора на чертежах

При работе с чертежами имеются следующие переключатели выбора.

Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
	Любые объекты	Включает все переключатели. Можно выбирать объекты всех типов, отдельные размеры в наборе

Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
		размеров и отдельные линии в сетке.
	Линии	Можно выбирать объекты чертежа, такие как линии, дуги, окружности, прямоугольники, полилинии, многоугольники и облака.
	Текст	Можно выбирать любой текст на чертежах.
	Метки	Можно выбирать все типы меток и ассоциативных примечаний на чертежах. Этот переключатель также позволяет выбирать метки сварных швов.
	Детали	Можно выбирать детали, такие как колонны, балки и пластины на чертежах.
	Символы сечения	Можно выбирать символы сечений на чертежах.
	Сварные швы	Можно выбирать сварные швы на чертежах. Для выбора меток сварных швов используйте переключатель выбора Выбрать метки чертежа .
	Виды	Можно выбирать виды чертежей.
	Размеры	Можно выбирать размеры на чертежах. Можно выбирать группы размеров целиком, выбрав один размер в группе.

Переключатель	Выбираемые объекты	Описание
	Отдельные размеры	Можно выбирать отдельные размеры на чертежах.
	Сетки	Можно выбирать сетки на чертежах.
	Линии сетки	Можно выбирать отдельные линии сетки на чертежах.
	Метки узлов	Можно выбирать метки узлов на чертежах.
	Плагины	Можно выбирать пользовательские плагины на чертежах.

Управлять переключателями выбора также можно с помощью поля **Быстрый запуск**. Начните вводить название переключателя выбора, например *выбрать*, и щелкните название переключателя выбора в результатах поиска, чтобы активировать его.

См. также


[Советы по выбору объектов \(стр 155\)](#)

Выбор сборок, ЖБ элементов и объектов на разных их уровнях

Можно выбирать либо сборки или ЖБ элементы, либо отдельные объекты в многоуровневых сборках или многоуровневых компонентах.

Выбор сборок и ЖБ элементов

Для выбора [сборок \(стр 468\)](#) и [ЖБ элементов \(стр 479\)](#) используется переключатель выбора **Выбрать сборки**.





1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сборки** активен.
2. Выберите деталь.

Tekla Structures выбирает весь ЖБ элемент или всю сборку, в состав которых входит выбранная деталь.

Выбор объектов на разных уровнях

Можно выбирать различные уровни в многоуровневых сборках и компонентах. Активный переключатель выбора определяет, на каком уровне начинается выбор, и в каком направлении вы перемещаетесь по иерархии сборки (стр 473) или компонента. Шаги по иерархии отображаются в строке состояния.

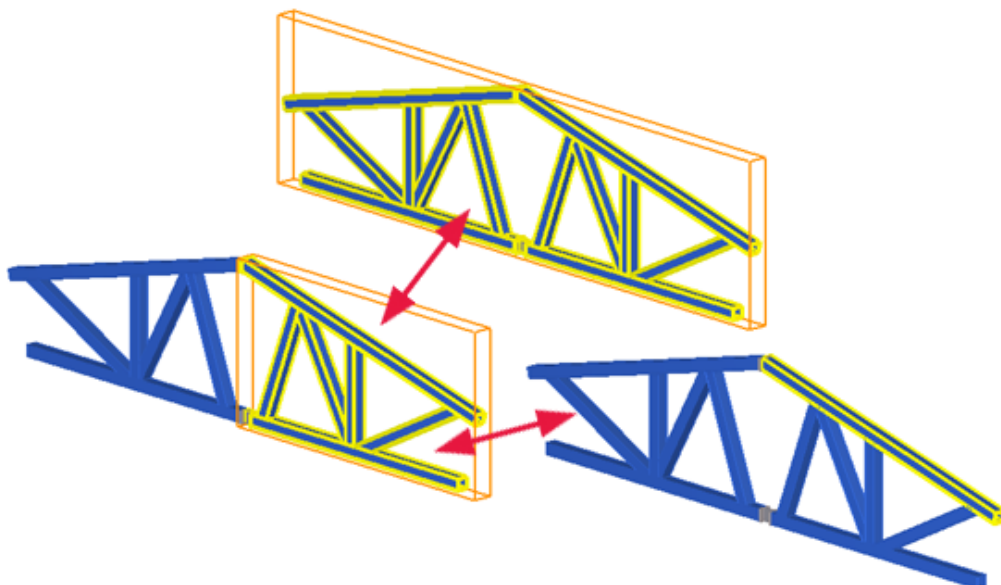
1. Убедитесь, что активен соответствующий [переключатель выбора](#) (стр 147).

-  : чтобы начать со сборок на самом высоком уровне, перейти к их сборочным узлам и наконец выбрать отдельные детали, болты и т. д.
-  : чтобы начать с отдельных объектов и переходить к все большим и большим сборкам.
-  : чтобы начать с компонентов на самом высоком уровне, перейти к их подкомпонентам и наконец выбрать отдельные детали, болты и т. д.
-  : чтобы начать с отдельных объектов и переходить к все большим и большим компонентам.

2. Нажмите и удерживайте нажатой клавишу **SHIFT**.

3. Вращайте колесико мыши.



Сборка или компонент, которые можно выбрать, выделяются оранжевым цветом.





Выбор опорных моделей, объектов и сборок опорных моделей

Можно выбирать либо опорные модели целиком, либо отдельные объекты и сборки, входящие в состав опорной модели. Во всех трех случаях используются разные сочетания переключателей выбора.



Выбор всей опорной модели

1. Активируйте переключатель выбора  **Выбрать опорные модели.**
2. Активируйте переключатель выбора  **Выбрать компоненты.**
3. Выберите опорную модель.

Выбор объекта в опорной модели

1. Активируйте переключатель выбора  **Выбрать опорные модели.**
2. Активируйте переключатель выбора  **Выбрать объекты в компонентах.**
3. Выберите требуемый объект в опорной модели.

Выбор сборки в опорной модели

1. Активируйте переключатель выбора  **Выбрать опорные модели.**
2. Активируйте переключатель выбора  **Выбрать сборки.**
3. Выберите требуемую сборку в опорной модели.

Советы по выбору объектов

Ниже приведены некоторые советы, которые могут пригодиться вам при выборе объектов.

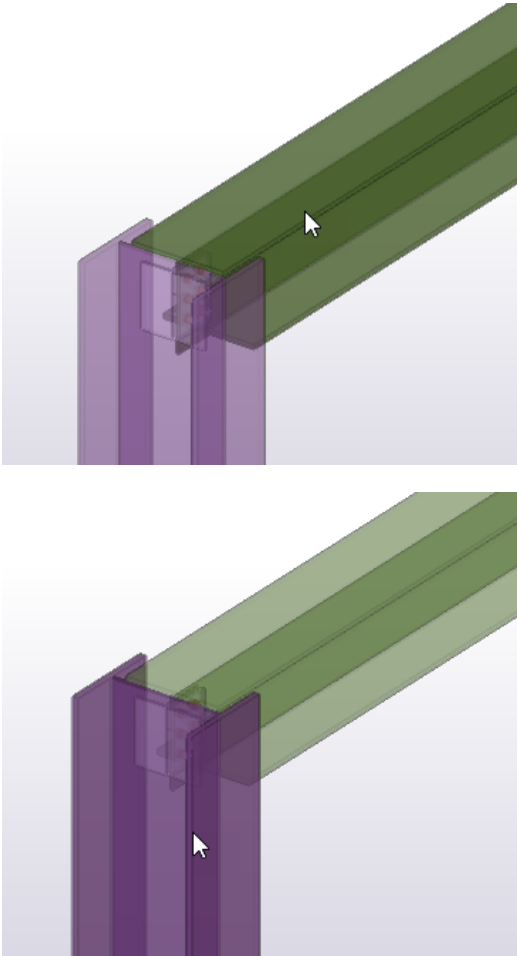
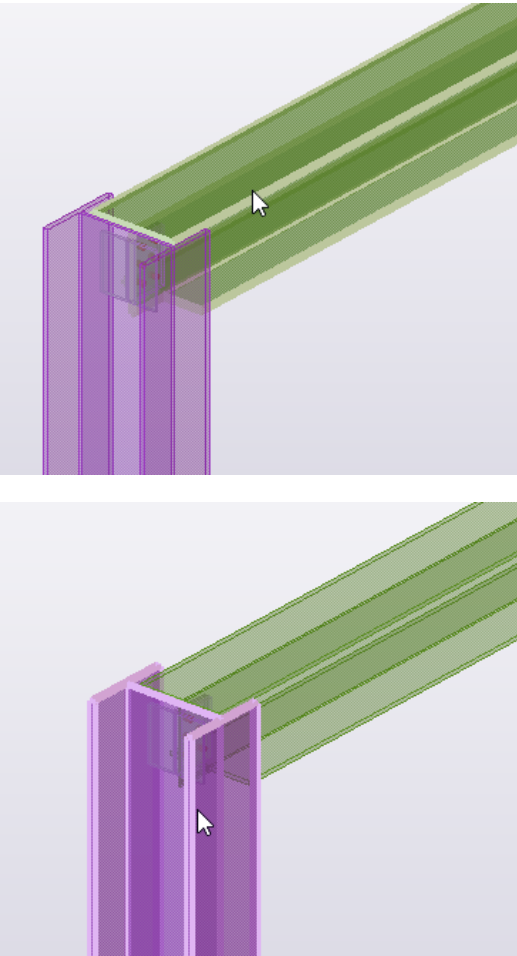
Включение или выключение выделения при наведении указателя

По умолчанию Tekla Structures выделяет объекты, которые можно выбрать. Выделение можно включать и отключать.

Чтобы включить или выключить выделение при наведении указателя, в меню **Файл** выберите **Настройки**, а затем установите или снимите флажок **Выделение при наведении указателя**. Также можно нажать клавишу **H**.

В зависимости от того, какой [механизм визуализации \(стр 76\)](#) вы используете — OpenGL или DirectX — Tekla Structures по-разному выделяет объекты при включенном выделении при наведении указателя.

В примере ниже в качестве [представления деталей \(стр 689\)](#) используется **Детали - прозрачное представление**.

DirectX	OpenGL
<p data-bbox="311 772 821 862">Tekla Structures выделяет объекты, отображая их более темным цветом.</p> <p data-bbox="311 884 470 918">Например:</p> 	<p data-bbox="853 772 1364 862">Tekla Structures выделяет объекты, отображая линии их кромок светлым цветом.</p> <p data-bbox="853 884 1013 918">Например:</p> 

Выбор по щелчку правой кнопкой мыши

Можно изменить настройки так, чтобы выбирать объекты можно было в том числе с помощью правой кнопки мыши.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** и установите следующие флажки:
 - **Выбор по щелчку правой кнопкой мыши**
 - **Выделение при наведении указателя**
2. Щелкните объект правой кнопкой мыши, чтобы выбрать его. Tekla Structures выделяет объект и отображает соответствующее контекстное меню.

Если не удастся выбрать объекты

Если выбрать в модели требуемые объекты не удастся, проверьте переключатели выбора и настройки фильтра.

- Убедитесь, что все необходимые [переключатели выбора \(стр 147\)](#) активированы.
- Если выбрать объекты по-прежнему не удастся, проверьте также настройки фильтра выбора. Можно выбрать другой фильтр или внести изменения в текущий фильтр.

Прерывание выбора объектов

Tekla Structures можно настроить на вывод запроса о прерывании выбора объектов, если процесс выбора занимает больше определенного времени. Например, если при работе с большой моделью вы случайно выберете всю модель или часть модели, можно прервать выбор, если процесс выбора займет больше 5000 миллисекунд (5 секунд).

1. Задайте период времени, по истечении которого Tekla Structures будет предлагать прервать выбор объектов.
 - a. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Расширенные параметры** и перейдите в категорию **Свойства моделирования**.
 - b. Измените значение расширенного параметра XS_OBJECT_SELECTION_CONFIRMATION.
Значение по умолчанию — 5000 миллисекунд.
 - c. Нажмите кнопку **ОК**.
2. [Выберите \(стр 140\)](#) всю модель или ее часть.
3. Когда Tekla Structures предложит прервать выбор объектов, нажмите кнопку **Отмена**.

1.6 Копирование и перемещение объектов

Основные функции для копирования и перемещения объектов одинаковы в модели и на чертежах. Объекты можно копировать и перемещать линейно, с поворотом и с зеркальным отражением.

- [Копирование объектов \(стр 159\)](#)
- [Перемещение объектов \(стр 172\)](#)
- [Поворот объектов \(стр 178\)](#)
- [Зеркальное отражение объекты \(стр 183\)](#)

Дублирующиеся объекты

Два объекта считаются дубликатами, если у них одинаковые свойства и местоположения. Tekla Structures проверяет объекты на предмет дублирования при копировании и перемещении объектов, а также при создании новых объектов в месте, где уже есть объект. При обнаружении дублирующихся объектов их можно сохранить или удалить.

Для задания максимального количества объектов, которые могут считаться дубликатами при копировании или перемещении объектов, используется расширенный параметр XS_DUPLICATE_CHECK_LIMIT_FOR_COPY_AND_MOVE.

ПРИМ. Tekla Structures не выполняет проверку на дубликаты при копировании объектов с помощью инструмента моделирования, например компонента **Массив объектов (29)**.

Соединенные объекты

При копировании объектов, которые соединены с другой деталью (например, соединений и болтов), Tekla Structures пытается найти подходящие новые главные детали для этих скопированных объектов. Если найти такие объекты не удастся, некоторые из соединенных объектов могут не скопироваться вовсе. После копирования убедитесь, что все объекты были скопированы правильно.

Сборки и отлитые элементы

При копировании или перемещении объектов из сборки или отлитого элемента Tekla Structures по возможности копирует также структуру сборки. Например, сборочные узлы копируются как сборочные узлы, если удастся найти родительский объект.

Армирование и обработка поверхности

Если при копировании или перемещении армирования или обработки поверхности нужно, чтобы они адаптировались к детали, в которую копируются или перемещаются, должны выполняться следующие условия:

- Ручка армирования или ручки обработки поверхности должны находиться в углах детали.
- Детали, между которыми копируется или перемещается армирование или обработка поверхности, должны иметь одинаковое количество углов поперечных сечений.
- Круглые детали должны иметь одинаковые размеры поперечных сечений.

Объекты чертежа

Объекты чертежа можно копировать и перемещать между видами, имеющими разные масштабы.

Эффективное копирование и перемещение

Диалоговые окна **Переместить** и **Копировать** можно оставить открытыми, если вы собираетесь часто выполнять соответствующие операции.

Вызвав команду **Копировать - линейно**, **Копировать - зеркально**, **Копировать - повернуть**, **Переместить - линейно**, **Переместить - зеркально отразить** или **Переместить - повернуть**, прервите команду и оставьте диалоговое окно открытым. Когда вам нужно будет продолжить копирование или перемещение, щелкните в диалоговом окне, чтобы активировать его, и продолжайте копировать или перемещать объекты.

Отображение и скрытие флажка «Больше не показывать это сообщение»

При необходимости, например при попытке скопировать или переместить объект за пределы рабочей области, Tekla Structures выводит предупреждающие сообщения. У вас есть возможность скрыть дальнейшие предупреждения того же типа. Затем можно снова их включить, и Tekla Structures продолжить их выводить.

- Чтобы скрыть дальнейшие предупреждения этого типа, установите флажок **Больше не показывать это сообщение**.
- Чтобы снова включить вывод предупреждений, удерживайте клавишу **SHIFT** и вызовите команду, которая обычно вызывает вывод такого предупреждения.

Копирование объектов

Для копирования объектов предусмотрен ряд различных способов. При копировании объекта Tekla Structures копирует все объекты, соединенные с ним, в том числе компоненты.

Копирование путем указания двух точек

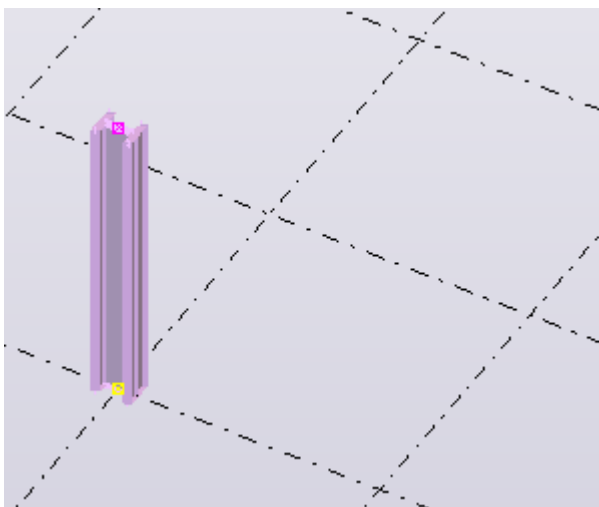
Самый простой способ скопировать объекты в модели или на чертеже — указать исходную точку и одну или несколько конечных точек.

1. Выберите объект, который требуется скопировать.
2. Вызовите команду **Копировать**:

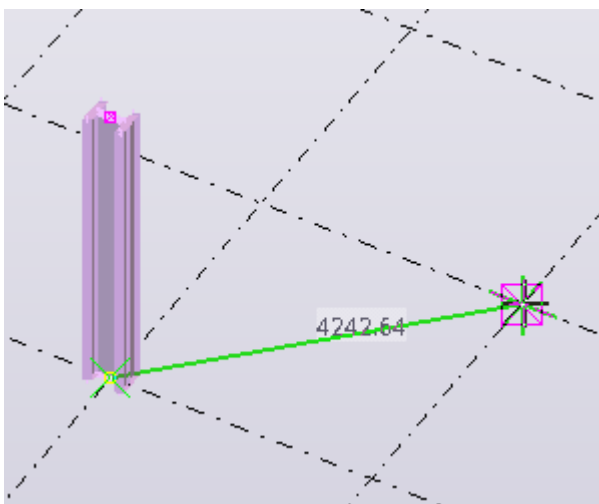
- В модели на вкладке **Правка** выберите  **Копировать**.

- На чертеже на вкладке **Чертеж** выберите  **Копировать** --> **Копировать** .

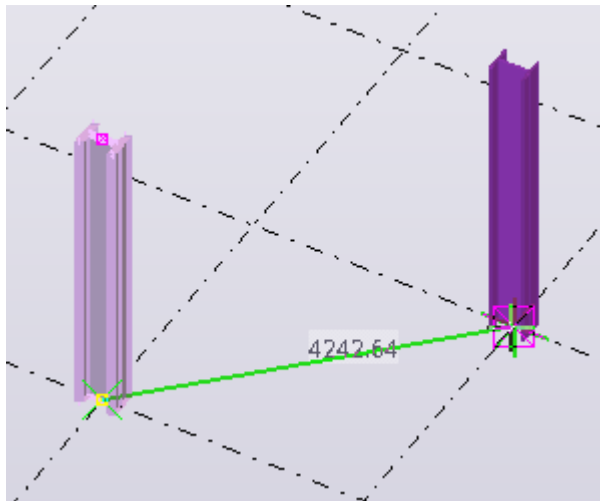
3. Укажите исходную точку для копирования.




4. Укажите одну или несколько целевых точек.




Объекты копируются. Команда **Копировать** остается активной.



5. Если вы хотите отменить последнюю операцию копирования, нажмите кнопку  **Отменить** в левом верхнем углу главного окна Tekla Structures.
Команда **Копировать** по-прежнему остается активной.
6. Чтобы остановить копирование, нажмите клавишу **Esc**.

Линейное копирование

В модели можно создать несколько копий объекта в одном и том же линейном направлении.

1. Выберите объекты, которые требуется скопировать.
2. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное копирование** --> **Линейно** .
Откроется диалоговое окно **Копировать - линейно**.
3. Укажите две точки или введите координаты в полях **dX**, **dY** и **dZ**.
Также использовать формулу для вычисления смещений по осям X, Y и Z. Например:



dY	=3*1250
----	---------
4. Введите число копий.
5. Нажмите кнопку **Копировать**.
6. Чтобы остановить копирование, нажмите клавишу **ESC**.

СОВЕТ Если диалоговое окно открыто, но команда уже неактивна, для ее активации нажмите кнопку **Указать....**

Копирование на заданное расстояние от исходной точки

Объекты можно копировать в новое место в модели или на чертеже путем указания расстояния от исходной точки. Для задания расстояния используется диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

1. Выберите объекты, которые требуется скопировать.
2. Вызовите команду **Копировать**:

- В модели на вкладке **Правка** выберите  **Копировать**.
- На чертеже на вкладке **Чертеж** выберите  **Копировать** --> **Копировать** .

3. Укажите исходную точку для копирования.
4. Переместите курсор в направлении копирования объектов, однако не указывайте точку.
5. Введите расстояние.

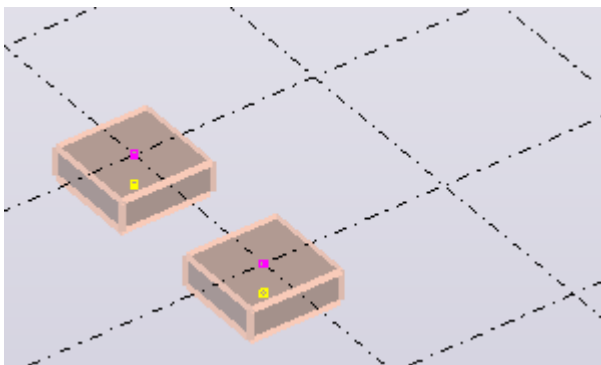
Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures автоматически отображает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

6. Нажмите кнопку **ОК**.

Копирование путем перетаскивания

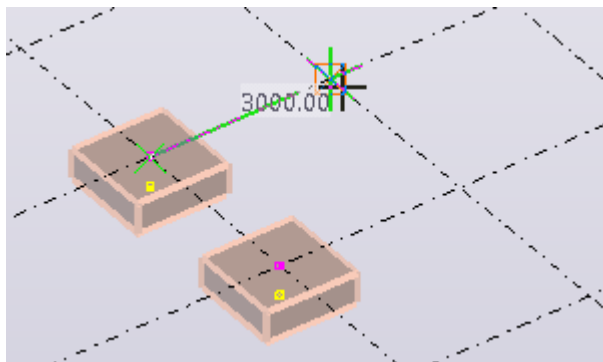
Перемещать и копировать объекты можно с помощью перетаскивания.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** и установите флажок **Перетаскивание**, чтобы активировать команду.
2. Выберите объекты, которые требуется скопировать.

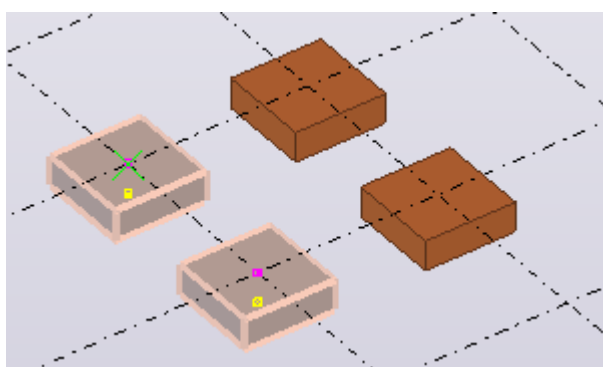



3. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетащите объекты в новое место.

Точка начала перетаскивания (центр, угол или средняя точка) влияет на выравнивание объекта в новом местоположении.




Tekla Structures копирует объекты:



ПРИМ. Чтобы скопировать метки сетки на чертеже, сначала выберите метку сетки, а затем либо активируйте [переключатель выбора \(стр 147\)](#) , либо выберите ручку метки сетки.



Копирование объектов в другой объект

В модели можно копировать объекты из одного объекта в другие подобные объекты. Это удобно делать, например, при детализовке ранее смоделированных деталей. Объекты, между которыми выполняется копирование, могут иметь разные размеры, длину и поворот.

1. Выберите объекты, которые требуется скопировать.
2. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное копирование --> В другой объект**.
3. Выберите объект, объекты из которого требуется скопировать (исходный объект).
4. Выберите объект, куда будут скопированы объекты (целевой объект).

Копирование всего содержимого в другой объект

В модели можно скопировать объекты из сборки или отлитого элемента в другие подобные сборки или отлитые элементы, не выбирая отдельно каждый копируемый объект. Этим удобно пользоваться, например, когда после детализовки сборки требуется скопировать все узлы в другую подобную сборку.

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сборки** активен.
2. Выберите сборку или отлитый элемент, содержимое которых требуется скопировать (исходный объект).
3. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное копирование --> Все содержимое в другой объект** .
4. Выберите сборки или отлитые элементы, куда будет скопировано содержимое (целевые объекты).

В результате Tekla Structures копирует следующие объекты:


- Второстепенные детали
- Армирование, болты и сварные швы
- Срезы/вырезы, подгонки и фаски кромок
- Сборочные узлы
- Компоненты

ПРИМ. Tekla Structures не копирует разделители заливки или второстепенные детали, созданные компонентом, которым также была создана главная деталь сборки. Если некоторые из копируемых объектов уже присутствуют в сборке или ЖБ элементе, копирование в которые производится, Tekla Structures может создать дубликаты объектов. Tekla Structures предупреждает о дубликатах второстепенных деталей, армирования и сборочных узлов, но не о дубликатах болтов, сварных швов, срезов/вырезов или компонентов.

Копирование на другую плоскость


В модели можно скопировать объекты с первой указанной плоскости на вторую (третью и т. д.) указанную плоскость. Положение скопированных объектов относительно второй (третьей и т. д.) плоскости остается таким же, как и положение исходных объектов относительно первой плоскости.

1. Выберите объекты, которые требуется скопировать.

2. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное копирование --> На другую плоскость** .
3. Укажите точку начала координат первой плоскости.
4. Укажите точку на первой плоскости в направлении положительной полуоси X.
5. Укажите точку на первой плоскости в направлении положительной полуоси Y.
6. Повторите шаги 3–5 для всех конечных плоскостей.

Копирование из другой модели

Объекты можно копировать из другой модели по номерам стадий. Обратите внимание, что Tekla Structures копирует второстепенные детали из модели, только если они принадлежат к той же стадии, что и их главная деталь. Это также относится к объектам компонентов.

1. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное копирование --> Из другой модели** .

Откроется диалоговое окно **Копировать из модели**.

2. В списке **Каталоги моделей** выберите модель, из которой будут копироваться объекты.

Это исходная модель. Обратите внимание, что целевая модель должна быть создана с использованием той же или более новой версии Tekla Structures, что и исходная модель. Нельзя копировать из новой версии в предыдущую версию.

3. В поле **Номера стадий** введите номера стадий, объекты на которых будут копироваться, разделяя их пробелами.

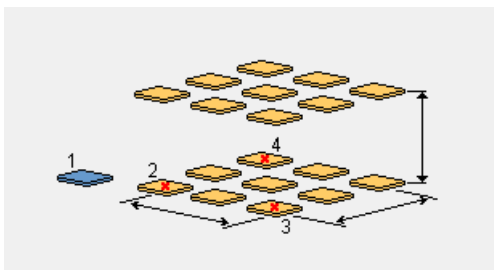
Например: 2 7.

4. Нажмите кнопку **Копировать**.
5. Закройте диалоговое окно.


ПРИМ. При копировании разделителей заливки из другой модели скопированные разделители автоматически адаптируются к целевой модели. Всегда проверяйте, что скопированные разделители заливки адаптировались к целевой модели правильно.

Копирование объектов с помощью инструмента «Линейный массив»

Инструмент **Инструмент 'Линейный массив'** служит для копирования выбранных объектов линейно в нескольких направлениях через заданные промежутки. При копировании по этому способу Tekla Structures не выполняет проверку на дубликаты.

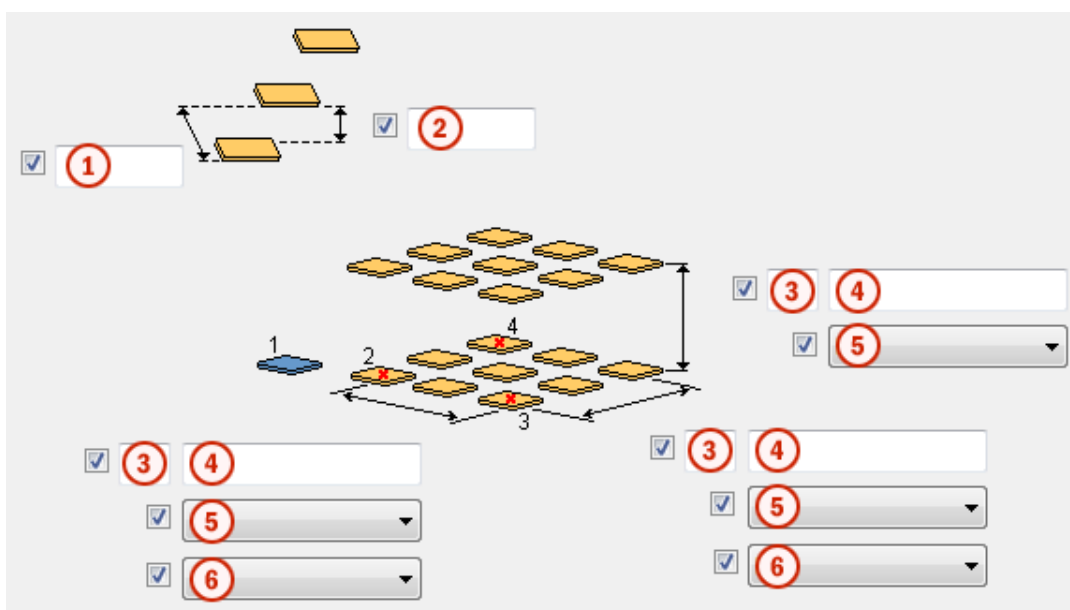


Как пользоваться инструментом «Линейный массив»

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Найдите **Инструмент 'Линейный массив'** и двойным щелчком откройте его.
3. Выберите **Способ копирования**. Возможные варианты:
 - **Только выбранные объекты**
Этот вариант используется по умолчанию. Копируются только выбранные объекты.
 - **Все связанные объекты**
Копируются выбранные объекты и все объекты, связанные с ними. (Например, вырезы/срезы и подгонка, примененные к деталям.)
 - **Дополнительно**
Этот способ похож на **Все связанные объекты**, но лучше подходит для работы с изменениями. (Например, если у вас есть лестница с приваренными к ступеням стойками, и вы изменяете расстояние между ступенями.)
4. Выберите исходную точку в списке **Исходная точка копирования**. Возможные варианты:
 - **Объект для копирования**
Этот вариант используется по умолчанию. Копии размещаются относительно входных объектов.
 - **Исходная точка**
Копии размещаются относительно входной исходной точки

5. Задайте настройки.
 6. Выберите объекты для копирования.
 7. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно.
 8. Щелкните средней кнопкой мыши.
 9. Укажите исходную точку.
 10. Укажите направление оси X.
 11. Укажите направление оси Y.
- Выбранные объекты копируются.

Как задаются настройки

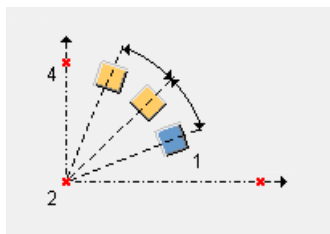


1	Смещение по оси Y. Значение по умолчанию — 0 мм.
2	Смещение по оси Z. Значение по умолчанию — 0 мм.
3	Число копий. Значение по умолчанию — 0.
4	Расстояние между копиями. Значение по умолчанию — 0 мм. Значения разделяются пробелами. Введите по значению для каждого расстояния между копиями. Этот параметр недоступен, если в качестве метода определения промежутка выбрано Равные .
5	Направление копирования. Возможные варианты: <ul style="list-style-type: none"> • Обычное (по умолчанию) Значения промежутков отсчитываются от исходной точки в положительном направлении оси.


	<ul style="list-style-type: none"> • Обратное Значения промежутков отсчитываются от исходной точки в отрицательном направлении оси. • С центрированием Копии центрируются относительно исходной точки. • С зеркальным отражением Значения промежутков отсчитываются от исходной точки и в положительном, и в отрицательном направлениях. При копировании с зеркальным отражением число копий удваивается.
6	<p>Метод определения промежутка. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Равные (по умолчанию) Копии размещаются через равные промежутки в зависимости от длины оси X или Y. • Заданные Копии размещаются в соответствии с заданными числом и величиной промежутков.

Копирование объектов с помощью инструмента «Радиальный массив»

Инструмент **Инструмент 'Радиальный массив'** служит для копирования выбранных объектов радиально в нескольких направлениях через заданные промежутки. При копировании по этому способу Tekla Structures не выполняет проверку на дубликаты.



Как пользоваться инструментом «Радиальный массив»

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Найдите **Инструмент 'Радиальный массив'** и двойным щелчком откройте его.
3. Выберите **Способ копирования**. Возможные варианты:

- **Только выбранные объекты**

Этот вариант используется по умолчанию. Копируются только выбранные объекты.

- **Все связанные объекты**

Копируются выбранные объекты и все объекты, связанные с ними. Например, срезы/вырезы, сварные швы и болты.

- **Дополнительно**

Этот способ похож на **Все связанные объекты**, но лучше подходит для работы с изменениями. (Например, если у вас есть лестница с приваренными к ступеням стойками, и вы изменяете расстояние между ступенями.)

4. Выберите одно из значений в списке **Повернуть копии**.

Значение по умолчанию — **Да**.

5. Задайте ось вращения.

Значение по умолчанию — **X**.

6. Задайте настройки.

7. Выберите объекты для копирования.

8. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно.

9. Щелкните средней кнопкой мыши.

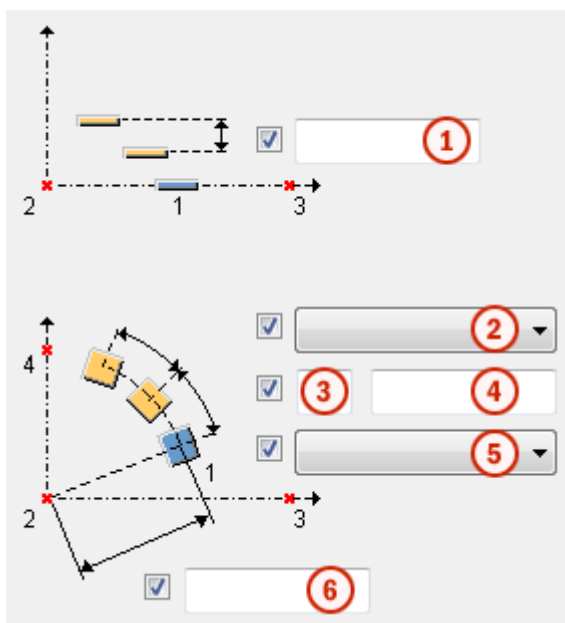
10. Укажите исходную точку.

11. Укажите направление оси X.

12. Укажите направление оси Y.

Выбранные объекты копируются.

Как задаются настройки




1	Расстояние между копиями. Значение по умолчанию — 0.
2	<p>Поворот. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Угол (по умолчанию) Копии поворачиваются на заданный угол. • Расстояние Копии поворачиваются на заданное расстояние.
3	Число углов или расстояний. Значение по умолчанию — 0.
4	<p>Расстояние между копиями.</p> <p>Значения разделяются пробелами. Введите по значению для каждого расстояния между копиями.</p>
5	<p>Направление копирования. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Обычное (по умолчанию) Значения промежутков отсчитываются от исходной точки в положительном направлении оси. • Обратное Значения промежутков отсчитываются от исходной точки в отрицательном направлении оси. • С центрированием Копии центрируются относительно исходной точки.

	<ul style="list-style-type: none"> • С зеркальным отражением <p>Значения промежутков отсчитываются от исходной точки и в положительном, и в отрицательном направлениях. При копировании с зеркальным отражением число копий удваивается.</p>
6	<p>Радиальное расстояние.</p> <p>Радиальное расстояние должно соответствовать расстоянию, выбранному при применении компонента.</p> <p>Если радиальное расстояние меньше или больше выбранного, промежуток между скопированными объектами не будет соответствовать значению в окне Расстояние между копиями (4).</p> <p>Tekla Structures рассчитывает угол поворота в соответствии со значениями в диалоговом окне (промежуток и радиальное расстояние). Угол поворота замещает значение промежутка, указанное в диалоговом окне.</p>

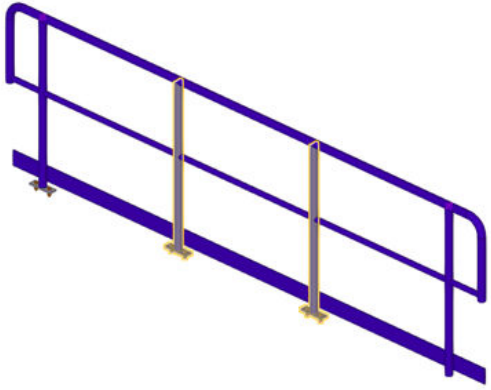
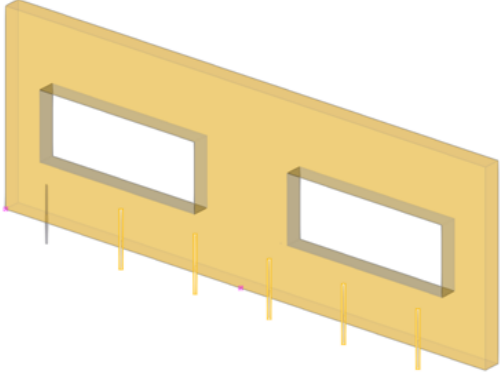
Копирование объектов с помощью компонента «Массив объектов (29)»

Компонент **Массив объектов (29)** служит для копирования объектов модели по линии. При внесении изменений в исходный объект Tekla Structures также изменяет его копии.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Найдите компонент **Массив объектов (29)** и двойным щелчком откройте его.
3. Задайте настройки:
 - **Число копий:** введите число копий, которые требуется создать.
 - **Значения шага:** задайте расстояния между объектами.
 - **Копировать в противоположном направлении:** выберите **Да**, если требуется скопировать объекты в направлении, противоположном указанным точкам.
 - **Начальная точка для копирования:** либо копируемый объект, либо первая входная точка.
 - **Копировать через равные расстояния (игнорировать значения шага):** выберите **Да**, если объекты должны быть созданы через равные расстояния. **Значение интервала** игнорируется.
4. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить настройки.
5. Выберите объекты для копирования.

6. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор.
7. Укажите точку, чтобы задать начало линии, по которой требуется расположить скопированные объекты.
8. Укажите точку, чтобы задать конец линии.

Примеры

Пример	Описание
	Массив стальных объектов.
	Массив бетонных объектов.

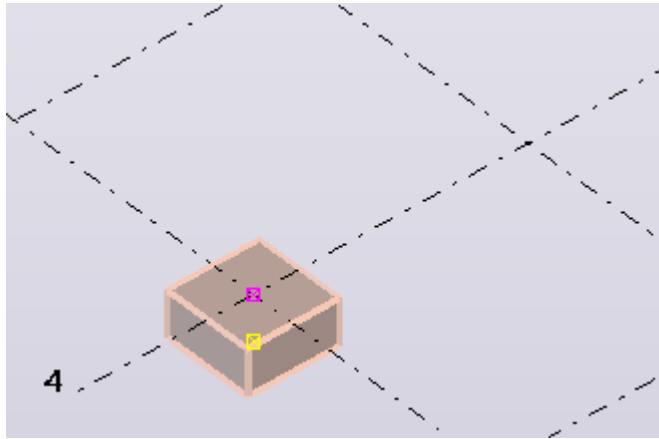
Перемещение объектов

Для перемещения объектов предусмотрено множество способов, в особенности в моделях. При перемещении объекта Tekla Structures копирует все объекты, соединенные с ним, в том числе компоненты.



Перемещение путем указания двух точек

Самый простой способ переместить объекты в модели или на чертеже — указать исходную точку и одну или несколько конечных точек.

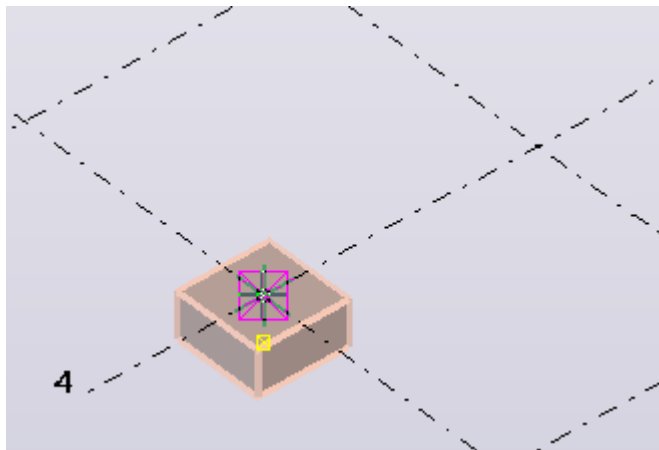
1. Выберите объект, который требуется переместить.



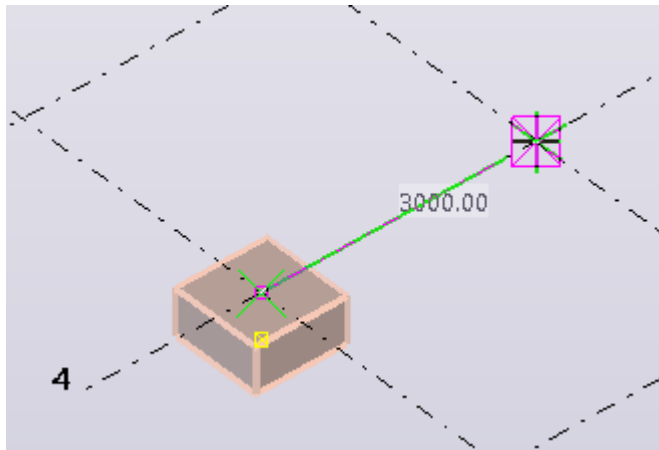
2. Вызовите команду **Переместить**:

- В модели на вкладке **Правка** выберите  **Переместить**.
- На чертеже на вкладке **Чертеж** выберите  **Переместить** --> **Переместить**.

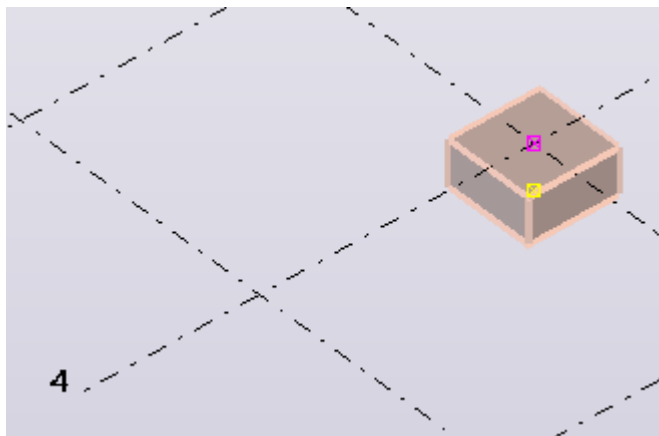
3. Укажите исходную точку для перемещения.



4. Укажите целевую точку.



Объект перемещается. Команда **Переместить** становится неактивной.



Линейное перемещение

Объекты можно линейно переместить в новое место в модели.

1. Выберите объекты для перемещения.

2. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное перемещение --> Линейно.**

Откроется диалоговое окно **Переместить - линейно.**

3. Укажите две точки в модели или введите координаты в полях **dX**, **dY** и **dZ**.

Также использовать формулу для вычисления смещений по осям X, Y и Z. Например:

dY =3*1250



4. Нажмите кнопку **Переместить**.

СОВЕТ Если диалоговое окно открыто, но команда уже неактивна, для ее активации нажмите кнопку **Указать....**

Перемещение на заданное расстояние от исходной точки

Объекты можно перемещать в новое место в модели или на чертеже путем указания расстояния от исходной точки. Для задания расстояния используется диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

1. Выберите объекты для перемещения.
2. Вызовите команду **Переместить**:

- В модели на вкладке **Правка** выберите  **Переместить**.
- На чертеже на вкладке **Чертеж** выберите  **Переместить --> Переместить**.

3. Укажите исходную точку для перемещения.
4. Переместите курсор в направлении перемещения объектов, однако не указывайте точку.
5. Введите расстояние.

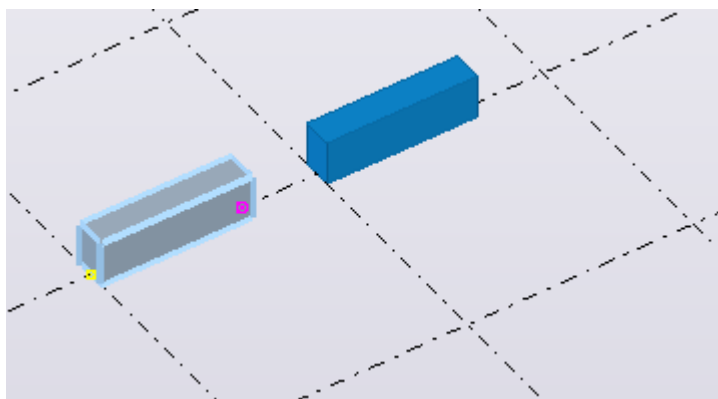
Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures автоматически отображает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

6. Нажмите кнопку **ОК**.

Перемещение путем перетаскивания

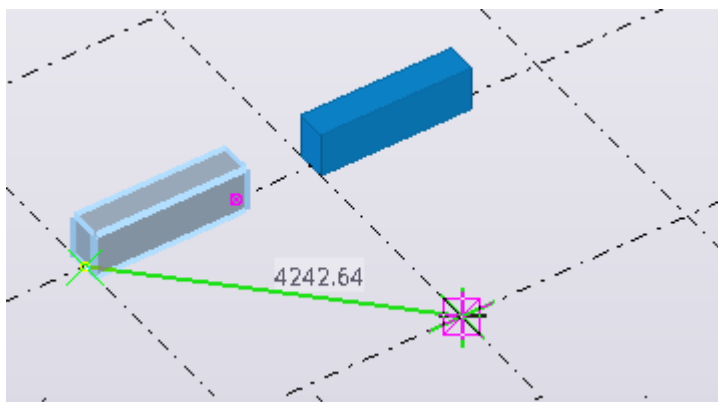
Объекты можно перемещать, перетаскивая их в новое местоположение.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** и установите флажок **Перетаскивание**, чтобы активировать команду.
2. Выберите объекты для перемещения.

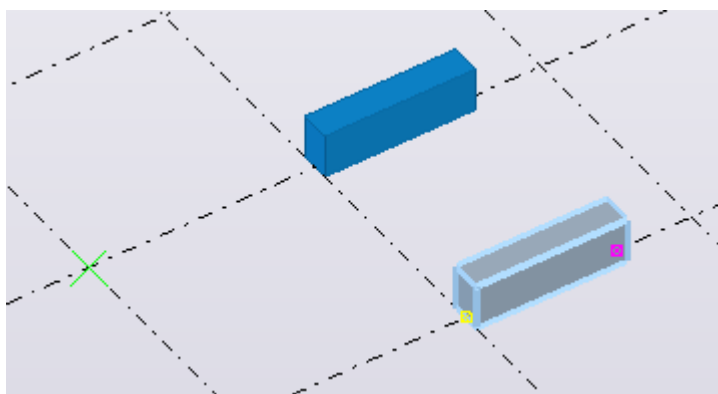


3. Перетащите объекты в новое местоположение.

Точка начала перетаскивания (центр, угол или средняя точка) влияет на выравнивание объекта в новом местоположении.

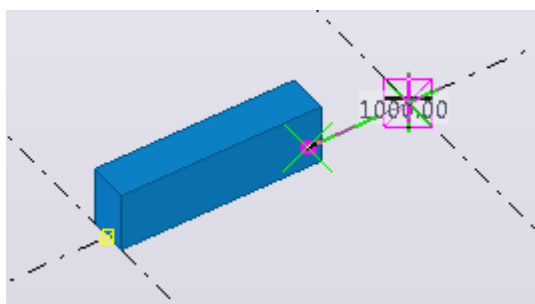


Выполняется перемещение объектов.

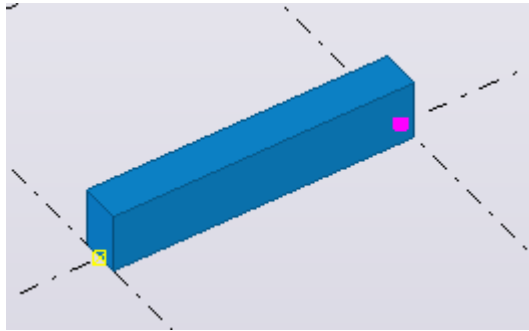


4. Чтобы переместить конечную точку путем перетаскивания:


- a. Выберите ручку.
- b. Удерживая левую кнопку мыши, перетащите ручку в новое место.



Конечная точка перемещается соответствующим образом:




ПРИМ. При работе с некоторыми объектами может понадобиться включить режим **Интеллектуальный выбор**, чтобы перетаскивать ручки без предварительного их выбора. Чтобы его включить, перейдите в меню **Файл --> Настройки** и установите флажок **Интеллектуальный выбор**.

ПРИМ. Чтобы переместить метки сетки на чертеже, сначала выберите метку сетки, а затем либо активируйте [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать линию сетки**, либо выберите ручку метки сетки.

Перемещение на другую плоскость


В модели можно переместить объекты с первой указанной плоскости на другую плоскость, заданную указанием трех точек. Перемещенные объекты сохраняют на второй плоскости такое же положение, как и исходные объекты на первой плоскости.

1. Выберите объекты для перемещения.
2. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное перемещение --> На другую плоскость**.
3. Укажите точку начала координат первой плоскости.
4. Укажите точку на первой плоскости в направлении положительной полуоси X.
5. Укажите точку на первой плоскости в направлении положительной полуоси Y.
6. Повторите шаги 3–5 для других конечных плоскостей.

Перемещение объектов в другой объект

В модели можно перемещать объекты из одного объекта в другие подобные объекты. Это удобно делать, например, при детализовке ранее

смоделированных деталей. Объекты, между которыми выполняется перемещение, могут иметь разные размеры, длину и поворот.

1. Выберите объекты для перемещения.
2. На вкладке **Правка** выберите  **Специальное перемещение --> В другой объект**.
3. Выберите объект, объекты из которого требуется переместить (исходный объект).
4. Выберите объект, куда будут перемещены объекты (целевой объект).



Поворот объектов

В модели копируемый или перемещаемый объект можно повернуть вокруг любой выбранной линии. На чертеже копируемый или перемещаемый объект можно повернуть вокруг заданной линии на рабочей плоскости.

ПРИМ. Положительный поворот соответствует [правилу правой руки \(стр 58\)](#) (по часовой стрелке от начальной точки оси поворота).

Поворот вокруг линии

Вариант **линия** в диалоговом окне **Повернуть** используется для копирования или перемещения объектов с одновременным поворотом их вокруг произвольной линии в модели.

1. Выберите объекты для копирования или перемещения.
2. Активируйте команду поворота.
 - Чтобы скопировать и повернуть объекты, на вкладке **Правка** выберите  **Специальное копирование --> Повернуть**.
Откроется диалоговое окно **Копировать - повернуть**.
 - Чтобы переместить и повернуть объекты, на вкладке **Правка** выберите  **Специальное перемещение --> Повернуть**.
Откроется диалоговое окно **Переместить - повернуть**.
3. В списке **Вокруг** выберите **линия**.
4. Укажите начальную точку оси поворота или введите координаты точки.
5. Укажите конечную точку оси поворота или введите координаты точки.

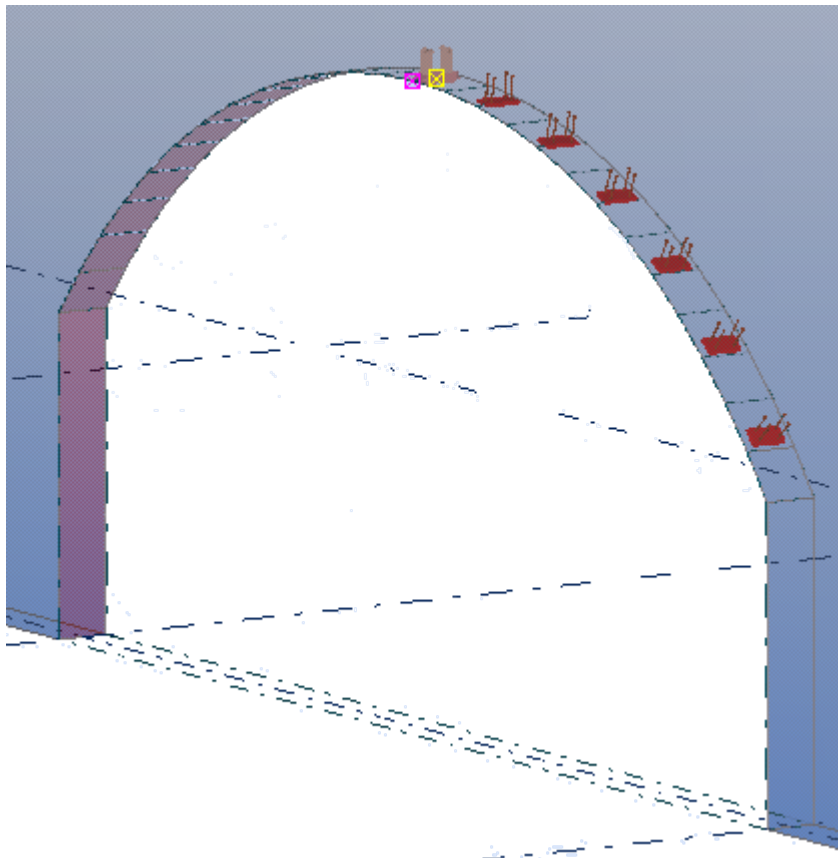
6. В случае копирования введите число копий.
7. При необходимости введите значение **dZ** — разность положений исходных и скопированных объектов в направлении оси Z.
8. Введите угол поворота.
9. Нажмите кнопку **Копировать** или **Переместить**.
Объекты соответствующим образом поворачиваются.

Пример

В данном примере пластина подгонки копируется с поворотом вокруг вспомогательной линии, местоположение которой задается следующими координатами.

Начало координат	
X0	18000.00
Y0	23847.50
Z0	-900.00
X1	18000.00
Y1	24000.00
Z1	-900.00

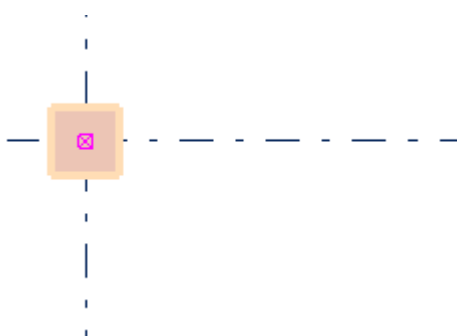
В результате скопированные пластины подгонки располагаются в соответствии с кривой бетонной панели.





Поворот вокруг оси Z

Вариант **Z** в диалоговом окне **Повернуть** используется для копирования или перемещения объектов с одновременным поворотом их вокруг оси Z в модели.

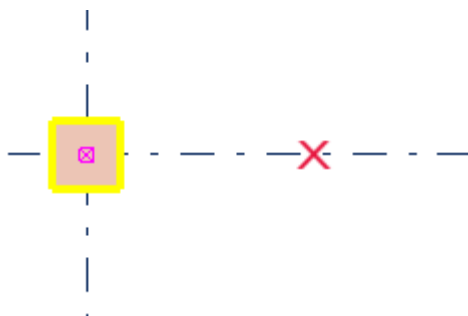
1. Выберите объекты для копирования или перемещения. Например:



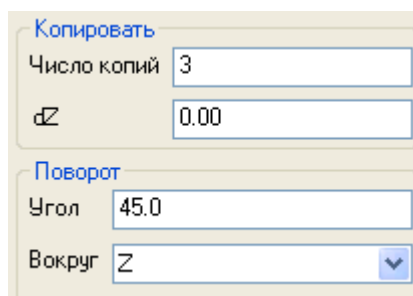
2. Активируйте команду поворота.
 - Чтобы скопировать и повернуть объекты, на вкладке **Правка** выберите  **Специальное копирование --> Повернуть**.
Откроется диалоговое окно **Копировать - повернуть**.

- Чтобы переместить и повернуть объекты, на вкладке **Правка** выберите  **Специальное перемещение --> Повернуть**.
Откроется диалоговое окно **Переместить - повернуть**.

3. Выберите **Z** в списке **Вокруг**.
4. Укажите точку для задания оси поворота или введите ее координаты.
В приведенном ниже примере указывается точка показана красным крестиком.

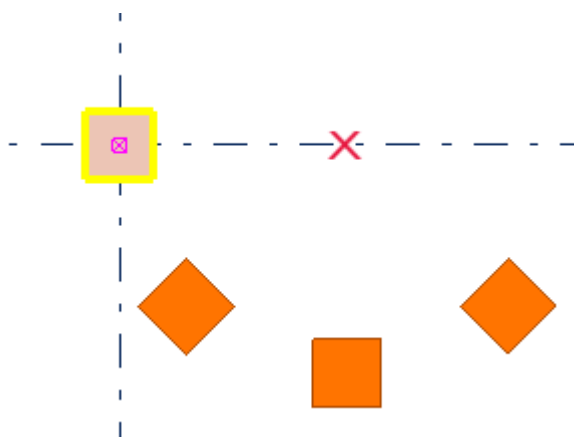


5. В случае копирования введите число копий.
6. При необходимости введите значение **dZ** — разность положений исходных и скопированных объектов в направлении оси Z.
7. Введите угол поворота. Например:

A screenshot of a software dialog box titled "Копировать" (Copy) and "Повернуть" (Rotate). The "Копировать" section contains two input fields: "Число копий" (Number of copies) with the value "3" and "dZ" with the value "0.00". The "Повернуть" section contains two input fields: "Угол" (Angle) with the value "45.0" and "Вокруг" (Around) with a dropdown menu showing "Z".


8. Нажмите кнопку **Копировать** или **Переместить**.

Объекты соответствующим образом поворачиваются.



Поворот объектов чертежа

Этим способом можно пользоваться для поворота объектов чертежа на рабочей плоскости.

1. Выберите объекты для копирования или перемещения.
2. Активируйте команду поворота.
 - Чтобы скопировать и повернуть объекты, на вкладке **Чертеж** выберите  **Копировать --> Повернуть**.
Откроется диалоговое окно **Копировать - повернуть**.
 - Чтобы переместить и повернуть объекты, на вкладке **Чертеж** выберите  **Переместить --> Повернуть**.
Откроется диалоговое окно **Переместить - повернуть**.
3. Укажите точку или введите ее координаты.
4. В случае копирования введите число копий.
5. Введите угол поворота.
6. Нажмите кнопку **Копировать** или **Переместить**.

Настройки поворота

Для просмотра и изменения значений параметров, используемых при повороте объектов в Tekla Structures, служат диалоговые окна **Копировать - повернуть** и **Переместить - повернуть**. Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды** .

Вариант	Описание
X0	Координаты X и Y начальной точки оси вращения.
Y0	
Начальный угол	Угол оси вращения при повороте относительно линии на рабочей плоскости.
Число копий	Число создаваемых копий.
dZ	Разность в положении между исходными и скопированными объектами по оси Z.
Угол поворота	Угол поворота между исходным и новым положением.
Вокруг	Укажите, что является осью вращения: линия на рабочей плоскости или ось Z .

Зеркальное отражение объекты


Копируемые или перемещаемые объекты можно зеркально отразить относительно плоскости, перпендикулярной рабочей плоскости и проходящей через заданную линию.

Обратите внимание, что Tekla Structures не может создавать зеркальные копии свойств объектов. Например, команда **Специальное копирование > Зеркальное отражение** не отражает в полной мере объекты, если они содержат компоненты с асимметрично расположенными деталями или объекты армирования с асимметричными свойствами, такими как распределение стержней.

Зеркальное отражение объектов модели


Этот способ используется для копирования или перемещения объектов в модели с их одновременным зеркальным отражением.

1. Выберите объекты для копирования или перемещения.
2. Активируйте команду зеркального отражения.
 - Чтобы скопировать и зеркально отразить объекты, на вкладке

Правка выберите  **Специальное копирование --> Зеркальное отражение.**

Откроется диалоговое окно **Копировать - зеркально.**

- Чтобы переместить и зеркально отразить объекты, на вкладке

Правка выберите  **Специальное перемещение --> Зеркальное отражение.**


Откроется диалоговое окно **Переместить - зеркально отразить.**

3. Укажите начальную точку плоскости отражения или введите ее координаты.
4. Укажите конечную точку плоскости отражения или введите ее координаты.
5. Введите угол.
6. Нажмите кнопку **Копировать** или **Переместить**.

Зеркальное отражение объектов чертежа


Этот способ используется для копирования или перемещения объектов на чертеже с их одновременным зеркальным отражением.

1. Выберите объекты для копирования или перемещения.
2. Активируйте команду зеркального отражения.
 - Чтобы скопировать и зеркально отразить объекты, на вкладке

Правка выберите  **Специальное копирование --> Зеркальное отражение.**

Откроется диалоговое окно **Копировать - зеркально.**

- Чтобы переместить и зеркально отразить объекты, на вкладке

Правка выберите  **Специальное перемещение --> Зеркальное отражение.**

Откроется диалоговое окно **Переместить - зеркально отразить.**

3. Укажите начальную точку плоскости отражения или введите ее координаты.
4. Укажите конечную точку плоскости отражения или введите ее координаты.
5. Введите угол.
6. Нажмите кнопку **Копировать** или **Переместить**.

1.7 Фильтрация объектов

С помощью фильтров можно ограничить набор объектов, видимых или доступных для выбора на виде. Можно создавать собственные фильтры

или пользоваться любыми из стандартных фильтров, предусмотренных в Tekla Structures.

Ниже приведено несколько примеров возможного использования фильтров:

- **Для выбора большого количества объектов**

Используйте фильтры выбора, когда вам нужно изменить какое-либо свойство, общее для множества объектов. Остальные объекты затронуты не будут, даже если вы попытаетесь включить их в выбранный набор.

- **Для проверки модели**

Используйте фильтры вида, чтобы убедиться, что балки называются балками, колонны называются колоннами и т. д. Можно выделить несколько групп объектов, одну за другой, чтобы проверить, что все необходимые объекты входят в ту или иную группу.

- **Для скрытия объектов**

Используйте фильтры, чтобы временно скрыть колонны на виде — для того чтобы вам легче было выбрать все балки, например.

- **Для поиска объектов**

Можно создать фильтр выбора, чтобы найти все места, где в модели находятся арматурные стержни диаметра 1/2", например. После активации фильтра вы можете выбрать рамкой область, охватывающую всю модель целиком. Все заданные арматурные стержни будут выбраны, однако остальные объекты затронуты не будут.

См. также

[Использование существующих фильтров \(стр 185\)](#)

[Создание новых фильтров \(стр 188\)](#)

[Примеры фильтров \(стр 217\)](#)

Использование существующих фильтров

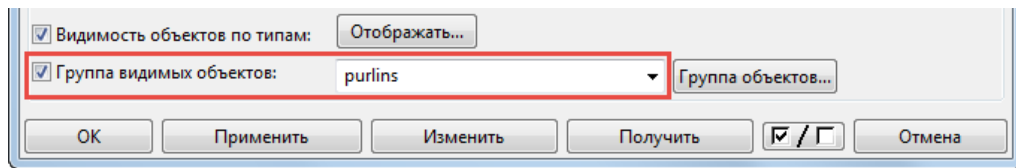
Прежде чем создавать новые пользовательские фильтры, обратите внимание на существующие фильтры вида и выбора, предусмотренные в Tekla Structures.

Как пользоваться фильтром вида

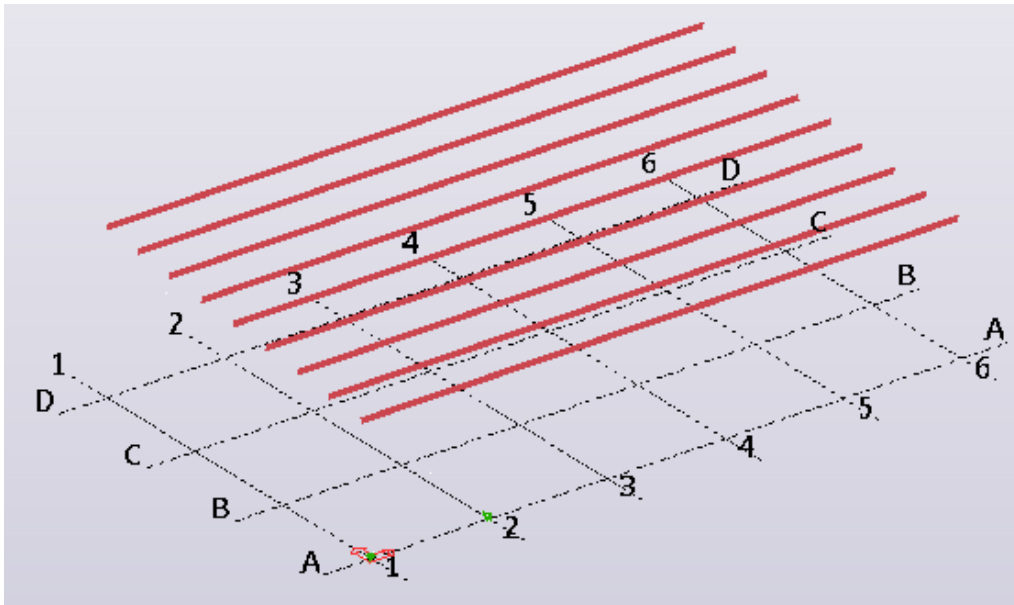
Фильтр вида определяет, какие объекты отображаются на виде модели.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.

2. Выберите фильтр из списка **Группа видимых объектов**.
Например, выберите фильтр **purlins**.

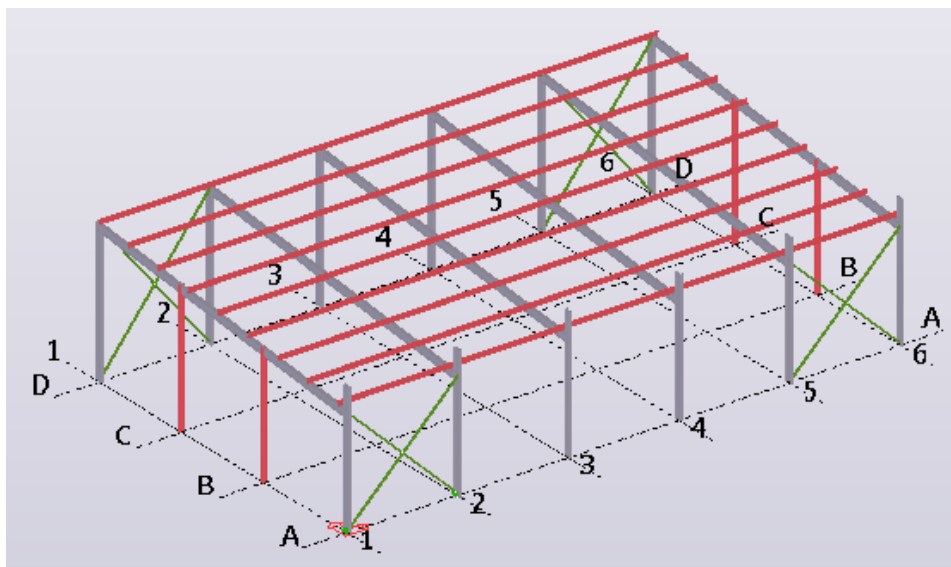


3. Нажмите кнопку **Изменить**.
Теперь отображаются только объекты, определенные этим фильтром.
В данном случае это прогоны:



4. Чтобы прекратить использование фильтра:
 - a. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
 - b. В списке **Группа видимых объектов** выберите фильтр **standard**.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

Снова становятся видны все объекты:



ПРИМ. Если вы не видите все требуемые объекты (стр 56), учтите, что на видимость объектов также влияют рабочая область, глубина вида, настройки вида и настройки представления объектов.

Как пользоваться фильтром выбора

Фильтры выбора позволяют указать, какие объекты доступны для выбора в модели. Для того чтобы объект можно было выбрать, он должен быть виден в модели.

1. На панели инструментов **Выбор** выберите один из фильтров из списка .

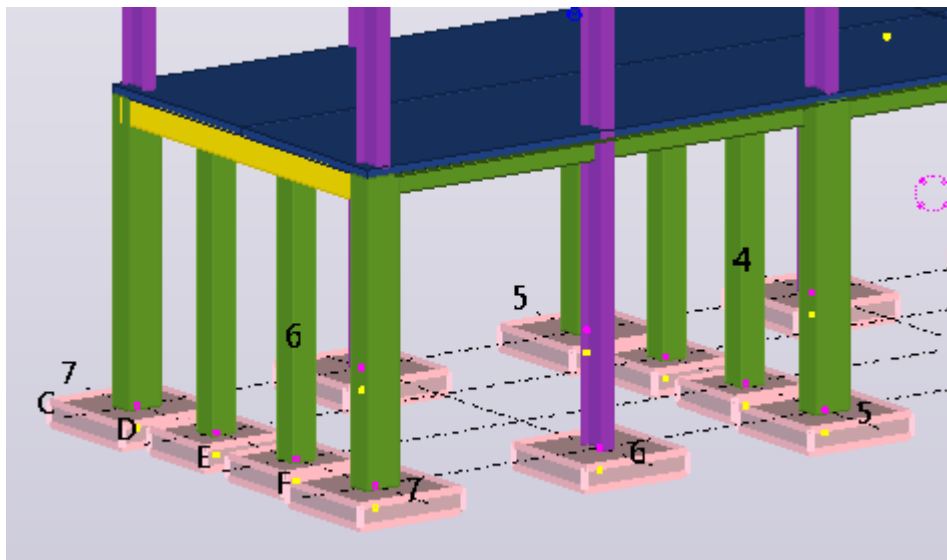
По умолчанию этот список находится внизу главного окна Tekla Structures.

Например, выберите фильтр **Name - Footing**.

2. Выберите требуемые объекты в модели.

Можно выбрать несколько объектов или даже всю модель сразу. Когда активен фильтр, выбраны будут только объекты, заданные фильтром. Например, если активен фильтр **Name - Footing**, для

выбора доступны только фундаменты, поэтому на все остальные объекты выбор не распространяется:



3. Если не удастся выбрать все объекты, определенные фильтром выбора, проверьте настройки фильтра вида и убедитесь, что все необходимые **переключатели выбора** (стр 147) активны.
4. Чтобы прекратить использование фильтра, перейдите на панель инструментов **Выбор** и выберите фильтр **standard**.
Все объекты снова становятся доступны для выбора.

Создание новых фильтров

Можно создавать пользовательские фильтры для задания того, какие объекты будут видны и доступны для выбора в модели и на чертежах. Добавьте новые правила фильтра — по одному в каждой строке — чтобы задать объекты, которые необходимо включить или исключить.

Создание фильтра вида

Вы можете создавать собственные пользовательские фильтры для задания того, какие объекты будут видны в модели.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Группа объектов**.
Откроется диалоговое окно **Группа объектов - фильтр видов** с активным в данный момент фильтром.
3. Нажмите кнопку **Новый фильтр**, чтобы создать новый фильтр с нуля.

4. Нажмите кнопку **Добавить строку**, чтобы добавить новое правило фильтра.

5. В списке **Категория** выберите категорию объектов.

Возможны следующие варианты:

- Деталь
- Компонент
- Болт
- Сварной шов
- Арматурный стержень
- Поверхность
- Сборка
- Вспомогательный объект
- Нагрузка
- Шаблон
- Опорная сборка
- Опорный объект
- Определение структуры
- Захватка бетонирования
- Шов бетонирования
- Единица бетонирования
- Задание
- Объект

6. В списке **Свойство** выберите подходящее [свойство объектов \(стр 197\)](#).

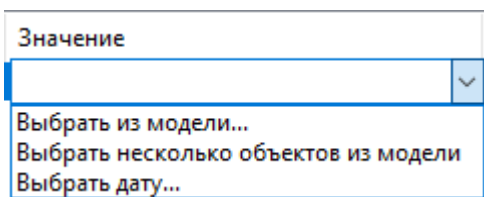
Возможные варианты зависят от категории объектов, выбранной на шаге 5.

7. В списке **Условие** выберите подходящее [условие \(стр 197\)](#).

8. В списке **Значение** введите значение.

Также можно использовать текущее значение из существующего объекта: выберите **Выбрать из модели...** и выберите требуемый объект в модели. Чтобы использовать значения из нескольких объектов, выберите **Выбрать несколько объектов из модели**,

выберите объекты из модели и щелкните средней кнопкой мыши. Для значений-дат доступен также вариант **Выбрать дату...**



Значения могут представлять собой полные строки, как, например, имя профиля UC310*97. Можно также использовать частичные строки с [подстановочными символами \(стр 216\)](#). Например, значение UC* будет соответствовать всем деталям, у которых имя профиля начинается с символов UC*. Пустые значения соответствуют пустым свойствам объектов.

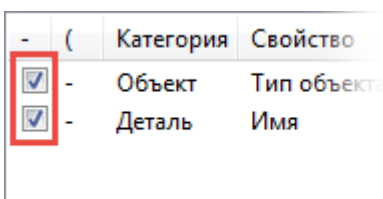
При использовании нескольких значений разделяйте строки пробелами (например, 12 5). Если значение состоит из нескольких строк, заключите его целиком в кавычки (например, "пользовательская панель") или замените пробел вопросительным знаком (например, пользовательская?панель).

9. Повторите шаги 4–8, чтобы создать все необходимые правила фильтра.

Можно применить несколько правил фильтра одновременно.


10. Для задания того, как строки сочетаются друг с другом, используйте [скобки и параметры \(стр 197\)](#) **И/Или**.
11. Установите флажки рядом со всеми правилами фильтра, которые вы хотите включить.

Если флажок установлен, правило фильтра включено и действует. Например:



По умолчанию каждое новое правило отключено.

12. Задайте тип фильтра.

- a. Нажмите , чтобы отобразить дополнительные настройки.
- b. Установите или снимите флажки, чтобы указать, где будет использоваться фильтр.

Например, один и тот же фильтр может использоваться и как фильтр вида, и как фильтр выбора.


13. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.

- ПРИМ.**
- В именах фильтров учитывается регистр.
 - Имена фильтров не должны содержать пробелов.
 - Рекомендуем использовать в именах фильтров _ (знаки подчеркивания).
 - Чтобы фильтр отображался в верхней части списка сразу после стандартного фильтра, введите имя фильтра заглавными буквами.

14. Нажмите кнопку **Сохранить как**, чтобы сохранить фильтр.
15. Чтобы применить фильтр к текущему виду, нажмите кнопку **Изменить**.

Создание фильтра выбора

Можно создавать собственные пользовательские фильтры, чтобы облегчить выбор объектов в модели.

1. На панели инструментов **Выбор** нажмите кнопку , чтобы открыть диалоговое окно **Группа объектов - фильтр выбора**.



2. Следуйте приведенным выше инструкциям о том, как создать фильтр вида.

Эти же инструкции относятся к фильтрам выбора.

Создание фильтра чертежа

Для чертежей общего вида можно создавать фильтры чертежа, которые действуют в отношении всего чертежа, а не только конкретного вида. Фильтры чертежа служат для выбора объектов на всем чертеже.

Фильтры чертежа можно использовать в сочетании с файлами сохраненных свойств объектов при создании и применении настроек уровня объекта на всем чертеже. Например, можно создать фильтр, который выбирает все балки, затем сохранить файл свойств объекта, который определяет, что детали должны быть синего цвета, а затем создать и применить файл настроек уровня объекта, чтобы изменить цвет всех балок на чертеже на синий.

1. На чертеже общего вида на вкладке **Чертеж** выберите **Свойства --> Чертеж**.
2. Нажмите кнопку **Фильтр**.
3. Нажмите кнопку **Новый фильтр**, чтобы создать новый фильтр с нуля.

4. Нажмите кнопку **Добавить строку**, чтобы добавить новое правило фильтра.

5. В списке **Категория** выберите категорию объектов.

Возможны следующие варианты:

- Деталь
- Компонент
- Болт
- Сварной шов
- Арматурный стержень
- Поверхность
- Сборка
- Вспомогательный объект
- Шаблон
- Опорная сборка
- Опорный объект
- Определение структуры
- Захватка бетонирования
- Шов бетонирования
- Единица бетонирования
- Задание
- Объект

6. В списке **Свойство** выберите подходящее [свойство объектов \(стр 197\)](#).

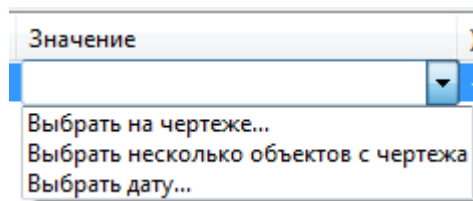
Возможные варианты зависят от категории объектов, выбранной на шаге 5.

7. В списке **Условие** выберите подходящее [условие \(стр 197\)](#).

8. В списке **Значение** введите значение.

Также можно использовать текущее значение из существующего объекта: выберите **Выбрать на чертеже** и выберите требуемый объект на чертеже. Чтобы использовать значения из нескольких объектов, выберите **Выбрать несколько объектов с чертежа**,

выберите объекты на чертеже и щелкните средней кнопкой мыши. Для значений-дат доступен также вариант **Выбрать дату...**



Значения могут представлять собой полные строки, как, например, имя профиля UC310*97. Можно также использовать частичные строки с [подстановочными символами \(стр 216\)](#). Например, значение UC* будет соответствовать всем деталям, у которых имя профиля начинается с символов UC*. Пустые значения соответствуют пустым свойствам объектов.

При использовании нескольких значений разделяйте строки пробелами (например, 12 5). Если значение состоит из нескольких строк, заключите его целиком в кавычки (например, "пользовательская панель") или замените пробел вопросительным знаком (например, пользовательская?панель).

9. Повторите шаги 4–8, чтобы создать все необходимые правила фильтра.

Можно применить несколько правил фильтра одновременно.


10. Для задания того, как строки сочетаются друг с другом, используйте [скобки и параметры \(стр 197\) И/Или](#).
11. Установите флажки рядом со всеми правилами фильтра, которые вы хотите включить.

Если флажок установлен, правило фильтра включено и действует. Например:

- (Категория	Свойство
<input checked="" type="checkbox"/>	- Объект	Тип объекта
<input checked="" type="checkbox"/>	- Деталь	Имя

По умолчанию каждое новое правило отключено.

12. Задайте тип фильтра.

- а. Нажмите , чтобы отобразить дополнительные настройки.

- b. Установите или снимите флажки, чтобы указать, где будет использоваться фильтр.

Например, фильтр чертежа можно использовать также как фильтр вида модели и фильтр выбора модели, а также как фильтр Организатора.

13. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.

-
- ПРИМ.**
- В именах фильтров учитывается регистр.
 - Имена фильтров не должны содержать пробелов.
 - Рекомендуем использовать в именах фильтров _ (знаки подчеркивания).
 - Чтобы фильтр отображался в верхней части списка сразу после стандартного фильтра, введите имя фильтра заглавными буквами.
-

14. Нажмите кнопку **Сохранить как**, чтобы сохранить фильтр.
15. Закончив, нажмите кнопку **Отмена**, чтобы закрыть диалоговое окно свойств фильтра.

Создание фильтра вида чертежа

Вы можете создавать собственные пользовательские фильтры вида, чтобы вам легче было выбирать определенные группы объектов на виде чертежа.

Фильтры вида чертежа можно использовать для изменения внешнего вида определенной группы объектов или для выбора объектов, скрытых на виде чертежа.

Также можно использовать фильтры вида в сочетании с файлами сохраненных свойств объектов при создании и применении настроек уровня объекта на выбранном виде. Например, можно создать фильтр вида, который выбирает все колонны на виде, затем сохранить файл свойств объекта, который определяет, что детали должны быть красного цвета, а затем создать и применить файл настроек уровня объекта, чтобы изменить цвет всех колонн на выбранном виде на синий.

1. Откройте чертеж.
2. Дважды щелкните рамку вида чертежа.
3. Нажмите кнопку **Фильтр**.
4. Нажмите кнопку **Новый фильтр**, чтобы создать новый фильтр с нуля.
5. Нажмите кнопку **Добавить строку**, чтобы добавить новое правило фильтра.
6. В списке **Категория** выберите категорию объектов.

Возможны следующие варианты:

- Деталь
- Компонент
- Болт
- Сварной шов
- Арматурный стержень
- Поверхность
- Сборка
- вспомогательный объект
- Шаблон
- Опорная сборка
- Опорный объект
- Определение структуры
- Захватка бетонирования
- Шов бетонирования
- Единица бетонирования
- Задание
- Объект

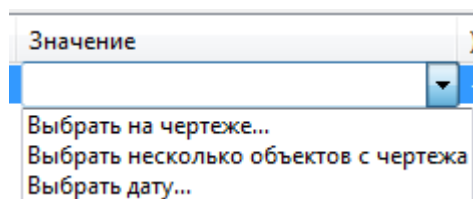
7. В списке **Свойство** выберите подходящее [свойство объектов \(стр 197\)](#).

Возможные варианты зависят от категории объектов, выбранной на шаге 5.

8. В списке **Условие** выберите подходящее [условие \(стр 197\)](#).

9. В списке **Значение** введите значение.

Также можно использовать текущее значение из существующего объекта: выберите **Выбрать на чертеже** и выберите требуемый объект на чертеже. Чтобы использовать значения из нескольких объектов, выберите **Выбрать несколько объектов с чертежа**, выберите объекты на чертеже и щелкните средней кнопкой мыши. Для значений-дат доступен также вариант **Выбрать дату...**



Значения могут представлять собой полные строки, как, например, имя профиля UC310*97. Можно также использовать частичные строки с [подстановочными символами \(стр 216\)](#). Например, значение UC* будет соответствовать всем деталям, у которых имя профиля начинается с символов UC*. Пустые значения соответствуют пустым свойствам объектов.

При использовании нескольких значений разделяйте строки пробелами (например, 12 5). Если значение состоит из нескольких строк, заключите его целиком в кавычки (например, "пользовательская панель") или замените пробел вопросительным знаком (например, пользовательская?панель).

10. Повторите шаги 4–8, чтобы создать все необходимые правила фильтра.

Можно применить несколько правил фильтра одновременно.

11. Для задания того, как строки сочетаются друг с другом, используйте [скобки и параметры \(стр 197\) И/Или](#).
12. Установите флажки рядом со всеми правилами фильтра, которые вы хотите включить.

Если флажок установлен, правило фильтра включено и действует. Например:

-	(Категория	Свойство
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Объект	Тип объекта
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Деталь	Имя

По умолчанию каждое новое правило отключено.

13. Задайте тип фильтра.

- a. Нажмите , чтобы отобразить дополнительные настройки.
- b. Установите или снимите флажки, чтобы указать, где будет использоваться фильтр.

Например, фильтр вида чертежа можно использовать также как фильтр вида модели и фильтр выбора модели, а также как фильтр Организатора.

14. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.

-
- ПРИМ.**
- В именах фильтров учитывается регистр.
 - Имена фильтров не должны содержать пробелов.
 - Рекомендуем использовать в именах фильтров _ (знаки подчеркивания).

- Чтобы фильтр отображался в верхней части списка сразу после стандартного фильтра, введите имя фильтра заглавными буквами.
-


15. Закончив, нажмите кнопку **Отмена**, чтобы закрыть диалоговое окно свойств фильтра.

Создание фильтра выбора для чертежей

Вы можете создавать собственные пользовательские фильтры, чтобы облегчить выбор объектов на чертеже.

Фильтры выбора на чертежах можно использовать, если требуется скрыть определенные детали из чертежа или из видов чертежа, либо изменить цвет или представление определенных деталей.

Кроме того, если у вас предусмотрены какие-либо особые метки деталей для различных типов деталей, вы можете выбрать с помощью фильтра выбора конкретные детали и затем изменить только метки, соответствующие этим деталям.

1. На открытом чертеже на панели инструментов **Выбор** нажмите кнопку  (**CTRL+G**).

Откроется диалоговое окно **Фильтр выбора**.

2. Следуйте приведенным выше инструкциям о том, как создать фильтр чертежа или фильтр вида чертежа.

Эти же инструкции относятся к фильтрам выбора на чертежах.

3. Нажмите кнопку **Применить** или **ОК**, чтобы выбрать детали, соответствующие фильтру.

Object Missing

This object is not available in the repository.

Свойства объектов в фильтрах

При создании фильтров можно использовать множество различных свойств объектов. В таблицах ниже перечислены свойства, сгруппированные по категориям объектов. Помимо этих свойств, практически все категории содержат определенные пользователем атрибуты и атрибуты шаблонов, которые также можно использовать для фильтрации.

Категория: Объект

Категория **Объект** используется для фильтрации объектов по их свойствам на уровне объектов.

Свойство	Описание
GUID	Для фильтрации объектов по их глобальному уникальному идентификатору (GUID). Например, «GUID объекта начинается с ID7554C9EB-C8B4».
Стадия	Для фильтрации объектов по их номеру стадии. Например, «Стадия объекта не равна 3».
Тип объекта	<p>Для фильтрации объектов по их типу. Выберите тип объекта из списка Значение или воспользуйтесь вариантом Выбрать из модели... или Выбрать несколько объектов из модели.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ. Рекомендуется включать в каждый создаваемый фильтр одно правило фильтра для свойства Тип объекта. Это гарантирует, что фильтр будет выбирать только объекты этого типа. Если опустить тип объекта, результат фильтрации будет другим, и объекты, которые не соответствуют категории в дальнейших правилах фильтра, могут также быть выбраны.</p> <p>Следующие типы объектов можно выбрать из списка:</p> <ul style="list-style-type: none">• Сборка• Группа болтов• Соединение• Деталь• Разделитель заливки• Объект заливки• Единица бетонирования• Опорный объект• Арматурный стержень

Свойство	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> • Поверхность • Обработка поверхности • Сварной шов <p>Следующие типы объектов отображаются только в виде числовых значений:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 = точка • 9 = подгонка • 11 = вырез по многоугольнику • 12 = срез по линии • 24 = вспомогательная линия • 30 = вспомогательная плоскость • 38 = добавленный материал • 42 = вспомогательная окружность • 48 = опорная модель • 70 = фаска кромки • 76 = расчетная деталь
Является компонентом	<p>Для фильтрации объектов в зависимости от того, являются ли они компонентами. Возможные варианты — Да и Нет. Например, «Объект является компонентом равно Да».</p>

Некоторые типы объектов не отображаются непосредственно; они видны только тогда, когда видны составляющие их объекты. Например, сборки видны, если видны детали, а единицы бетонирования видны, когда видны захваты бетонирования. Следовательно, при использовании отдельно типа объекта **Сборка** или **Единица бетонирования** в фильтре вида в модели или на чертеже ничего отображаться не будет. Тем не менее, фильтры выбора способны выбирать объекты таких типов, как сборки и единицы бетонирования.

Категория: Деталь

Категория **Деталь** используется для фильтрации **деталей (стр 271)** по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Имя	Для фильтрации объектов по их имени. Например, «Имя детали равно SLAB».
Профиль	Для фильтрации объектов по их профилю. Например, «Профиль детали не равен L20*2».
Материал	Для фильтрации объектов по их марке материала. Например, «Материал детали равен C25/30».
Обработка поверхности	Для фильтрации объектов по способу обработки поверхности детали. Например, «Способ обработки поверхности детали равен "Обработка огнезащитным составом"».
Префикс	Для фильтрации объектов по их префиксу нумерации. Например, «Префикс детали равен P».
Начальный номер	Для фильтрации объектов по их начальному номеру. Например, «Начальный номер детали больше 100».
Серия нумерации	Для фильтрации объектов по их серии нумерации. Например, «Серия нумерации детали равна TP/1». Обратите внимание, что в качестве разделителя номеров позиций может использоваться точка (.), запятая (,), косая черта (/) или дефис (-) в зависимости от того, какой разделитель задан в меню Файл --> Настройки --> Параметры --> Нумерация .
Номер позиции	Для фильтрации объектов по их номеру позиции. Например, «Номер позиции детали не равен P/5». Обратите внимание, что в качестве разделителя номеров позиций

Свойство	Описание
	может использоваться точка (.), запятая (,), косая черта (/) или дефис (-) в зависимости от того, какой разделитель задан в меню Файл --> Настройки --> Параметры --> Нумерация .
Класс	Для фильтрации объектов по их номеру класса. Например, «Класс детали равен 210».
Стадия	Для фильтрации объектов по их номеру стадии. Например, «Стадия детали равна 1 2».
Партия	Для фильтрации объектов по их номеру партии. Например, «Партия детали больше 1».
Основная деталь	Для фильтрации объектов в зависимости от того, главными или второстепенными деталями они являются в сборке или отлитом элементе. 1 = основная деталь, 0 = второстепенная деталь. Например, «Основная деталь равна 1».
Стадия бетонирования	Для фильтрации деталей по их стадии бетонирования. Например, «Стадия бетонирования не равна 0».

Категория: Компонент

Категория **Компонент** используется для фильтрации компонентов по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Имя	Для фильтрации компонентов по их имени. Например, «Имя компонента равно "монтажная пластина, простая"».
Код соединения	Для фильтрации компонентов по их коду соединения, который может представлять собой текстовую строку или номер. Например, «Код компонента соединения равен 200_2».
Порядковый номер	Для фильтрации компонентов по их уникальному порядковому номеру.

Свойство	Описание
	Например, «Порядковый номер компонента меньше 150».
Стадия	Для фильтрации компонентов по их номеру стадии. Например, «Стадия компонента равна 2».
Является схематичным	Для фильтрации компонентов по их типу. Компоненты могут быть или детальными или схематичными. Да = схематичный, Нет = детальный. Например, «Компонент схематичный равно Да».

Категория: Болт

Категория **Болт** используется для фильтрации болтов по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Размер	Для фильтрации болтов по их диаметру. Например, «Размер болта меньше 20.00».
Стандарт	Для фильтрации болтов по их стандарту/марке комплекта болта. Например, «Стандарт болта равен 7990».
Монтажный/заводской	Для фильтрации болтов по способу их установки. Монтажный = 0, Заводской = 1. Например, «Болт монтажный/заводской равно 1».
Стадия	Для фильтрации болтов по их номеру стадии. Например, «Стадия болта равна 3 4».
Длина	Для фильтрации болтов по их длине. Например, «Длина болта больше 50.00».

Категория: Сварной шов

Категория **Сварной шов** используется для фильтрации [сварных швов \(стр 423\)](#) по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Размер над линией Размер под линией	Для фильтрации сварных швов по их размеру. Например, «Размер сварного шва над линией равен 5.00».

Свойство	Описание
Примечание	Для фильтрации сварных швов по примечанию к ним; примечание — это значение, задаваемое пользователем в свойствах объекта Сварной шов . Например, «Примечание сварного шва содержит 12345».
Стадия	Для фильтрации сварных швов по их номеру стадии. Например, «Стадия сварного шва равна 3».
Тип над линией Тип под линией	Для фильтрации сварных швов по их типу сварного шва (стр 432) . Выберите тип из списка Значение .
Длина над линией Длина под линией	Для фильтрации сварных швов по их длине. Например, «Длина сварного шва больше 0.00».
Сварочная площадка	Для фильтрации сварных швов по месту их выполнения. Возможные варианты — Монтажный и Заводской .
Номер позиции	Для фильтрации сварных швов по их номеру позиции. Например, «Номер позиции сварного шва больше 100».
Угол над линией Угол под линией	Для фильтрации сварных швов по углу подготовки под сварку, скосам или разделке кромок. Например, «Угол сварки под линией больше 0.000».
Контур над линией Контур под линией	Для фильтрации сварных швов по контуру их заполнения. Возможные варианты — Без значка , Ровный , Выпуклый и Вогнутый . Например, «Контур сварного шва над линией не равен Нет».
Фактическая толщина над линией Фактическая толщина под линией	Для фильтрации сварных швов по их размеру сварного шва, используемому при расчете прочности шва. Например, «Фактическая толщина над линией сварного шва равна 0.500».
Обработка над линией Обработка под линией	Для фильтрации сварных швов по типу их обработки. Возможные варианты — Без значка ,

Свойство	Описание
	Шлифовка, Мех. обработка, Зачистка зубилом, Готовый сварной шов и Плавный переход.
Величина приращения над линией Величина приращения под линией	Для фильтрации сварных швов по их величине приращения. Например, «Величина приращения над линией сварного шва больше 0».
Тип прерывистости	Для фильтрации сварных швов по их форме. Возможные варианты — Непрерывный, Прерывистый и Шахматный прерывистый.
Шаг над линией Шаг под линией	Для фильтрации сварных швов по их шагу сварки.
Толщина притупления кромки над линией Толщина притупления кромки под линией	Для фильтрации сварных швов по толщине притупления кромки, иными словами, по высоте самой узкой части в зазоре между свариваемыми кромками.
Зазор между кромками над линией Зазор между кромками под линией	Для фильтрации сварных швов по зазору между свариваемыми деталями.
Префикс размера над линией Префикс размера под линией	Для фильтрации сварных швов по их префиксу размера сварного шва. Например, «Префикс размера над линией сварного шва равен а». Стандартные префиксы по ISO 2553 — это <i>a</i> (проектная толщина шва), <i>s</i> (глубина проплавления) и <i>z</i> (величина катета).
Пользовательское поперечное сечение	Для фильтрации сварных швов в зависимости от того, содержат ли они пользовательские поперечные сечения. Возможные варианты — Да и Нет.
Класс электрода	Для фильтрации сварных швов по их классу электрода. Возможные варианты — пустое поле, 35, 52, 50, E60XX, E70XX, E80XX и E90XX.
Прочность электрода	Для фильтрации сварных швов по их прочности электрода. Например,

Свойство	Описание
	«Прочность электрода сварного шва больше 0.000».
Коэффициент электрода	Для фильтрации сварных швов по их коэффициенту электрода.
Тип процесса	Для фильтрации сварных швов по их типу сварочного процесса. Возможные варианты — SMAW, SAW, GMAW, FCAW, ESW и EGW .
Неразрушающий контроль	Для фильтрации сварных швов по их уровню неразрушающего контроля и инспекции. Возможные варианты — A, B, C, D и E .
Шов по периметру	Для фильтрации сварных швов в зависимости от того, провариваются они только по одной кромке или по периметру грани. Нет = кромка, Да = по периметру.

Категория: Арматурный стержень

Категория **Арматурный стержень** используется для фильтрации **арматурных стержней (стр 543)** по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Имя	Для фильтрации арматурных стержней по их имени. Например, «Имя арматурного стержня равно STIRRUP».
Класс	Для фильтрации арматурных стержней по их номеру класса. Например, «Класс арматурного стержня равен 3».
Размер	Для фильтрации арматурных стержней по их размеру. Свойство «размер» зависит от среды и может содержать буквы и специальные символы. Например, в среде «США имперские меры», «Размер арматурного стержня равен #18».
Диаметр	Для фильтрации арматурных стержней по их диаметру. Под диаметром понимается номинальный (не фактический) диаметр стержня. Например,

Свойство	Описание
	«Диаметр арматурного стержня меньше 12».
Длина	Для фильтрации арматурных стержней по их общей длине. Например, «Длина арматурного стержня больше 5000.00».
Материал	Для фильтрации арматурных стержней по их марке материала. Например, «Материал арматурного стержня не равен Undefined».
Префикс	Для фильтрации арматурных стержней по их префиксу нумерации. Например, «Префикс арматурного стержня равен R».
Начальный номер	Для фильтрации арматурных стержней по их начальному номеру. Например, «Начальный номер арматурного стержня больше 1».
Серия нумерации	Для фильтрации арматурных стержней по их серии нумерации. Например, «Серия нумерации арматурного стержня равна R/1».
Номер позиции	Для фильтрации арматурных стержней по их номеру позиции. Например, «Номер позиции арматурного стержня равен R/3».
Стадия	Для фильтрации арматурных стержней по их номеру стадии. Например, «Стадия арматурного стержня равна 2».
Форма	Для фильтрации арматурных стержней по их форме гибки (стр 637) . Например, «Форма арматурных стержней не равна 2_1».

Категория: Поверхность

Категория **Поверхность** используется для фильтрации [поверхностей \(стр 467\)](#) по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Имя	Для фильтрации поверхностей по их имени. Например, «Имя поверхности равно SURFACE».
Тип	Для фильтрации поверхностей по их типу. Возможные варианты — Опалубка и Обработка бетона .
Класс	Для фильтрации поверхностей по их номеру класса. Например, «Класс поверхности не равен 13».
Стадия	Для фильтрации поверхностей по их номеру стадии. Например, «Стадия поверхности равна 3 4».

Категория: Сборка

Категория **Сборка** используется для фильтрации [сборок \(стр 468\)](#) и [ЖБ элементов \(стр 479\)](#) по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Имя	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их имени. Например, «Имя сборки не содержит RAFTER».
GUID	Для фильтрации сборок по их глобальному уникальному идентификатору (GUID). Например, «GUID сборки равен ID89F414A7-ECA6-4B14-99CB-6985B84E64CB».
Префикс	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их префиксу нумерации. Например, «Префикс сборки равен А».
Начальный номер	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их начальному номеру. Например, «Начальный номер сборки больше 1».
Номер позиции	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их номеру позиции. Например, «Номер позиции сборки равен А/13».
Стадия	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их номеру стадии.

Свойство	Описание
	Например, «Стадия сборки не равна 1».
Уровень сборки	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их положению в иерархии сборок (стр 473) . Чем больше значение, тем ниже положение в иерархии сборок. 0 — самый верхний уровень, а 1 — уровень первого сборочного узла. Например, чтобы проверить, содержит ли модель сборочные узлы, используйте правило фильтра «Уровень сборки больше или равен 1».
Тип сборки	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их типу. <ul style="list-style-type: none"> • 0 = сборный бетон • 1 = монолитный бетон • 2 = сталь • 3 = дерево • 6 = разное
Серия сборки	Для фильтрации сборок и отлитых элементов по их серии нумерации. Например, «Серия сборки равна C/1».



Категория: Вспомогательный объект

Категория **Вспомогательный объект** используется для фильтрации вспомогательных объектов по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Стадия	Для фильтрации вспомогательных объектов по их номеру стадии. Например, «Стадия вспомогательного объекта не равна 1».
Тип	Для фильтрации вспомогательных объектов по их типу. Возможные варианты — Линия, Дуга, Окружность, Плоскость и Поликривая .

Категория: Нагрузка

Категория **Нагрузка** используется для фильтрации нагрузок по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Группа нагрузок	Для фильтрации нагрузок в зависимости от того, к какой группе нагрузок они принадлежат. Например, «Группа нагрузок не равна DefaultGroup».
Тип нагрузки	Для фильтрации нагрузок по их типу. Возможные варианты — линия, в точке, распределенная, равномерная и температурная . Обратите внимание, что ветровые нагрузки при фильтрации рассматриваются как распределенные нагрузки. Для выбора ветровых нагрузок пользуйтесь переключателями  Выбрать компоненты и  Выбрать объекты в компонентах .
Стадия	Для фильтрации нагрузок по их номеру стадии. Например, «Стадия нагрузки не равна 1».

Категория: Шаблон

Категория **Шаблон** используется для фильтрации деталей и других объектов по атрибутам шаблонов.

При использовании этой категории можно ввести имя любого атрибута шаблона или пользовательского атрибута в поле **Свойство**, даже если его нет в списке. Используйте префикс `ASSEMBLY.`, `CAST_UNIT.` или `POUR_UNIT.` перед именем свойства для доступа к атрибутам на более высоких уровнях иерархии, и префикс `USERDEFINED.` для доступа к пользовательским атрибутам.

Например, чтобы отфильтровать объекты, которые находятся на один уровень иерархии ниже ЖБ элемента с пользовательским атрибутом **Пользовательское поле 1**, введите

`CAST_UNIT.USERDEFINED.USER_FIELD_1` в поле **Свойство**.

В некоторых случаях можно фильтровать объекты по свойствам других объектов с более низких уровней иерархии. Это возможно, когда имеется только один объект более низкого уровня. Например, в каждой сборке

или каждом ЖБ элементе имеется только одна главная деталь, поэтому вы можете обратиться к свойствам главной детали с уровня сборки или ЖБ элемента с помощью префикса `MAINPART`. Аналогично, в каждой единице бетонирования может быть только одна захватка бетонирования, так что можно обратиться к свойствам захватки бетонирования с уровня единицы бетонирования с помощью префикса `POUR_OBJECT`.

Например, чтобы отфильтровать объекты в сборках, главная деталь которых имеет определенное имя, введите `ASSEMBLY.MAINPART.NAME` в поле **Свойство**.

Например, чтобы отфильтровать все арматурные стержни, принадлежащие к единицам бетонирования с определенным типом захватки бетонирования, введите `POUR_UNIT.POUR_OBJECT.POUR_TYPE` в поле **Свойство**.

Категория: Опорная сборка

Категория **Опорная сборка** используется для фильтрации сборок опорных моделей по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Создание	
GUID	Для фильтрации сборок опорных моделей по их глобальному уникальному идентификатору (GUID). Например, «GUID опорной сборки равен IDA51E6BFF-DAB9-4A56-970C-7486EF17B7B7».
Стадия	Для фильтрации сборок опорных моделей по их номеру стадии. Например, «Стадия опорной сборки равна 2».
Партия	Для фильтрации сборок опорных моделей по их номеру партии. Например, «Партия опорной сборки больше 1».
Описание	Для фильтрации сборок опорных моделей по их описанию; описание — это значение, задаваемое пользователем в диалоговом окне Опорный объект . Например, «Описание опорной сборки содержит "архитектурная модель"».
Информационный текст	Для фильтрации сборок опорных моделей по их информационному тексту; информационный текст — это значение, задаваемое

Свойство	Описание
	пользователем в диалоговом окне Опорный объект . Например, «Информационный текст опорной сборки содержит исправлено».
Заблокировано	Для фильтрации сборок опорных моделей в зависимости от того, заблокированы ли они. 0 = нет, 1 = да, 2 = организация.
Логическое имя	Для фильтрации сборок опорных моделей по их логическому имени; логическое имя — это значение, задаваемое пользователем в диалоговом окне Опорный объект . Например, «Логическое имя опорной сборки равно "Система отопления"».

Категория: Опорный объект

Категория **Опорный объект** используется для фильтрации объектов опорных моделей по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Создание	
GUID	Для фильтрации объектов опорных моделей по их глобальному уникальному идентификатору (GUID).
Стадия	Для фильтрации объектов опорных моделей по их номеру стадии. Например, «Стадия опорного объекта не равна 1».
Партия	Для фильтрации объектов опорных моделей по их номеру партии. Например, «Партия опорного объекта равна 1».
Описание	Для фильтрации объектов опорных моделей по их описанию; описание — это значение, задаваемое пользователем в диалоговом окне Опорный объект . Например, «Описание опорного объекта содержит "архитектурная модель"».
Информационный текст	Для фильтрации объектов опорных моделей по их информационному

Свойство	Описание
	тексту; информационный текст — это значение, задаваемое пользователем в диалоговом окне Опорный объект . Например, «Информационный текст опорного объекта содержит исправлено».
Заблокировано	Для фильтрации объектов опорных моделей в зависимости от того, заблокированы ли они. 0 = нет, 1 = да, 2 = организация.
Логическое имя	Для фильтрации объектов опорных моделей по их логическому имени; логическое имя — это значение, задаваемое пользователем в диалоговом окне Опорный объект . Например, «Логическое имя опорного объекта содержит "3-й этаж"».

СОВЕТ Можно фильтровать объекты опорных моделей по атрибутам, используя категорию **Шаблон** и префикс `EXTERNAL`. в поле **Свойство**. Например, «`EXTERNAL.Material` опорного объекта равен `A572`».

Категория: Определение структуры

Категория **Объекты строительства** используется для фильтрации объектов по их категориям по местоположению, которые можно задать в инструменте **Организатор**.

Свойство	Описание
Монтажный	Для фильтрации объектов в зависимости от того, к какой категории-площадке они относятся. Например, «Площадка определения структуры равна "Площадка 2"».
Здание	Для фильтрации объектов в зависимости от того, к какой категории-зданию они относятся. Например, «Здание определения структуры не равно "Здание А"».
Секция	Для фильтрации объектов в зависимости от того, к какой категории-секции они относятся.

Свойство	Описание
	Например, «Секция определения структуры равна Пандус».
Этаж	Для фильтрации объектов в зависимости от того, на каком этаже они находятся. Например, «Этаж определения структуры равен "Этаж 4"».

Категория: Захватка бетонирования

Категория **Захватка бетонирования** используется для фильтрации [захваток бетонирования \(стр 493\)](#) по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Номер захватки	Для фильтрации захваток бетонирования по их номеру захватки. Например, «Номер захватки равен 5».
Тип бетонирования	Для фильтрации захваток бетонирования по их типу. Например, «Тип бетонирования равен СТЕНА».
Бетонная смесь	Для фильтрации захваток бетонирования по свойствам их бетонной смеси, например максимальному размеру зерна заполнителя и/или по пластичности смеси.
Материал	Для фильтрации захваток бетонирования по их сорту материала. Например, «Материал равен С35/45».
Стадия бетонирования	Для фильтрации захваток бетонирования по их стадии бетонирования. Например, «Стадия бетонирования не равна 0».

Категория: Шов бетонирования

Категория **Шов бетонирования** используется для фильтрации [швов бетонирования \(стр 502\)](#) по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Создание	
Идентификационный номер	Для фильтрации швов бетонирования по их

Свойство	Описание
	идентификационному номеру. Например, «Идентификационный номер равен 25237».
Стадия	Для фильтрации швов бетонирования по их стадии. Например, «Стадия шва бетонирования равна 2 3».
Тип шва бетонирования	Для фильтрации швов бетонирования по их типу. Например, «Тип шва бетонирования равен "Герметичный рабочий шов"».

Категория: Единица бетонирования

Категория **Единица бетонирования** используется для фильтрации единиц бетонирования по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Имя	Для фильтрации единиц бетонирования по их имени. Например, «Имя единицы бетонирования содержит балка».
GUID	Для фильтрации единиц бетонирования по их глобальному уникальному идентификатору (GUID). Например, «GUID единицы бетонирования содержит 8505».

Категория: Задание

Категория **Задание** используется для фильтрации запланированных заданий по их типовым свойствам.

Свойство	Описание
Имя	Для фильтрации запланированных заданий по их имени. Например, «Имя задания содержит этажи».
Запланированная дата начала	Для фильтрации запланированных заданий по их запланированной дате начала. Например, «Запланированная дата начала задания раньше Даты проверки».
Запланированная дата завершения	Для фильтрации запланированных заданий по их запланированной дате начала. Например,

Свойство	Описание
	«Запланированная дата завершения задания позже или одновременно с 13.10.2017».
Фактическая дата начала	Для фильтрации запланированных заданий по их фактической дате начала.
Фактическая дата завершения	Для фильтрации запланированных заданий по их фактической дате завершения.
Завершенность	Для фильтрации запланированных заданий по степени их готовности. Значение выражается в процентах. Например, «Завершенность задания равна 75».
Критический	Для фильтрации запланированных заданий по степени их критичности. Задание может быть критическим, только если он было импортировано из внешнего программного обеспечения. 1 = критическая, 0 = не критическая. Обратите внимание, что это свойство не отображается в инструменте Управление заданиями .
Локальный	Для фильтрации заданий в зависимости от того, были они созданы в инструменте Управление заданиями или импортированы из внешнего программного обеспечения. 1 = создано в инструменте «Управление заданиями», 0 = импортировано.
Подрядчик	Для фильтрации запланированных заданий по подрядчику. Например, «Подрядчик задания равен "Подрядчик А"».
Сценарий	Для фильтрации запланированных заданий в зависимости от сценария, к которому они относятся. Например, «Сценарий задания равен "Сценарий 1"».
Тип задания	Для фильтрации запланированных заданий по их типу. Например, «Тип

Свойство	Описание
	задания не равен "А - укладка плитки"».

Атрибуты шаблонов в фильтрах

Используйте следующие единицы измерения при фильтрации по атрибутам шаблонов, даже при работе в среде «США имперские меры»:

- **мм** для значений длины
- **мм²** для значений площади
- **кг** для значений веса
- **градус** для значений углов

СОВЕТ Чтобы проверить, какие единицы измерения Tekla Structures использует для конкретного атрибута шаблона, используйте вариант **Выбрать из модели...** в списке **Значение** в диалоговом окне фильтрации.

См. также

[Создание новых фильтров \(стр 188\)](#)

Групповые символы

Подстановочный знак — это знак, который обозначает один или несколько знаков. Подстановочные знаки можно использовать для укорачивания строк значений, например при фильтрации.

Групповой символ	Описание	Пример
* (звездочка)	Соответствует любому количеству знаков	HE* соответствует всем деталям с именем профиля, начинающимся с «HE». Этот символ также можно использовать в начале слова: *BRAC*.
? (знак вопроса)	Соответствует отдельному символу	HE?400 соответствует деталям с такими именами профилей как, например, HEA400, HEB400 и HEC400.
[] (квадратные скобки)	Позволяют выполнять фильтрацию подмножества деталей, имена	L [78] X4X1/2 соответствует деталям с именами профилей L7X4X1/2 и L8X4X1/2.

Групповой символ	Описание	Пример
	профилей которых включают любой из указанных в скобках символ	

ПРИМ. Символы «*» и «?» также могут использоваться в именах объектов в Tekla Structures. Если имя объекта, который требуется фильтровать, содержит символы «*» или «?», эти символы необходимо заключить в квадратные скобки. Например, чтобы найти профиль P100*10, введите в поле фильтра P100[*]10.

См. также

[Фильтрация объектов \(стр 184\)](#)

Примеры фильтров

Ниже приведено несколько примеров фильтров, которые вы можете создать. В фильтрах вида, фильтрах выбора и фильтрах чертежа можно использовать одни и те же приемы фильтрации.

Фильтрация деталей по имени

Создайте фильтр, который отображает только детали с определенным именем.

1. [Создайте новый фильтр вида. \(стр 188\)](#)
2. Нажмите кнопку **Добавить строку** три раза, чтобы добавить три правила фильтра.
3. В первом правиле фильтра укажите, что объект должен быть типа «деталь»:
 - a. В списке **Категория** выберите **Объект**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Тип объекта**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В списке **Значение** выберите **Деталь**.
 - e. В списке **И/Или** выберите **И**.
4. Во втором и третьем правилах фильтра укажите, что имя детали должно быть BEAM или COLUMN:
 - a. В списке **Категория** выберите **Деталь**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Имя**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.

- d. В поле **Значение** введите имена деталей: BEAM и COLUMN.
 - e. В списке **И/Или** выберите **Или**.
5. Заключите второе и третье правило фильтра в скобки. Фильтр будет искать детали, которые имеют имя или BEAM или COLUMN.
 6. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
 7. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

-	(Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Объект	Тип объекта	Равно	<input checked="" type="checkbox"/> Деталь	-	И
<input checked="" type="checkbox"/>	(Деталь	Имя	Равно	BEAM	-	Или
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Деталь	Имя	Равно	COLUMN)	

Выбор главных деталей

Создайте фильтр, который выбирает только главные детали.

1. [Создайте новый фильтр выбора. \(стр 188\)](#)
2. Нажмите кнопку **Добавить строку** два раза, чтобы добавить два правила фильтра.
3. В первом правиле фильтра укажите, что объект должен быть типа «деталь»:
 - a. В списке **Категория** выберите **Объект**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Тип объекта**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В списке **Значение** выберите **Деталь**.
 - e. В списке **И/Или** выберите **И**.
4. Во втором правиле фильтра укажите, что требуется включить только главные детали:
 - a. В списке **Категория** выберите **Деталь**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Основная деталь**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В поле **Значение** введите 1.
 В этом контексте 1 означает главные детали, а 0 означает второстепенные детали.
5. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
6. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

-	(Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Объект	Тип объекта	Равно	<input type="checkbox"/> Деталь	-	И
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Деталь	Основная деталь	Равно	1	-	И

Фильтрация болтов по размеру

Создайте фильтр, который отображает только болты определенных диаметров.

1. [Создайте новый фильтр вида. \(стр 188\)](#)
2. Нажмите кнопку **Добавить строку** два раза, чтобы добавить два правила фильтра.
3. В первом правиле фильтра укажите, что объект должен быть типа «болт»:
 - a. В списке **Категория** выберите **Объект**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Тип объекта**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В списке **Значение** выберите **Группа болтов**.
 - e. В списке **И/Или** выберите **И**.
4. Во втором правиле фильтра укажите, что размер болта должен быть 12.00 или 16.00:
 - a. В списке **Категория** выберите **Болт**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Размер**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В поле **Значение** введите размеры болтов: 12.00 и 16.00.
Разделяйте строки пробелом.
5. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
6. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

-	(Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Объект	Тип объекта	Равно	<input checked="" type="checkbox"/> Группа болтов	-	И
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Болт	Размер	Равно	12.00 16.00	-	И

Фильтрация деталей по типу сборки

Создайте фильтр, основанный на типах сборок. Например, можно создать фильтр, который отображает только монолитные и сборные бетонные колонны. Стальные колонны и все остальные колонны или детали при этом скрываются. Этот же прием фильтрации можно использовать для стальных, бетонных, деревянных деталей и деталей из прочих материалов.

1. [Создайте новый фильтр. \(стр 188\)](#)
2. Нажмите кнопку **Добавить строку** четыре раза, чтобы добавить четыре правила фильтра.
3. В первом правиле фильтра укажите, что объект должен быть типа «деталь»:
 - a. В списке **Категория** выберите **Объект**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Тип объекта**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В списке **Значение** выберите **Деталь**.
 - e. В списке **И/Или** выберите **И**.
4. Во втором правиле фильтра укажите, что деталь должна иметь имя COLUMN:
 - a. В списке **Категория** выберите **Деталь**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Имя**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В поле **Значение** введите имя детали: COLUMN.
 - e. В списке **И/Или** выберите **И**.
5. Заключите первое и второе правило фильтра в скобки.
6. В третьем и четвертом правилах фильтра укажите, что сборка должна быть сборной или монолитной:
 - a. В списке **Категория** выберите **Сборка**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Тип сборки**.
 - c. В поле **Значение** введите типы сборок: 0 и 1.

Значение	Тип сборки
0	сборный
1	монолитный
2	сталь
3	лесоматериалы
6	разное

- d. В списке **И/Или** выберите **Или**.
7. Заклучите третье и четвертое правило фильтра в скобки. Фильтр будет искать бетонные детали с именем COLUMN.
 8. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
 9. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

-	(Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	(Объект	Тип объекта	Равно	<input checked="" type="checkbox"/> Деталь	-	И
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Деталь	Имя	Равно	COLUMN)	И
<input checked="" type="checkbox"/>	(Сборка	Тип сборки	Равно	1	-	Или
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Сборка	Тип сборки	Равно	0)	

Отбор сборочных узлов

Создайте фильтр, который выбирает только детали, входящие в состав сборочного узла.

1. [Создайте фильтр выбора. \(стр 188\)](#)
2. Нажмите кнопку **Добавить строку**, чтобы добавить новое правило фильтра.
3. В списке **Категория** выберите **Шаблон**.
4. В списке **Свойство** выберите `ASSEMBLY.HIERARCHY_LEVEL`.
5. В списке **Условие** выберите **Не равно**.
6. В поле **Значение** введите 0.

В этом контексте 0 означает, что деталь не принадлежит никакому сборочному узлу, а 1 означает, что принадлежит. Фильтр будет отображать только те детали, у которых значение **не** равно 0.

7. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
8. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

-	(Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Шаблон	ASSEMBLY.HIERARCHY_LEVEL	Не равно	0	-	И

Фильтрация объектов опорных моделей

Создайте фильтр, основанный на свойствах объектов опорной модели.

1. [Создайте пустой фильтр вида или выбора. \(стр 188\)](#)

2. Нажмите кнопку **Добавить строку**, чтобы добавить новое правило фильтра.
3. В списке **Категория** выберите **Шаблон**.
4. В списке **Свойство** выберите требуемый атрибут шаблона или [введите собственный атрибут \(стр 197\)](#).

СОВЕТ Чтобы узнать имя атрибута, используемого в опорной модели, выберите объект опорной модели, щелкните правой кнопкой и выберите одну из команд группы **Запросить**. Найдите имя свойства в диалоговом окне **Запросить объект** и скопируйте его.

5. Добавьте префикс `EXTERNAL`. перед именем атрибута шаблона.
6. В списке **Условие** выберите **Равно**.
7. В поле **Значение** введите требуемое значение или выберите **Выбрать из модели...**, чтобы выбрать объект в модели.
8. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
9. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

	Категория	Свойство	Условие	Значение
<input checked="" type="checkbox"/>	Шаблон	EXTERNAL.MATERIAL->NAME	Равно	Insulation

Отфильтруйте детали внутри компонента

Создайте фильтр для выбора всех деталей внутри компонента.

1. [Создайте пустой фильтр выбора. \(стр 188\)](#)
2. Нажмите кнопку **Добавить строку** два раза, чтобы добавить два правила фильтра.
3. В первом правиле фильтра укажите, что объект должен быть компонентом:
 - a. В списке **Категория** выберите **Объект**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Является компонентом**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В списке **Значение** выберите **Да**.
 - e. В списке **И/Или** выберите **И**.
4. Во втором правиле фильтра укажите, что объект должен быть деталью:
 - a. В списке **Категория** выберите **Объект**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Тип объекта**.

- c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В списке **Значение** выберите **Деталь**.
5. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
 6. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

-	(Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Объект	Является компонентом	Равно	Да	-	И
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Объект	Тип объекта	Равно	<input type="checkbox"/> Деталь	-	И

Фильтрация армирования в единицах бетонирования по типу захватки бетонирования

Создайте фильтр, чтобы отобразить только армирование, относящееся к единицам бетонирования с захваткой бетонирования определенного типа.

1. Убедитесь, что расширенный параметр XS_ENABLE_POUR_MANAGEMENT установлен в значение TRUE.
2. [Рассчитайте единицы бетонирования. \(стр 496\)](#)
3. [Создайте новый фильтр вида. \(стр 188\)](#)
4. Нажмите кнопку **Добавить строку** два раза, чтобы добавить два правила фильтра.
5. В первом правиле фильтра задайте тип захватки бетонирования.
 - a. В списке **Категория** выберите **Шаблон**.
 - b. В поле **Свойство** введите POUR_UNIT.POUR_OBJECT.POUR_TYPE.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В поле **Значение** введите тип захватки бетонирования, например MyType, или выберите **Выбрать из модели...**, чтобы выбрать объект в модели.
 - e. В списке **И/Или** выберите **И**.
6. Во втором правиле фильтра укажите, что объект должен быть арматурой:
 - a. В списке **Категория** выберите **Объект**.
 - b. В списке **Свойство** выберите **Тип объекта**.
 - c. В списке **Условие** выберите **Равно**.
 - d. В списке **Значение** выберите **Арматурный стержень**.
7. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
8. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

- (Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	- Шаблон	POUR_UNIT.POUR_OBJECT.POUR_TYPE	Равно	MyType	-	И
<input checked="" type="checkbox"/>	- Объект	Тип объекта	Равно	↳ Арматурный стержень	-	

Выбор всего содержимого единицы бетонирования

Создайте фильтр, который выбирает все содержимое единицы бетонирования с определенным именем.

1. Убедитесь, что расширенный параметр `XS_ENABLE_POUR_MANAGEMENT` установлен в значение `TRUE`.
2. [Рассчитайте единицы бетонирования. \(стр 496\)](#)
3. [Создайте фильтр выбора. \(стр 188\)](#)
4. Нажмите кнопку **Добавить строку**, чтобы добавить новое правило фильтра.
5. В списке **Категория** выберите **Единица бетонирования**.
6. В списке **Свойство** выберите **Имя**.
7. В списке **Условие** выберите **Равно**.
8. В диалоговом окне **Значение** введите имя единицы бетонирования, например `MyName`.
9. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
10. Нажмите кнопку **Сохранить как**.

- (Категория	Свойство	Условие	Значение)	И/Или
<input checked="" type="checkbox"/>	- Единица заливки	Имя	Равно	MyName	-	

Копирование и удаление фильтров

Пользовательские фильтры можно скопировать в другую модель, вручную скопировав файлы фильтров в папку `attributes` внутри папки требуемой модели. Также можно вручную удалить ненужные фильтры из этой же папки. Чтобы сделать фильтр доступным во всех моделях, скопируйте файл фильтра в папку проекта или компании.

Копирование фильтра в другую модель

1. Выберите фильтр, который вы хотите скопировать.

Созданные вами фильтры находятся в папке `attributes` внутри папки текущей модели. Распознать различные типы фильтров можно по расширениям файлов:

Расширение файла	Тип фильтра
<code>.VObjGrp</code>	Фильтр вида для модели
<code>.SObjGrp</code>	Фильтр выбора для модели
<code>.PObjGrp</code>	Фильтр группы объектов
<code>.vf</code>	Фильтр вида для чертежа
<code>.vnf</code>	Фильтр соседних деталей на уровне вида чертежа
<code>.wdf</code>	Фильтр чертежа отдельной детали
<code>.wdnf</code>	Фильтр соседних деталей для чертежа отдельной детали
<code>.adf</code>	Фильтр чертежа сборки
<code>.adnf</code>	Фильтр соседних деталей для чертежа сборки
<code>.cuf</code>	Фильтр чертежа отлитого элемента
<code>.cunf</code>	Фильтр соседних деталей для чертежа отлитого элемента
<code>.gdf</code>	Фильтр чертежа общего вида
<code>.gdnf</code>	Фильтр соседних деталей для чертежа общего вида
<code>.dsf</code>	Фильтр выбора для чертежа

2. Чтобы сделать фильтр доступным в другой модели, скопируйте файл фильтра в папку `attributes` внутри папки этой модели.
3. Чтобы сделать фильтр доступным во всех моделях, скопируйте файл фильтра в папку проекта или компании.
4. Перезапустите Tekla Structures.

Удаление фильтра

1. Удалите файл фильтра из папки `attributes` модели.
2. Перезапустите Tekla Structures.

Выбор значений из модели

Можно выбирать свойства объектов и даты непосредственно из модели. Этим удобно пользоваться при создании фильтров видов, фильтров выбора и групп объектов.

Прежде чем приступить, создайте пустой фильтр вида или выбора или группу объектов.

1. Создайте [пустой фильтр вида или выбора \(стр 188\)](#) либо [группу объектов \(стр 698\)](#).
2. Нажмите кнопку **Добавить строку**.
3. Выберите требуемые варианты из списков **Категория** и **Свойство**.
4. В списке **Значение** выберите один из вариантов.

Набор доступных вариантов зависит от того, какой вариант был выбран в поле со списком **Свойство**. Выбирать даты из модели можно, только если свойство является датой.

- a. Чтобы выбрать свойство объекта, выберите **Выбрать из модели...** и затем выберите объект.
- b. Для выбора даты выберите **Выбрать дату...**, чтобы открыть диалоговое окно **Выбрать дату**, и выберите один из вариантов.

Можно выбрать дату из календаря, выбрать дату проверки или определить количество дней до или после даты проверки. Это та же дата, что и **Дата проверки** в диалоговом окне **Визуализация статуса проекта**.

1.8 Настройка основных элементов пользовательского интерфейса

Вы можете настроить основные элементы пользовательского интерфейса в соответствии со своими потребностями.

Настраивать можно следующие элементы пользовательского интерфейса:

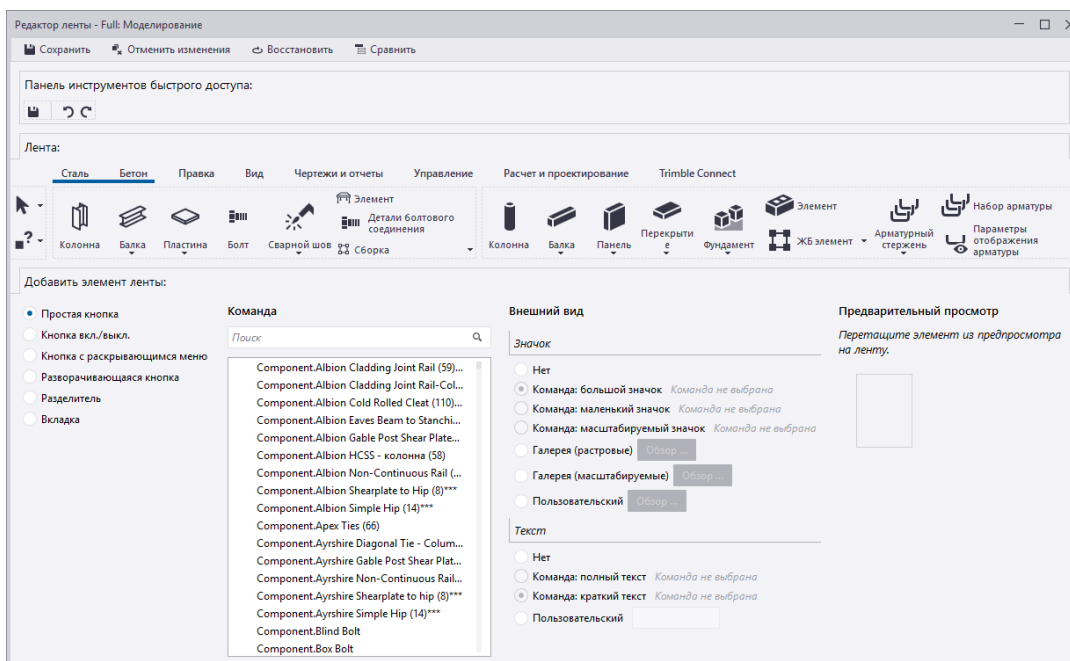
- ленту;
- панель свойств;
- сочетания клавиш;
- панели инструментов
- контекстную панель инструментов.

Результаты такой настройки затем можно распространить среди других пользователей в вашей компании.

Настройка ленты

Редактор ленты позволяет настроить ленту в соответствии с вашими потребностями. Можно, например, изменить размер и форму любой кнопки. Кроме того, вы можете создать пользовательские команды и вынести на ленту часто используемые компоненты и расширения, чтобы к ним было удобнее обращаться.

Чтобы открыть **Редактор ленты**, выберите **Файл --> Настройки --> Настроить --> Лента**.



Редактор ленты позволяет:

- добавлять на ленту новые кнопки;
- перемещать существующие кнопки на ленте;
- изменять размеры кнопок на ленте;
- изменять значки и текст на кнопках;
- удалять ненужные кнопки;
- создавать новые команды и добавлять для них кнопки;
- добавлять на ленту разделители;
- добавлять новые вкладки.

ПРИМ. Если вы хотите настроить ленту моделирования, открывайте **Редактор ленты** в режиме моделирования.

Если вы хотите настроить ленту для работы с чертежами, открывайте **Редактор ленты** в режиме работы с чертежом.

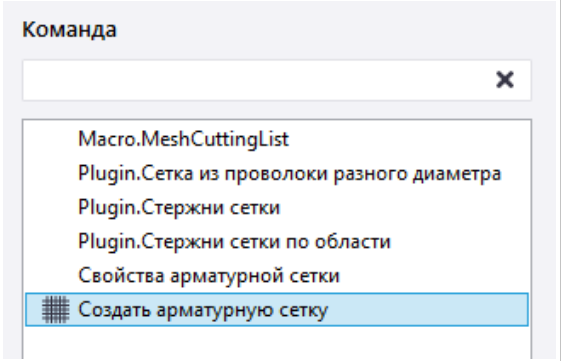
Настраивать можно только ленты, доступные в используемой конфигурации.






Настроенные ленты сохраняются в папке `..\Users\<пользователь>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<версия>\UI\Ribbons`. Если вы не можете найти эту папку, убедитесь, что на вашем компьютере включено отображение скрытых файлов и папок.

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

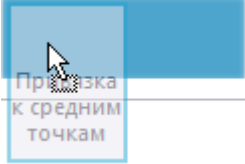
Добавление кнопки на ленту

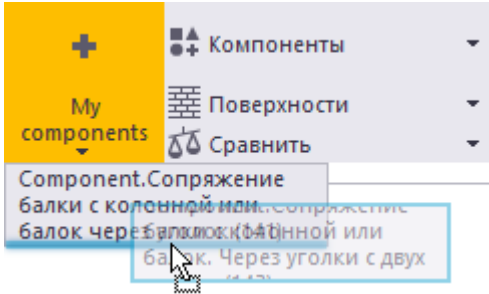
Для добавления кнопок можно просто выбрать тип и внешний вид кнопки, а затем перетащить команду на ленту или на **Панель инструментов быстрого доступа**.

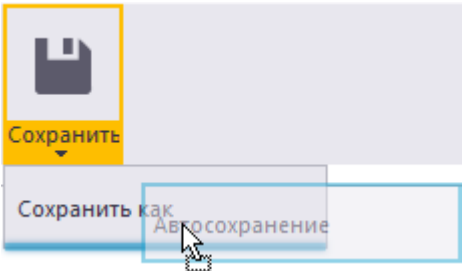
Задача	Действие
Добавить кнопку для одной команды	<ol style="list-style-type: none">1. В списке Добавить элемент ленты выберите Простая кнопка.2. В списке Команда выберите команду, которую вы хотите добавить на ленту. Также можно добавлять компоненты, макросы и расширения. Содержимое списка можно фильтровать с помощью поля Поиск. Например, введите <code>сетк</code>, чтобы найти команду Создать арматурную сетку и другие компоненты, связанные с сетками: 

Задача	Действие
	<p>3. В списке Внешний вид:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выберите, будет ли у кнопки значок. Выберите размер значка или укажите, что вы хотите использовать масштабируемый значок, либо найдите и выберите изображение для значка. • Выберите, будет ли на кнопке какой-нибудь текст. <div data-bbox="863 633 1372 1290" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Внешний вид</p> <p><i>Значок</i></p> <p><input type="radio"/> Нет</p> <p><input checked="" type="radio"/> Команда: большой значок </p> <p><input type="radio"/> Команда: маленький значок </p> <p><input type="radio"/> Команда: масштабируемый значок </p> <p><input type="radio"/> Галерея (растровые) Обзор ...</p> <p><input type="radio"/> Галерея (масштабируемые) Обзор ...</p> <p><input type="radio"/> Пользовательский Обзор ...</p> <hr/> <p><i>Текст</i></p> <p><input type="radio"/> Нет</p> <p><input type="radio"/> Команда: полный текст Создать арматурную сетку</p> <p><input checked="" type="radio"/> Команда: краткий текст Сетка</p> <p><input type="radio"/> Пользовательский <input type="text"/></p> </div> <p>4. В области Предварительный просмотр можно видеть, как будет выглядеть кнопка. При необходимости измените внешний вид кнопки.</p> <p>5. Перетащите кнопку на ленту. Место, где будет вставлена кнопка, показано голубым цветом.</p> <div data-bbox="820 1648 1110 1917" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p> Арматурный стержень</p> <p> Сетка</p> </div>

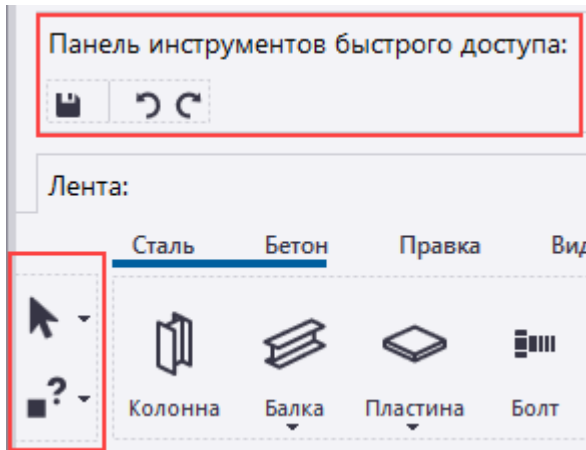
Задача	Действие																				
<p>Добавить кнопку, которая включает или выключает тот или иной режим</p>	<p>С помощью этого типа кнопок можно добавить на ленту любой переключатель из меню Файл --> Настройки --> Переключатели, например. Также можно добавлять на ленту отдельные переключатели привязки и переключатели выбора.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В списке Добавить элемент ленты выберите Кнопка вкл./выкл.. 2. В списке Команда выберите команду, которую можно активировать и деактивировать. Рядом с командами, которые могут быть активированы и деактивированы (режимами), находятся флажки. <div data-bbox="820 898 1374 1350" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Команда</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <input type="text"/> ✕ </div> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">Выбрать сборки</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">✎ Выбрать сварные швы</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">📏 Выбрать сетку</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">Выбрать соединения</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">✂ Выбрать срезы/вырезы и добавлен...</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">••• Выбрать точки</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">🏗 Выбрать швы бетонирования</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">⌛ Привязка к ближайшим точкам (то...</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">⌛ Привязка к ближайшим точкам (то...</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;"><input type="checkbox"/> Привязка к конечным точкам</td><td style="text-align: right; padding: 2px 5px;"><input checked="" type="checkbox"/></td></tr> </table> </div> <ol style="list-style-type: none"> 3. В списке Внешний вид: <ul style="list-style-type: none"> • Выберите, будет ли у кнопки значок. Выберите размер значка или укажите, что вы хотите использовать масштабируемый значок, либо найдите и выберите изображение для значка. • Выберите, будет ли на кнопке какой-нибудь текст. 4. В области Предварительный просмотр можно видеть, как будет выглядеть кнопка. При необходимости измените внешний вид кнопки. 	Выбрать сборки	<input checked="" type="checkbox"/>	✎ Выбрать сварные швы	<input checked="" type="checkbox"/>	📏 Выбрать сетку	<input checked="" type="checkbox"/>	Выбрать соединения	<input checked="" type="checkbox"/>	✂ Выбрать срезы/вырезы и добавлен...	<input checked="" type="checkbox"/>	••• Выбрать точки	<input checked="" type="checkbox"/>	🏗 Выбрать швы бетонирования	<input checked="" type="checkbox"/>	⌛ Привязка к ближайшим точкам (то...	<input checked="" type="checkbox"/>	⌛ Привязка к ближайшим точкам (то...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Привязка к конечным точкам	<input checked="" type="checkbox"/>
Выбрать сборки	<input checked="" type="checkbox"/>																				
✎ Выбрать сварные швы	<input checked="" type="checkbox"/>																				
📏 Выбрать сетку	<input checked="" type="checkbox"/>																				
Выбрать соединения	<input checked="" type="checkbox"/>																				
✂ Выбрать срезы/вырезы и добавлен...	<input checked="" type="checkbox"/>																				
••• Выбрать точки	<input checked="" type="checkbox"/>																				
🏗 Выбрать швы бетонирования	<input checked="" type="checkbox"/>																				
⌛ Привязка к ближайшим точкам (то...	<input checked="" type="checkbox"/>																				
⌛ Привязка к ближайшим точкам (то...	<input checked="" type="checkbox"/>																				
<input type="checkbox"/> Привязка к конечным точкам	<input checked="" type="checkbox"/>																				

Задача	Действие
	<p>5. Перетащите кнопку на ленту. Место, где будет вставлена кнопка, показано голубым цветом.</p> 
<p>Добавить кнопку с раскрывающимся меню, т. е. с группой команд под кнопкой</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. В списке Добавить элемент ленты выберите Кнопка с раскрывающимся меню. 2. В списке Внешний вид: <ul style="list-style-type: none"> • Выберите, будет ли у кнопки значок. Найдите и выберите изображение для значка. • Выберите, будет ли на кнопке какой-нибудь текст. 3. В области Предварительный просмотр можно видеть, как будет выглядеть кнопка. При необходимости измените внешний вид кнопки. 4. Перетащите кнопку на ленту. Кнопка теперь представляет собой пустой местозаполнитель для отдельных команд. Чтобы кнопка с раскрывающимся меню работала, необходимо добавить для нее команды. <ol style="list-style-type: none"> a. В списке Добавить элемент ленты выберите Простая кнопка. b. В списке Команда выберите команду, которую вы хотите добавить в раскрывающийся список. c. В списке Внешний вид выберите, как будет выглядеть кнопка.

Задача	Действие
	<p>d. Перетащите кнопку в раскрывающийся список.</p> <p>Место, где будет вставлена кнопка, показано голубым цветом. Если навести указатель мыши на стрелку вниз, откроется список, куда можно перетащить команды. Список будет оставаться открытым, пока вы снова не щелкнете стрелку вниз.</p>  <p>e. Добавьте в раскрывающееся меню все необходимые команды.</p>
<p>Добавить кнопку для одной команды плюс кнопку с раскрывающимся меню, т. е. с группой команд под кнопкой</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. В списке Добавить элемент ленты выберите Разворачивающаяся кнопка. 2. В списке Команда выберите команду, которую вы хотите добавить на ленту в качестве главной для разворачивающейся кнопки. 3. В списке Внешний вид: <ul style="list-style-type: none"> • Выберите, будет ли у кнопки значок. Выберите размер значка или укажите, что вы хотите использовать масштабируемый значок, либо найдите и выберите изображение для значка. • Выберите, будет ли на кнопке какой-нибудь текст. 4. В области Предварительный просмотр можно видеть, как будет выглядеть кнопка. При необходимости измените внешний вид кнопки.

Задача	Действие
	<p>5. Перетащите кнопку на ленту.</p> <p>На данном этапе у кнопки одна команда. Теперь необходимо добавить команды в раскрывающийся список.</p> <ol style="list-style-type: none"> В списке Добавить элемент ленты выберите Простая кнопка. В списке Команда выберите команду, которую вы хотите добавить в раскрывающийся список. В списке Внешний вид выберите, как будет выглядеть кнопка. Перетащите кнопку в раскрывающийся список. Место, где будет вставлена кнопка, показано голубым цветом. Если навести указатель мыши на стрелку вниз, откроется список, куда можно перетащить команды. Список будет оставаться открытым, пока вы снова не щелкнете стрелку вниз.  <ol style="list-style-type: none"> Добавьте в раскрывающееся меню все необходимые команды.

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

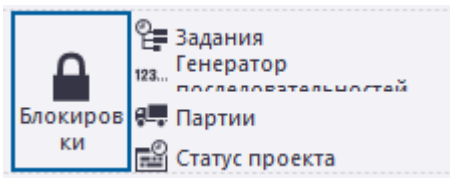


Перемещение кнопки

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

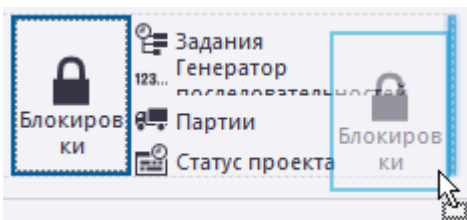
1. Выберите кнопку, которую вы хотите переместить.

Кнопка будет выделена:



2. Перетащите кнопку в новое место.

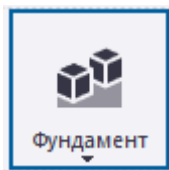
Место, где будет вставлена кнопка, показано голубым цветом. Например:



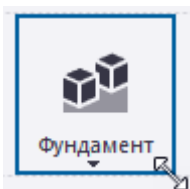
Изменение размера кнопки

Размер существующих кнопок можно изменять.

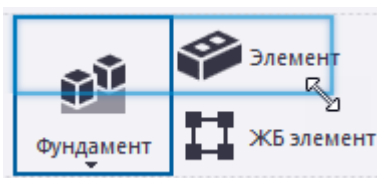
1. Выберите кнопку, размер которой вы хотите изменить.



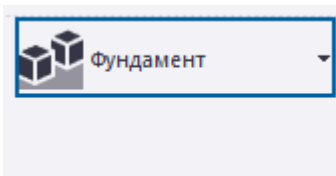
2. Наведите указатель мыши на любую сторону или угол кнопки, чтобы появилась белая стрелка:



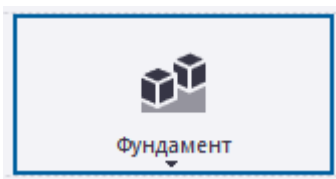
3. Перетащите стрелку, чтобы задать новый размер:



Размер кнопки изменится соответствующим образом. Остальные кнопки на ленте автоматически двигаются вперед, если это необходимо.



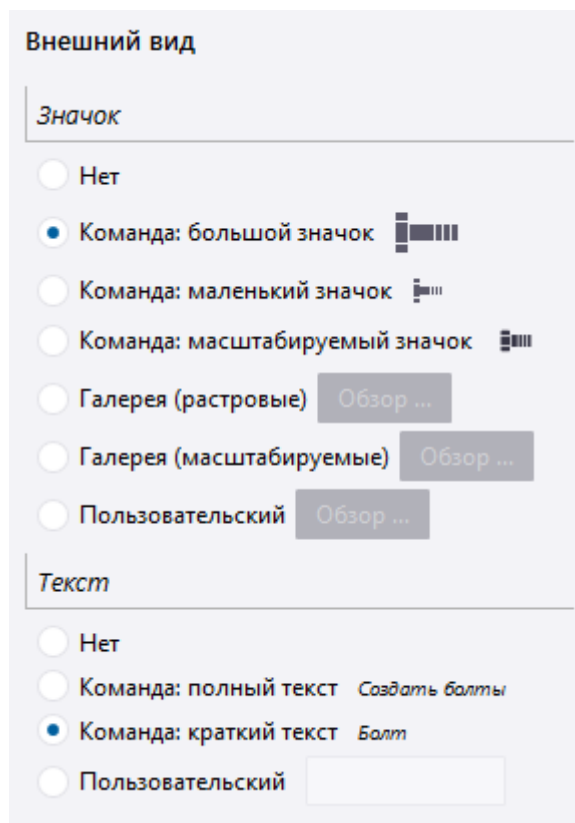
4. Дважды щелкните кнопку, чтобы ее развернуть.
Теперь кнопка занимает все пустое пространство вокруг нее:



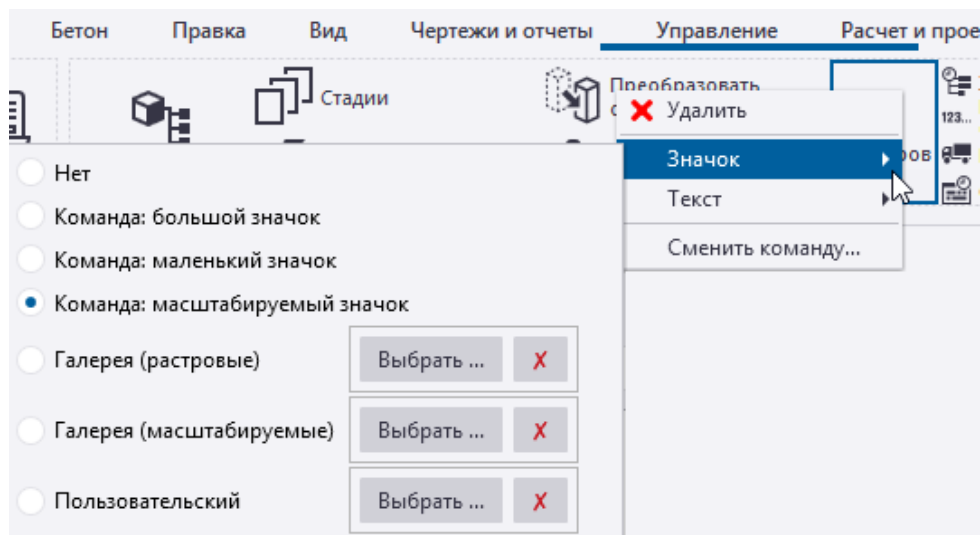
Изменение внешнего вида кнопки

Внешний вид любой кнопки можно изменить.

1. Выберите кнопку, которую вы хотите изменить.
 - Если вы добавляете новую кнопку, выберите команду в списке **Команда**.
Текущие свойства кнопки отображаются в списке **Внешний вид**.



- Если кнопка уже присутствует на ленте, щелкните выбранную кнопку на ленте правой кнопкой мыши.



2. Чтобы изменить значок, выберите один из вариантов:
 - a. **Без значка:** у кнопки нет значка.
 - b. **Команда: большой значок:** используется предусмотренный по умолчанию большой значок (32x32).

- c. **Команда: маленький значок:** используется предусмотренный по умолчанию маленький значок (16x16).
 - d. **Команда: масштабируемый значок:** используется масштабируемый векторный значок.
 - e. **Галерея (растровые):** позволяет выбрать большой или маленький растровый значок из галереи значков Tekla Structures.
 - f. **Галерея (масштабируемые):** позволяет выбрать масштабируемый значок из галереи значков Tekla Structures.
 - g. **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.
3. Чтобы изменить имя, выберите один из вариантов:
- **Без значка:** у кнопки нет имени.
 - **Команда: полный текст:** используется предусмотренная по умолчанию полная версия имени.
 - **Команда: краткий текст:** используется предусмотренная по умолчанию короткая версия имени.
 - **Пользовательский:** позволяет ввести пользовательское имя для кнопки.




Создание пользовательской команды в редакторе команд

Вы можете создавать пользовательские команды и связывать их с любыми файлами или URL-адресами. Для создания пользовательских команд используется **Редактор команд**.

1. Выберите **Файл --> Настройки --> Настроить --> Пользовательские команды**, чтобы открыть **Редактор команд**.
2. Нажмите кнопку **Создать**.
3. Введите уникальный идентификатор для команды и нажмите кнопку **ОК**.

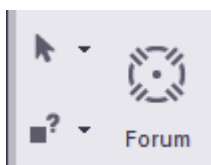
Например, создайте ссылку на **Tekla Discussion Forum**. В качестве идентификатора команды введите `OpenTeklaDiscussionForum`.

Появится новый столбец с дополнительными свойствами.

Источник	User
ID	<i>i</i> OpenTeklaDiscussionForum
Полное имя	<i>i</i> My command
Краткое имя	<i>i</i> Command
Большой значок	 ... X
Маленький значок	 ... X
Масштабируемый значок	<i>i</i>  ... X
Всплывающая подсказка	<input type="text"/>
Действие	<i>i</i> <input type="text" value="Файл или URL:"/>
Возможность использования	<input checked="" type="checkbox"/> Все <input checked="" type="checkbox"/> Моделирование <input checked="" type="checkbox"/> Работа с чертежом <input checked="" type="checkbox"/> Импорт

4. В полях **Полное имя** и **Краткое имя** 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.
5. В полях **Большой значок**, **Маленький значок** и **Масштабируемый значок** выберите значок для команды.
 Можно задать три альтернативных значка: один большой и один маленький или масштабируемый векторный значок.
 Вы можете использовать собственные значки или выбрать подходящие значки из галереи значков Tekla Structures.
6. В поле **Всплывающая подсказка** введите всплывающую подсказку для команды.
 Например, введите Переход на Tekla discussion forum.
7. В поле **Действие** укажите файл или URL-адрес.
 Например, введите `https://forum.tekla.com`.
8. В поле **Возможность использования** выберите режим, в котором будет доступна команда.
9. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить новую команду.

10. Перейдите в **Редактор ленты**.
11. Выберите тип кнопки.
12. В списке **Команда** найдите новую команду, которую вы создали.
13. В списке **Внешний вид** измените внешний вид кнопки, если необходимо.
14. Перетащите новую кнопку на ленту.



15. Чтобы изменить пользовательскую команду, щелкните эту команду на ленте правой кнопкой мыши и отредактируйте свойства команды точно так же, как для любой другой команды.

Добавление разделителя

Можно добавлять вертикальные и горизонтальные разделители, чтобы распределить кнопки на ленте по отдельным группам.

1. В списке **Добавить элемент ленты** выберите **Разделитель**.
2. В списке **Внешний вид** выберите, какой разделитель нужно добавить — горизонтальный или вертикальный, а также укажите толщину разделителя.

В области **Предварительный просмотр** можно видеть, как будет выглядеть разделитель.

3. Перетащите элемент из области предварительного просмотра на ленту.
4. Чтобы изменить ориентацию или толщину линии разделителя, щелкните разделитель на вкладке правой кнопкой мыши и выберите **Ориентация** или **Толщина**.
5. Чтобы удалить разделитель, выберите его на ленте и нажмите клавишу **DELETE**.

Также можно щелкнуть разделитель на ленте правой кнопкой мыши и выбрать **Удалить**.




Удаление кнопки


1. Выберите кнопку на ленте.
2. Нажмите клавишу **DELETE**.

Также можно щелкнуть кнопку на ленте правой кнопкой мыши и выбрать **Удалить**.

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**.

Задача	Действие
Добавить новую вкладку	<ol style="list-style-type: none">1. В списке Добавить элемент ленты выберите Вкладка.2. Введите имя для вкладки в поле Текст.3. Нажмите кнопку Добавить вкладку, чтобы добавить вкладку на ленту.
Изменить порядок вкладок на ленте	Перетащите заголовки вкладок на новые места.
Выбрать способ выравнивания вкладок	<p>Щелкните в области ленты правой кнопкой мыши и выберите один из вариантов в списке Режим навигации:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.
Скрыть вкладки, которые не нужны в текущем проекте	<ol style="list-style-type: none">1. Задержите указатель мыши на заголовке вкладки. Рядом с заголовком вкладки появится небольшой значок глаза: 2. Щелкните значок глаза . Значок глаза меняет вид, а заголовок вкладки становится серым:  <p>Вкладка Вид теперь скрыта с ленты. При прокручивании ленты скрытые вкладки выглядят следующим образом:</p>

Задача	Действие
	 <p>Чтобы снова отобразить скрытую вкладку, щелкните значок глаза еще раз.</p>
Переименовать вкладку	Щелкните вкладку правой кнопкой мыши и выберите Переименовать . Введите новое имя для вкладки.
Удалить вкладку	<p>Выберите вкладку и нажмите клавишу DELETE.</p> <p>Также можно щелкнуть вкладку правой кнопкой мыши и выбрать Удалить.</p>

Сохранение ленты

После внесения всех необходимых изменений сохраните настроенную ленту.

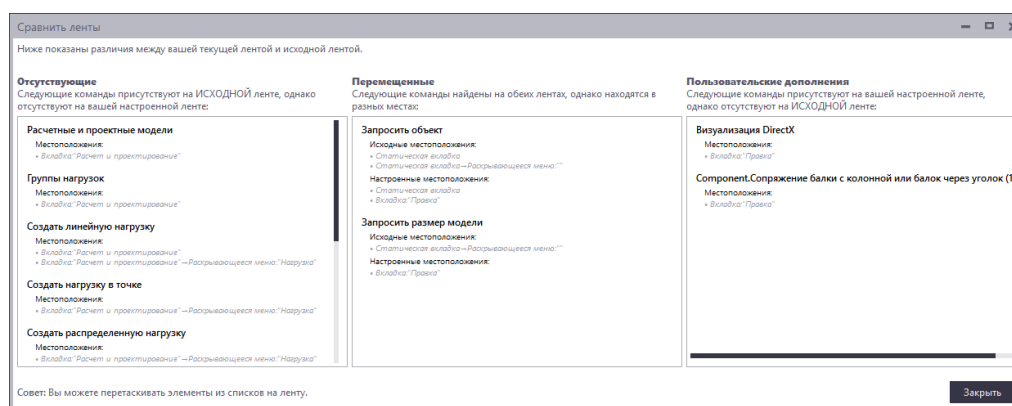
1. В диалоговом окне **Редактор ленты** нажмите кнопку **Сохранить**.
2. После возврата в Tekla Structures программа спросит, хотите ли вы загрузить новую ленту. Нажмите **Да**. Лента будет обновлена в соответствии с внесенными изменениями.

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:



- **Отсутствующие:** эти команды были удалены.
- **Перемещенные:** эти команды были перенесены в новое место.
- **Пользовательские дополнения:** 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 **Закрыть**.

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. В диалоговом окне **Редактор ленты** нажмите кнопку **Сохранить**.
 - b. Перейдите к папке `..\Users\<<пользователь>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<<версия>\UI\Ribbons`.
 - c. Сделайте копию требуемого файла ленты и сохраните ее в другой папке.

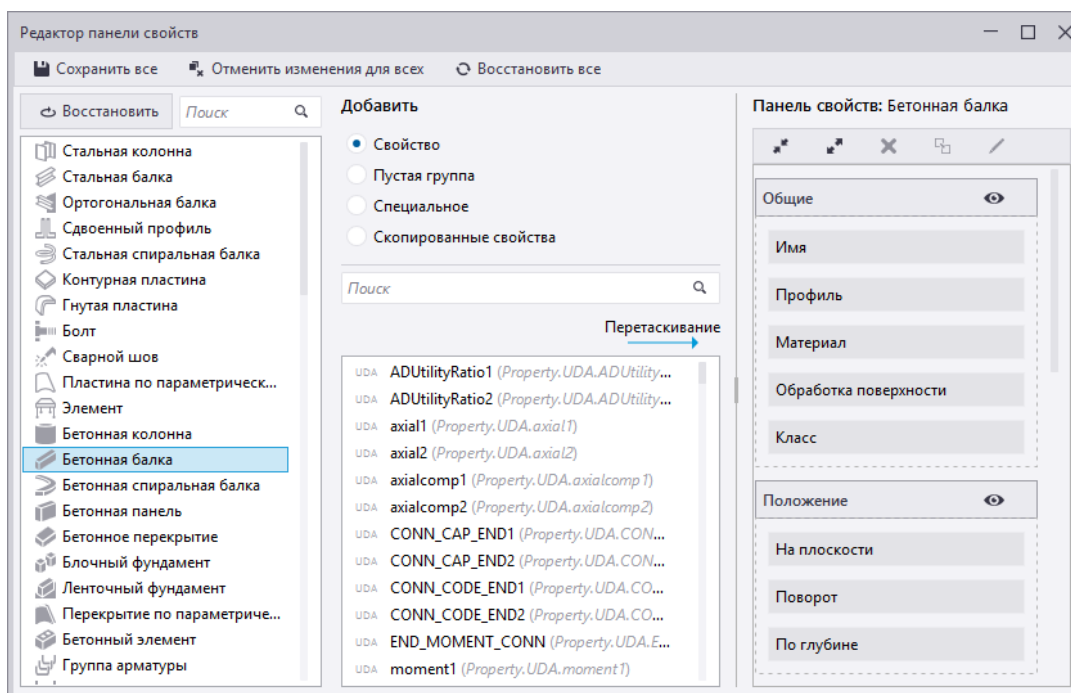
Имена лент соответствуют конфигурациям Tekla Structures. Например, в конфигурации **Полный** файл ленты **Моделирование** называется `albl_up_Full--main_menu.xml`.

2. Нажмите кнопку **Восстановить**, чтобы восстановить ленту моделирования или работы с чертежом, предусмотренную в Tekla Structures по умолчанию.
3. Чтобы снова перейти к настроенной ленте:
 - a. Скопируйте файл резервной копии обратно в папку `..\Users\<пользователь>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<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.

Пользовательская настройка компоновки панели свойств

Tekla Structures отображает свойства объектов модели на панели свойств. **Редактор панели свойств** позволяет настроить панель свойств в соответствии с вашими потребностями. Для каждого типа объектов можно отдельно выбрать, какие свойства вы хотите видеть на панели свойств. Можно отображать, скрывать и упорядочивать настройки на панели свойств, а также добавлять на нее наиболее часто используемые пользовательские атрибуты.

Чтобы открыть **Редактор панели свойств**, выберите **Файл --> Настройки --> Настроить --> Панель свойств**.



Редактор панели свойств позволяет:

- расположить свойства в удобном порядке или сгруппировать их удобным образом;
- удалить свойства, которыми вы не пользуетесь или которые вам не нужны;
- создать свои собственные группы для свойств, которые вы считаете нужными (включая пользовательские атрибуты);
- добавить свойства (включая пользовательские атрибуты) в существующую группу;
- создать многоуровневые группы свойств;
- переименовать свойства или группы;
- сохранить настроенные компоновки панели свойств.

Настроенные компоновки панели свойств сохраняются в файле `PropertyTemplates.xml` в папке `..Users\<пользователь>\AppData\Local\Trimble\TeklaStructures\<версия>\UI\PropertyTemplates`. Если вы не можете найти эту папку, убедитесь, что на вашем компьютере включено отображение скрытых файлов и папок.

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

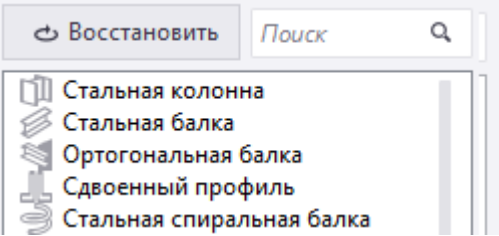
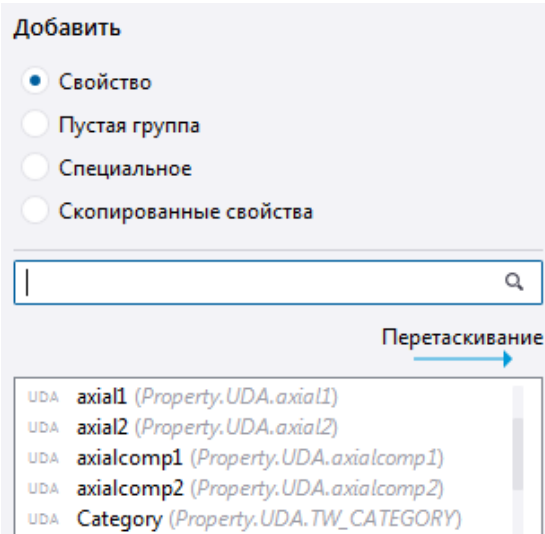
ПРИМ. Также можно использовать [настройки видимости на панели свойств \(стр 123\)](#), чтобы указать, какие свойства должны отображаться, не настраивая компоновку панели свойств.

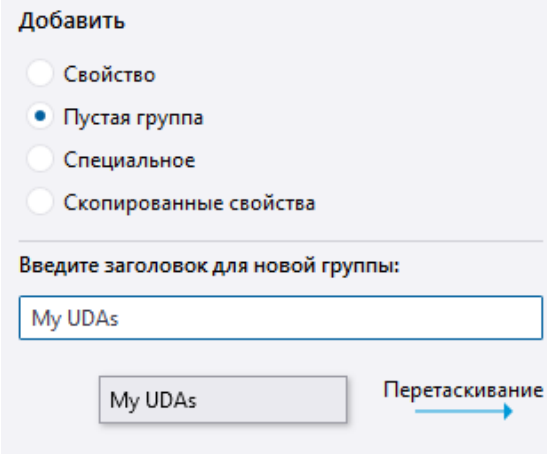
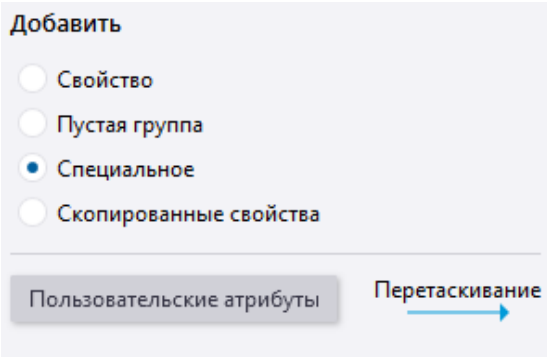
Добавление свойства или группы свойств

В диалоговом окне **Редактор панели свойств** три столбца:


- *Список типов объектов* слева. В этом списке содержатся все объекты, у которых есть панель свойств. Выберите из списка тип объекта, компоновку панели свойств для которого вы хотите изменить.
Во всплывающей подсказке к каждому типу объекта указано, откуда загружено определение типа объекта: из источника по умолчанию, используемой вами среды или пользовательского источника.
- *Список свойств* посередине. В этом списке содержатся все доступные свойства и пользовательские атрибуты для каждого типа объектов. Эти свойства и пользовательские атрибуты можно добавить в компоновку панели свойств в качестве обычных свойств. Свойства, которые уже используются, нельзя добавить еще раз, однако можно перенести их в другое место в компоновке. Свойства, которые несовместимы с выбранным типом объекта, добавить невозможно.

- *Компоновка панели свойств* справа. Здесь отображается текущая компоновка панели свойств для выбранного типа объекта.

Задача	Действие
<p>Выбрать тип объекта, компоновку панели свойств для которого требуется изменить</p>	<p>Просмотрите список типов объектов слева или воспользуйтесь полем Поиск, чтобы отфильтровать содержимое списка.</p> 
<p>Добавить новое свойство в компоновку панели свойств</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. В разделе Добавить среднего столбца выберите Свойство. 2. В списке свойств выберите свойство. Чтобы выбрать несколько свойств, удерживайте клавишу CTRL или SHIFT.  <ol style="list-style-type: none"> 3. Перетащите свойство в компоновку панели свойств справа. Свойство можно перетащить в любую группу на панели свойств.
<p>Добавить новую группу в компоновку панели свойств</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. В разделе Добавить среднего столбца выберите Пустая группа.

Задача	Действие
	<p>2. Введите заголовок для новой группы.</p>  <p>3. Перетащите шаблон группы в компоновку панели свойств справа.</p> <p>Можно создать новую группу или вставить новую группу внутрь существующей группы для создания вложенных групп.</p> <p>Существующие группы можно переупорядочить путем перетаскивания.</p>
<p>Добавить в компоновку панели свойств кнопку Пользовательские атрибуты</p>	<p>Если вы случайно удалили из компоновки панели свойств кнопку Пользовательские атрибуты, ее можно добавить обратно.</p> <p>1. В разделе Добавить среднего столбца выберите Специальное.</p>  <p>2. Перетащите кнопку Пользовательские атрибуты в компоновку панели свойств справа.</p>

Изменить имя свойства или группы свойств


Задача	Действие
Переименовать свойство или группу свойств	<ol style="list-style-type: none">1. В компоновке панели свойств выберите свойство или группу свойств, которые вы хотите переименовать.2. Нажмите .3. В поле Переименовать введите новое имя и нажмите кнопку ОК. <p>Также можно щелкнуть имя свойства или группы свойств правой кнопкой мыши и выбрать Переименовать.</p>
Восстановить исходное имя свойства или группы свойств	<ol style="list-style-type: none">1. В компоновке панели свойств выберите группу или свойство, имя которых вы хотите восстановить.2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите Восстановить исходное имя.

Копирование свойств из одного типа объекта в другой тип объекта

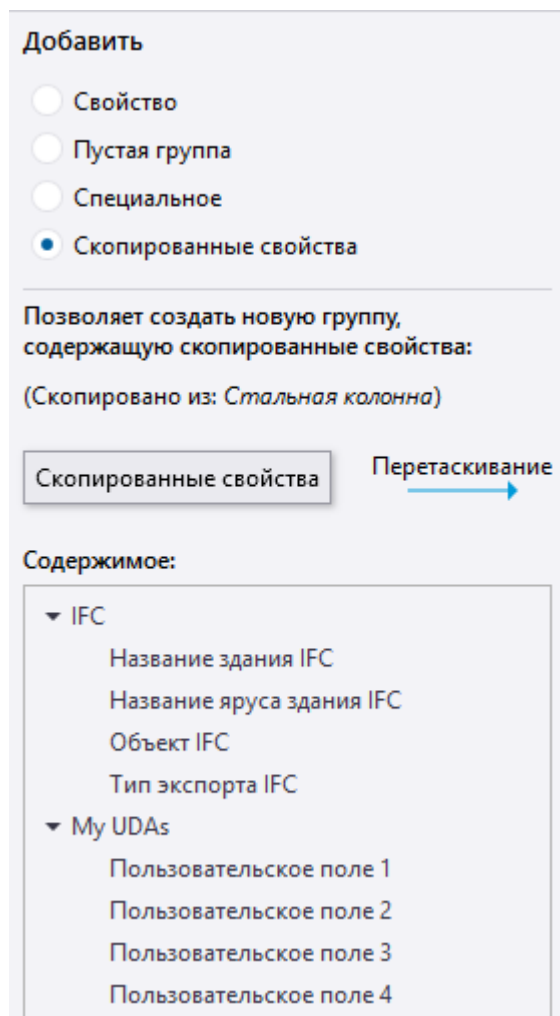
Можно скопировать свойства из одного типа объекта в другой тип объекта, например из стальной балки в стальную пластину. При необходимости можно скопировать несколько групп свойств за один раз.

1. В списке типов объектов слева выберите тип объекта, из которого вы хотите скопировать свойства.
2. В компоновке панели свойств справа выберите свойства, которые вы хотите скопировать.

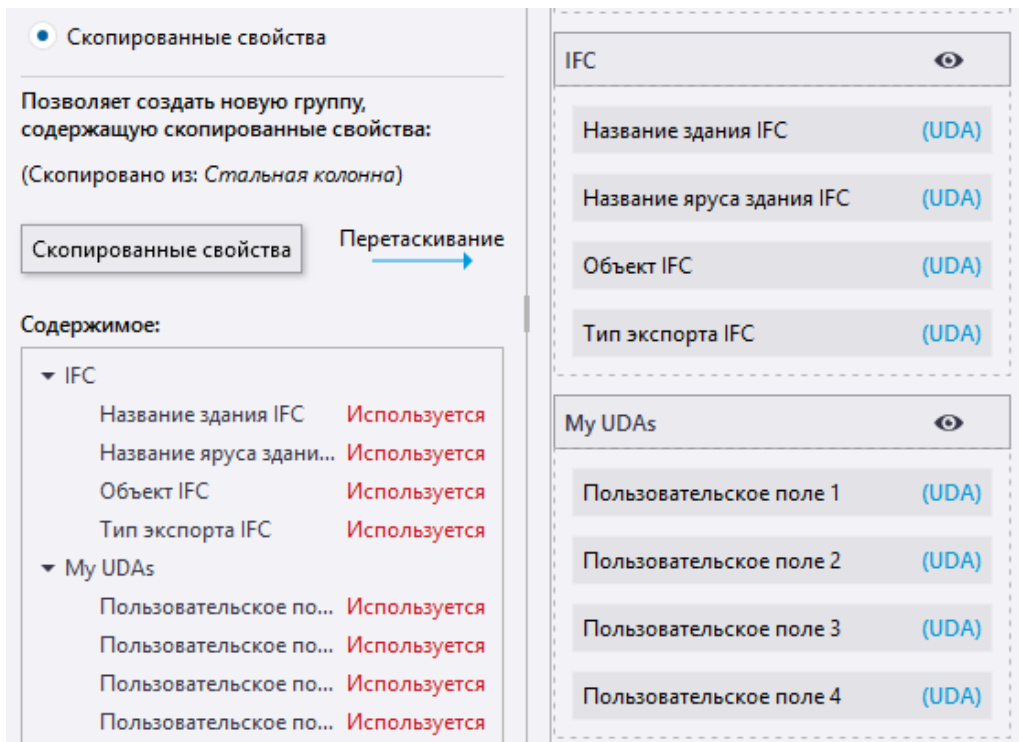
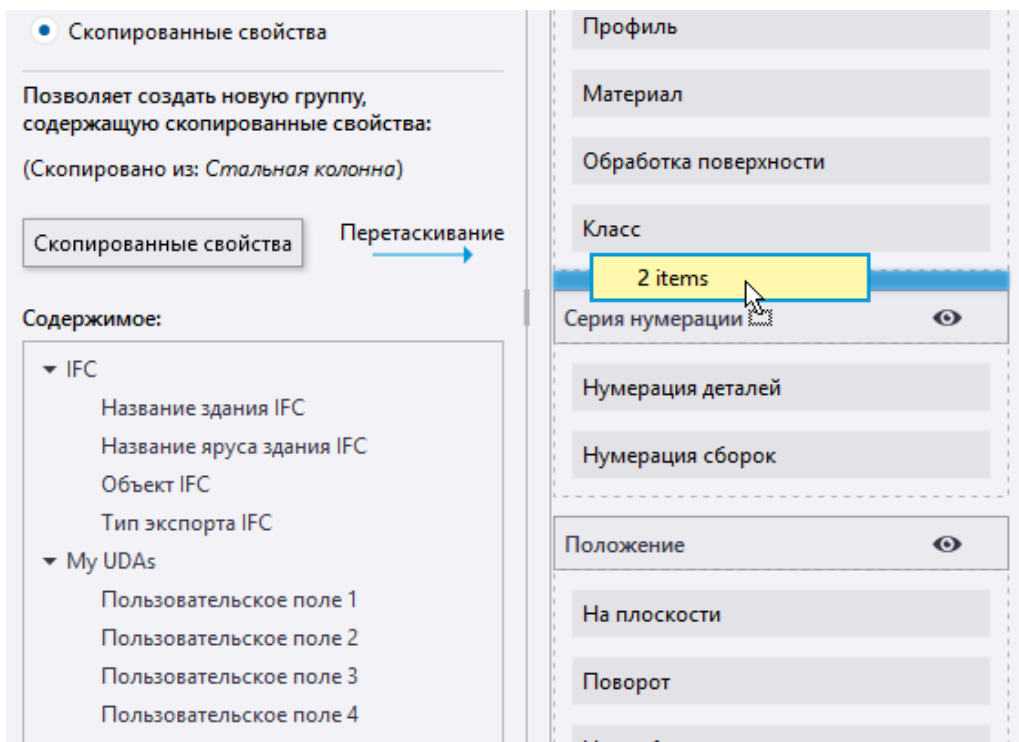
Чтобы выбрать несколько свойств, удерживайте клавишу **CTRL** или **SHIFT**.

3. Нажмите , чтобы скопировать выбранные свойства.
Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать **Копировать свойства**.

Скопированные свойства появляются в среднем столбце в разделе **Содержимое**.



4. В списке типов объектов слева выберите тип объекта, в который вы хотите скопировать свойства.
5. В разделе **Добавить** убедитесь, что выбран вариант **Скопированные свойства**.
6. Перетащите поле **Скопированные свойства** из среднего столбца в компоновку панели свойств справа.



Имена и содержимое скопированных групп будут отображаться в среднем столбце, пока вы не скопируете другую группу или не закроете **Редактор панели свойств**.

При копировании многоуровневых групп копируются все группы, вложенные в главную группу.

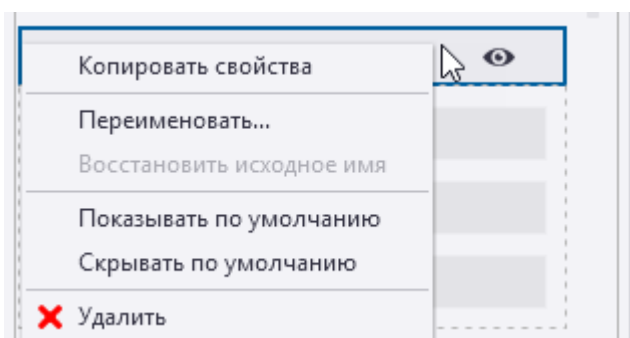
ПРИМ. Свойства, которые уже используются, нельзя добавить еще раз. Если скопировать свойства, которые уже используются, на скопированных свойствах в разделе **Используется** будет присутствовать надпись **Содержимое**.

На свойствах, которые нельзя добавить в выбранный тип объекта, в разделе **Несовместимо** присутствует надпись **Содержимое**.

Задание видимости по умолчанию для группы свойств

Для выбранных групп свойств можно указать, будут ли они по умолчанию видны или скрыты на панели свойств.

1. В компоновке панели свойств справа выберите группы свойств, которые вы хотите скрыть.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Скрывать по умолчанию**.



Значок глаза меняет вид: . Выбранные группы свойств теперь по умолчанию скрыты на панели свойств.

3. Чтобы группы свойств снова по умолчанию отображались на панели свойств, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Показывать по умолчанию**.

Значок глаза меняет вид: . Выбранные группы свойств теперь по умолчанию видны на панели свойств.

Обратите внимание, что [изменения видимости на панели свойств \(стр 123\)](#) переопределяют эти используемые по умолчанию настройки.

Удаление результатов настройки

Задача	Действие
Удалить свойство или группу свойств	<ol style="list-style-type: none">1. В компоновке панели свойств выберите свойство или группу свойств, которые вы хотите удалить. Чтобы выбрать несколько свойств, удерживайте клавишу CTRL или SHIFT.2. Нажмите . <p>Также можно щелкнуть свойство или группу свойств правой кнопкой мыши и выберите Удалить.</p>
Отменить изменения	Нажмите кнопку Отменить изменения для всех , чтобы сбросить изменения и вернуться к состоянию на момент предыдущего сохранения.
Удалить результаты настройки одного типа объекта	Нажмите кнопку Восстановить , чтобы удалить результаты настройки компоновки свойств для выбранного типа объекта. Также можно щелкнуть выбранный тип объекта правой кнопкой мыши и выбрать Восстановить умолчания .
Удалить все результаты настройки	Нажмите кнопку Восстановить все , чтобы удалить результаты настройки всех компоновок панели свойств.

Сохранение изменений

После внесения всех необходимых изменений сохраните настроенную компоновку панели свойств.

1. Нажмите кнопку **Сохранить все**.
2. Когда вы вернетесь в Tekla Structures, Tekla Structures спросит, перезагрузить ли измененные шаблоны панели свойств. Нажмите кнопку **Да**, чтобы начать использовать настроенную компоновку панели свойств.

Пользовательские атрибуты на настроенной панели свойств

На панели свойств кнопка **Пользовательские атрибуты** в группе свойств **Еще** позволяет открыть диалоговое окно пользовательских атрибутов. Настроив панель свойств, вы можете добавить свои

наиболее часто используемые пользовательские атрибуты прямо на панель свойств, чтобы не открывать отдельно диалоговые окна пользовательских атрибутов.

При создании или изменении объектов модели пользовательские атрибуты автоматически применяются вместе со всеми остальными свойствами объектов. Пользовательские атрибуты применяются автоматически вне зависимости от того, где они находятся — на панели свойств или в диалоговых окнах пользовательских атрибутов.

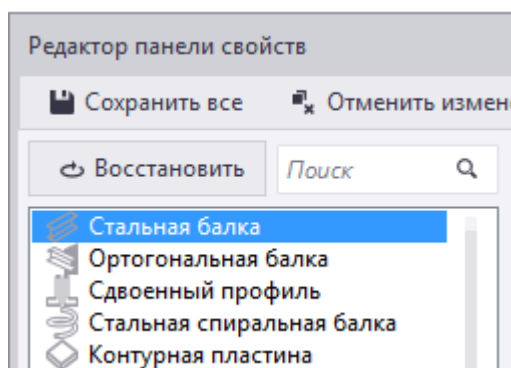
На панели свойств поддерживаются и корректно работают пользовательские атрибуты следующих типов: Вариант, Строка, Целое число, Число с плавающей запятой, Дата, Расстояние, Масса, Сила, Момент, Угол, Коэффициент и Площадь. Пользовательские атрибуты других типов необходимо использовать через диалоговые окна пользовательских атрибутов.

ПРИМ. Управлять видимостью пользовательских компонентов можно также прямо на панели свойств, не настраивая компоновку панели свойств. Для этого используются [параметры видимости свойств \(стр 123\)](#) и поиск на панели свойств.

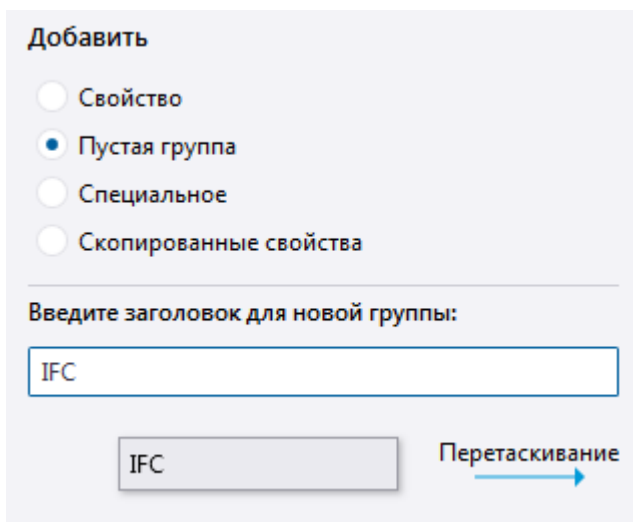
Пример: как добавить связанные с IFC пользовательские атрибуты в компоновку панели свойств и скопировать их в другой тип объекта

В этом примере рассматривается, как добавить группу связанных с IFC пользовательских атрибутов в компоновку панели свойств стальной колонны, а затем скопировать группу в компоновку панели свойств стальной балки.

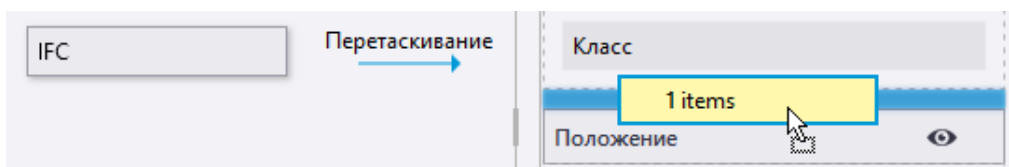
1. В списке типов объектов выберите **Стальная колонна**.



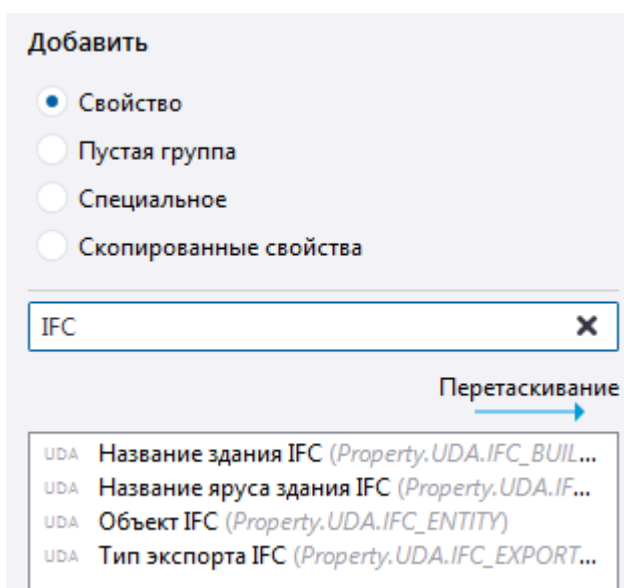
2. В разделе **Добавить** выберите **Пустая группа**. Введите IFC в качестве заголовка для новой группы.



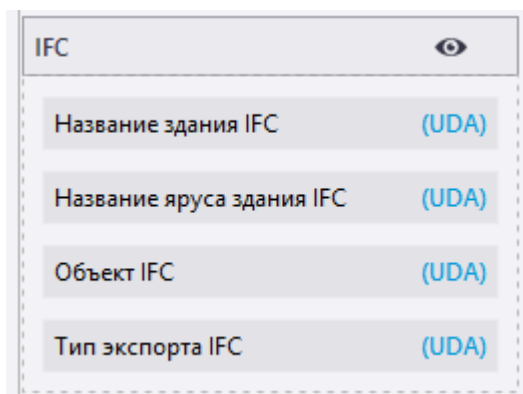
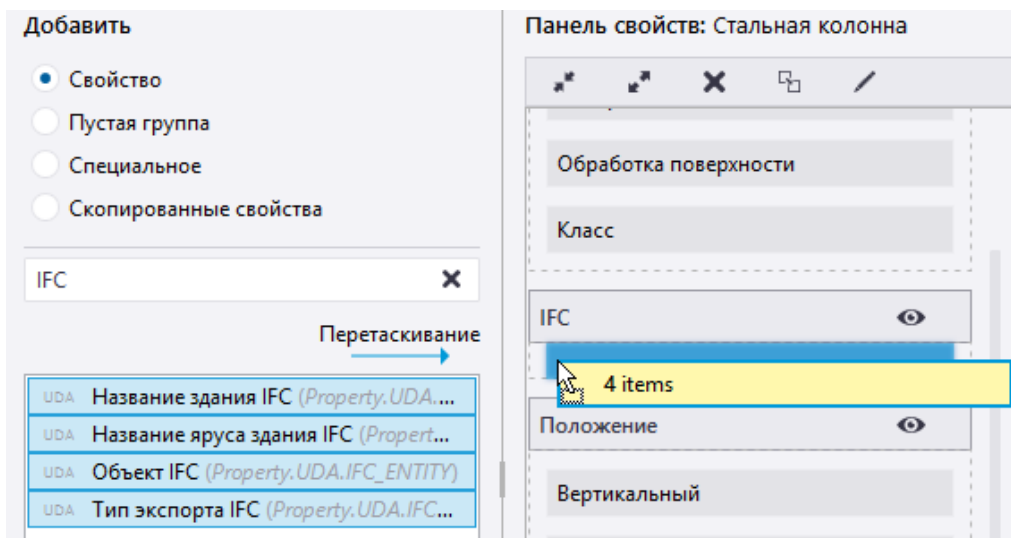
3. Перетащите шаблон группы в компоновку панели свойств справа.




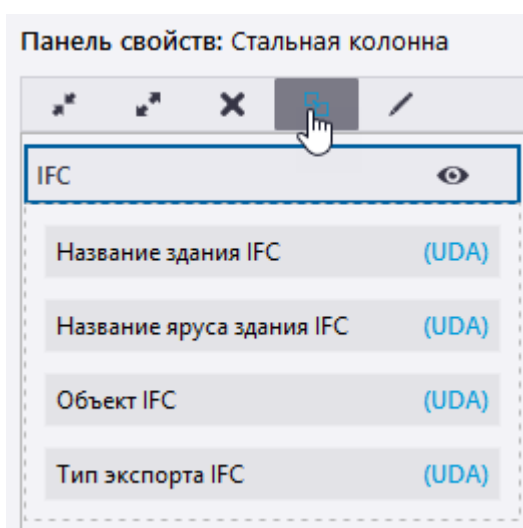
4. В разделе **Добавить** выберите **Свойство**. В поле поиска введите IFC, чтобы найти пользовательские атрибуты, связанные с IFC.



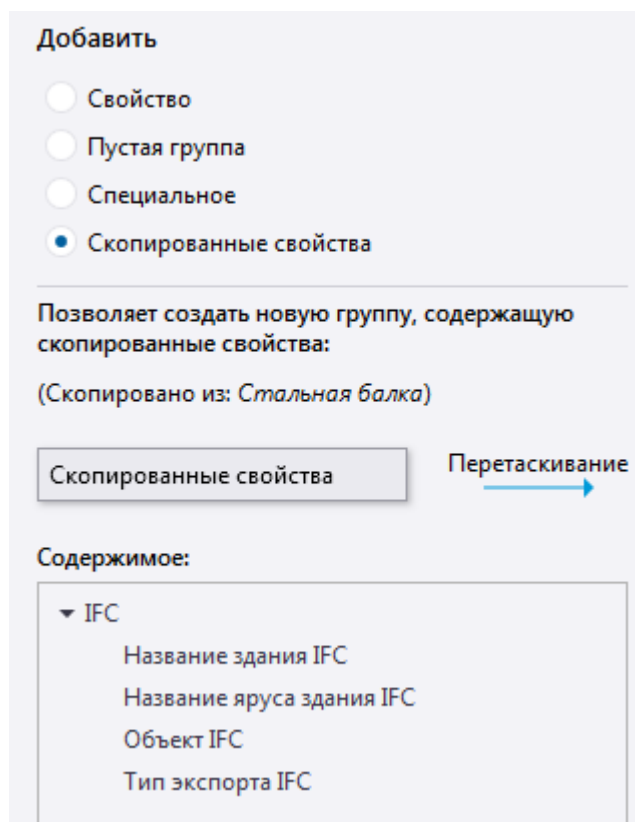
5. Выберите все связанные с IFC пользовательские атрибуты и перетащите их в группу, созданную в компоновке панели свойств.



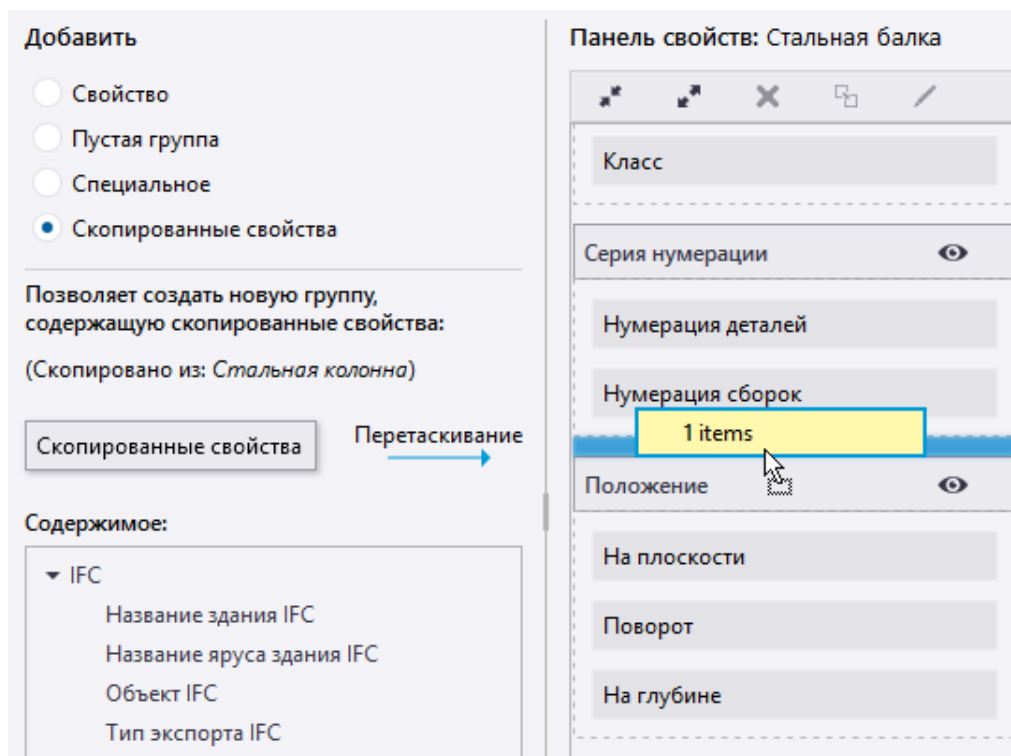
6. Добавив в новую группу все необходимые пользовательские атрибуты, скопируйте группу, чтобы ее можно было добавить также в компоновку панели свойств стальной балки. Выберите заголовок группы и нажмите кнопку **Копировать выбранные элементы**  .



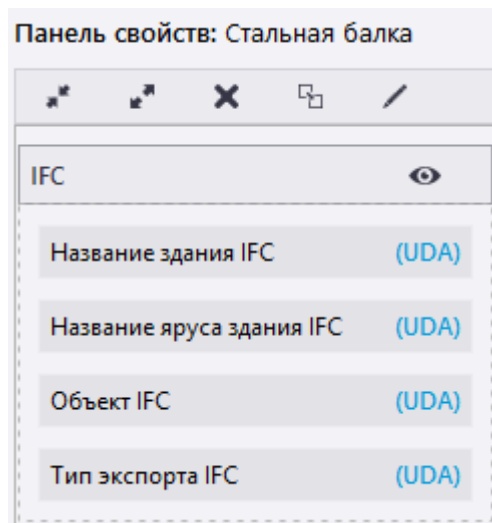
Имя и содержимое скопированной группы свойств отображаются в среднем столбце. Можно видеть, что свойства скопированы из стальной колонны.



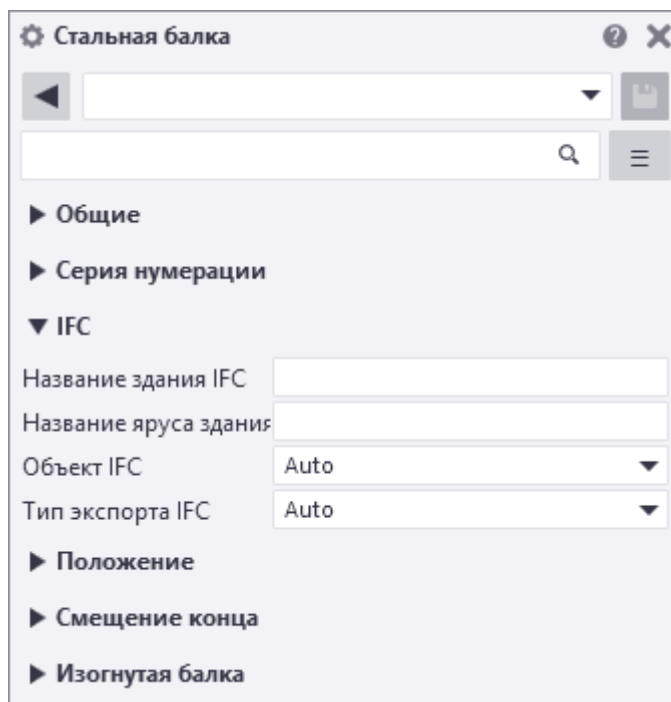
7. Чтобы добавить скопированную группу свойств в компоновку панели свойств стальной балки, выберите **Стальная балка** в списке типов объектов.
8. Перетащите скопированную группу из среднего столбца в компоновку панели свойств стальной балки справа.



Теперь связанные с IFC пользовательские атрибуты доступны и в компоновке панели свойств стальной колонны, и в компоновке панели свойств стальной балки.



9. Нажмите кнопку **Сохранить все**, чтобы сохранить изменения. Когда вы вернетесь в Tekla Structures, Tekla Structures спросит, перезагрузить ли измененные шаблоны панели свойств. Нажмите кнопку **Да**, чтобы начать использовать настроенную компоновку панели свойств.



Настройка сочетаний клавиш

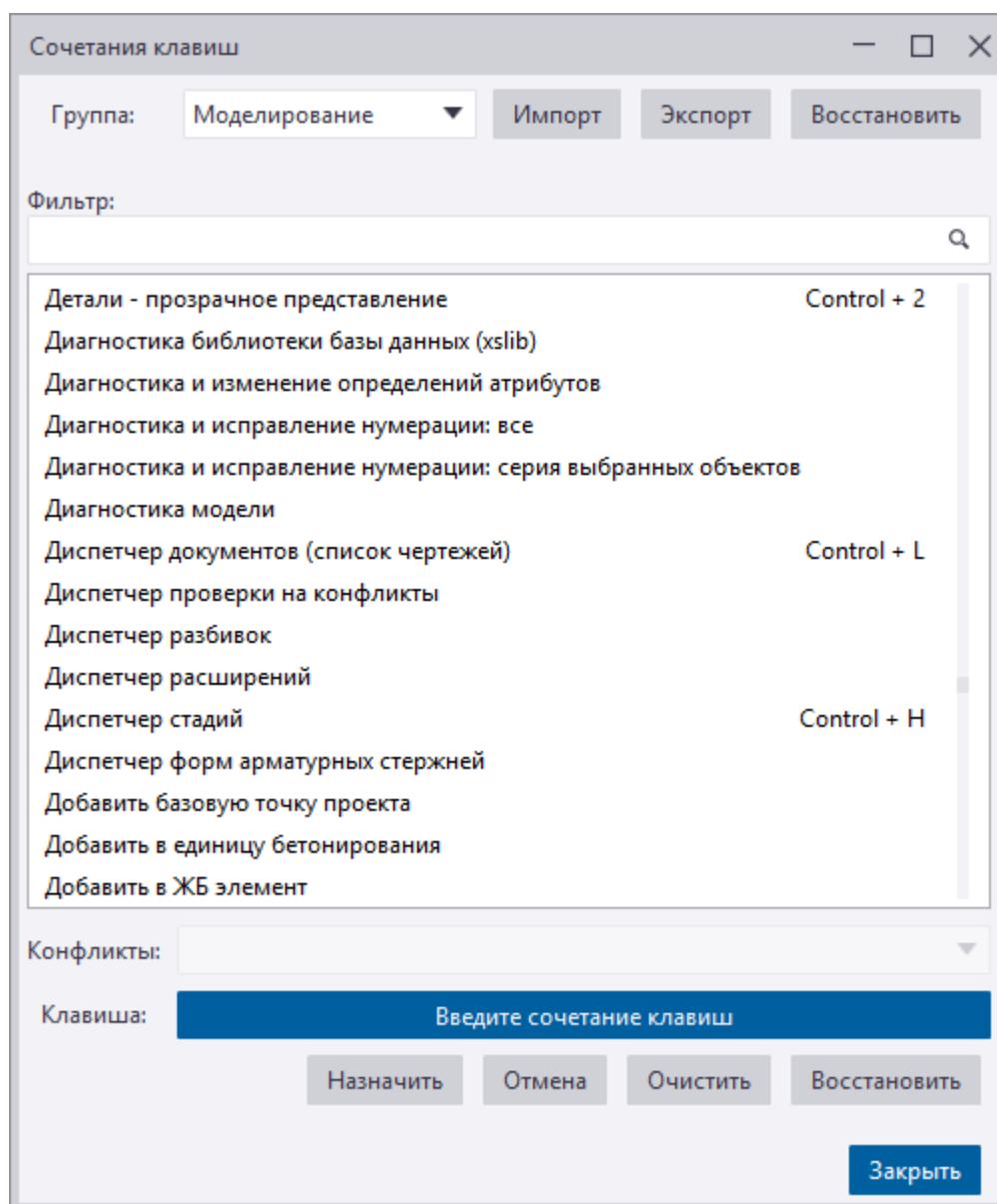
В диалоговом окне **Комбинации клавиш** можно просмотреть список всех сочетаний, доступных в Tekla Structures. Можно определить новые сочетания клавиши и удалить существующие. После индивидуальной настройки можно экспортировать комбинации клавиш и открыть их для совместного использования коллегами по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

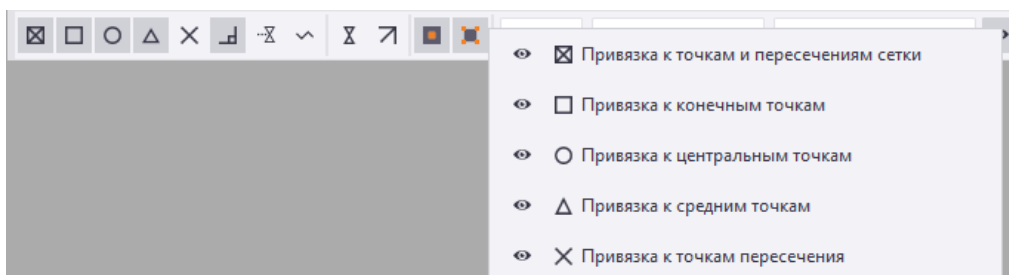
1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Сочетания клавиш** .
2. Нажмите кнопку **Импорт**.
3. Найдите файл с сочетаниями клавиш, которые вы хотите импортировать. Например, ..\Users\\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\\Settings\KeyboardShortcuts_4.xml.
4. Нажмите на **Открыть** для импорта сочетаний клавиш.

Настройка панелей инструментов «Выбор», «Привязка» и «Переопределение привязки»

Вы можете настроить панели инструментов **Выбор**, **Привязка** и **Переопределение привязки**, скрыв на них некоторые переключатели. Настраивать эти панели инструментов можно и в режиме моделирования, и в режиме работы с чертежом.


Можно указать, какие переключатели выбора и переключатели привязки должны быть видны на выбранной панели инструментов, а какие скрыты. Администраторы компании могут распространить настроенные панели инструментов среди всех пользователей в своей организации.

1. Щелкните значок глаза  на панели инструментов, чтобы открыть список, содержащий все переключатели на этой панели.




Также можно щелкнуть на панели правой кнопкой мыши, чтобы открыть список.

2. Чтобы скрыть переключатель, щелкните название переключателя в списке.

Выбранный переключатель будет скрыт с панели инструментов, и значок глаза изменит вид: .


3. Чтобы снова отобразить скрытый переключатель, щелкните его в списке.

Выбранный переключатель отобразится на панели инструментов, и значок глаза изменит вид: .

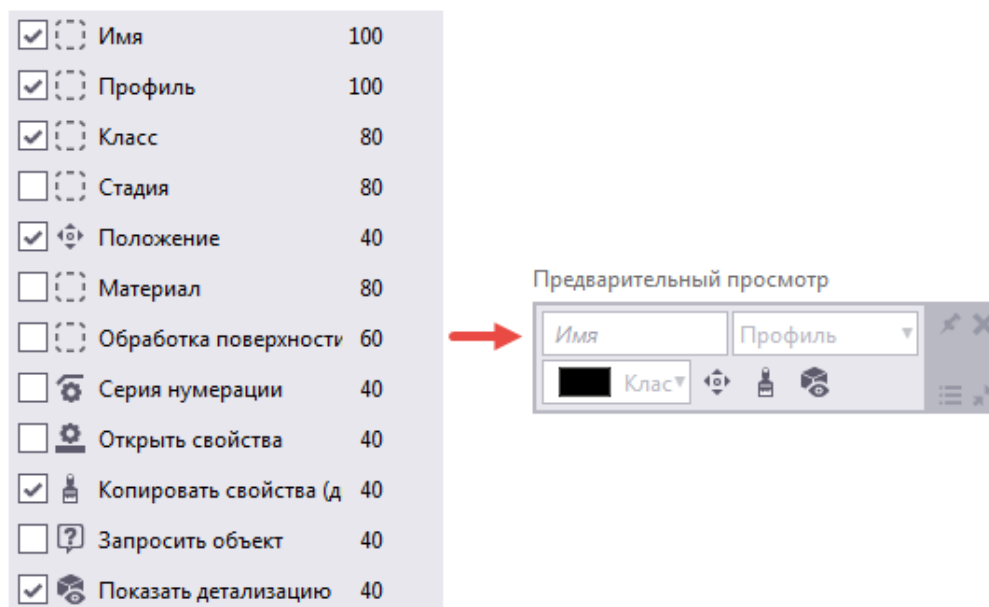
Настройка контекстной панели инструментов

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. В списке контекстных панелей инструментов выберите панель инструментов, которую вы хотите настроить.
3. 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:





4. Чтобы изменить элементы панели инструментов:

- a. Щелкните элемент панели инструментов.

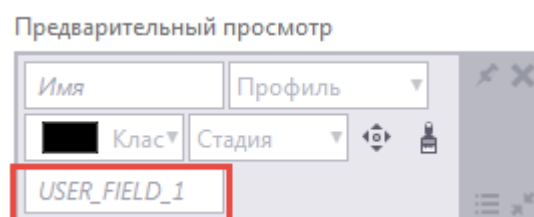
Если элемент можно изменять, появится следующее поле:



- 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, нажмите  и выберите нужный значок из списка.
 - e. Чтобы удалить значок или заголовок, нажмите .
5. 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.
6. 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. В поле **Задать профили** введите имя для профиля.
3. Нажмите , чтобы сохранить новый профиль.
4. Настройте выбранную контекстную панель инструментов.
Например, удалите из контекстной панели инструментов какие-либо элементы.
5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.
Пользовательский профиль с заданными настройками становится активным.
6. Чтобы сменить профиль на другой:
 - a. В списке **Задать профили** выберите из списка другой профиль.


- b. Измените значения параметров.
- c. Нажмите кнопку **ОК**.

Теперь активен этот пользовательский профиль.

При перезапуске Tekla Structures по умолчанию загружается последний использовавшийся 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. В списке **Задать профили** выберите из списка необходимый профиль.
(Например, `MyContextualToolbar`, если на шаге 1 вы использовали это имя.)
 - c. Нажмите кнопку **ОК**.
Ваши настройки теперь активны.

ПРИМ. Кроме того, вы можете поместить всю папку `ContextualToolbar` в свою папку компании или в системную папку.

1.9 Советы по работе с большими моделями

Элемент моделирования	Советы
Система координат (стр 56)	<ul style="list-style-type: none">• Не размещайте модель далеко от начала координат. Чем дальше от начала координат находятся моделируемые объекты, тем менее точными становятся все вычисления.• Помечайте глобальные координаты как метки вместо того, чтобы оперировать ими во время моделирования.• Если необходимо оперировать координатами строительной площадки, опускайте первые цифры, если они всегда одинаковы. Например, вместо координаты 758 375 6800 используйте 375 6800.• Базовые точки позволяют использовать другую систему координат, необходимую для взаимодействия и совместной работы. Использовать другую систему координат можно для вставки опорных моделей и при экспорте моделей IFC. Использование базовых точек позволяет разместить модель в любом нужном месте, не прибегая к большим значениям координат. Можно создать столько базовых точек, сколько необходимо, и выбрать одну из них в качестве базовой точки проекта. Дополнительные сведения см. в разделе Базовые точки (стр 62).
Рабочая область (стр 54) и видимость	<ul style="list-style-type: none">• Старайтесь, чтобы рабочая область была как можно меньше.• Отображайте на видах только необходимые детали.

Элемент моделирования	Советы
	<ul style="list-style-type: none"> • Пользуйтесь фильтрами вида для управления видимостью деталей.
Виды (стр 35)	<ul style="list-style-type: none"> • Закрывайте ненужные виды. • При сохранении больших моделей закрывайте все виды.
Переключатели выбора (стр 147)	<ul style="list-style-type: none"> • Включайте переключатель выбора Выбрать опорные модели только при необходимости. Этот переключатель может влиять на скорость изменения масштаба и поворота, особенно в больших и сложных моделях, содержащих опорные модели.
Круглые объекты	<ul style="list-style-type: none"> • Создавайте отверстия с помощью команды Создать болты, а не прорезания деталей круглыми балками. • Пользуйтесь для моделирования небольших цилиндрических объектов резьбовыми шпильками, а не маленькими круглыми балками. • Моделируйте подъемные крюки и другие закладные в виде арматурных стержней, а не круглых составных балок.
Пустотные профили	<ul style="list-style-type: none"> • Пользуйтесь простыми фиксированными (непараметрическими) профилями. • Для получения криволинейных углов пользуйтесь фасками.
Пользовательские компоненты (стр 870)	<ul style="list-style-type: none"> • Не создавайте слишком сложные пользовательские компоненты. При использовании в большом количестве они потребляют много памяти.
Нумерация (стр 750)	<ul style="list-style-type: none"> • Не нумеруйте всю модель за один раз. Нумерация всех моделей в больших моделях

Элемент моделирования	Советы
	может занять значительное время.
База данных модели	<ul style="list-style-type: none"> • Если файл модели становится очень большим, восстановление базы данных модели может значительно уменьшить его размер и, соответственно, помочь решить проблему нехватки памяти.
Папки компании и проекта	<ul style="list-style-type: none"> • Сохраняйте папки Папка компании И Папка проекта локально на жестком диске компьютера, а не на сетевом диске. При небольшой пропускной способности сети это экономит время. При работе в многопользовательском режиме следите за тем, чтобы папки на жестких дисках всех пользователей синхронизировались — это позволит избежать потери или изменения важных данных.

1.10 Создание шаблонов моделей

Шаблоны моделей позволяют начинать работу над моделью с уже определенными шаблонами и настройками, используемыми в вашей компании. Особенно удобно это может быть для субподрядчиков.

На основе шаблонов моделей можно создавать только однопользовательские модели. Если требуется создать на основе шаблона многопользовательскую модель, создайте модель в однопользовательском режиме и затем перейдите в многопользовательский режим.

По умолчанию папка шаблонов моделей сохраняется в папке используемой среды. Задать другое местоположение можно с помощью расширенного параметра XS_MODEL_TEMPLATE_DIRECTORY.

Создание нового шаблона модели

Вы можете создавать собственные шаблоны моделей и использовать их для создания новых моделей. При этом можно выбрать, какие каталоги, пользовательские компоненты, подпапки модели, шаблоны чертежей и шаблоны отчетов из данной модели будут включены в шаблон.

1. Создайте новую модель.

Всегда начинайте с создания новой, пустой модели. Это связано с тем, что старые модели, использовавшиеся в реальных проектах, нельзя полностью очистить. Они могут содержать лишние увеличивающие размер модели данные, даже если удалить из модели все объекты и чертежи.

2. Добавьте в модель требуемые свойства деталей, свойства чертежей, профили, материалы, пользовательские компоненты, эскизы и т. д.

Можно скопировать необходимые файлы атрибутов из другой модели, например.

3. В меню **Файл** выберите **Сохранить как --> Сохранить** .

Сохранять модель необходимо для включения в файл `xslib.db1` пользовательских компонентов. Если не сохранить модель, пользовательские компоненты в шаблон модели включены не будут.

4. В меню **Файл** выберите **Сохранить как --> Сохранить как шаблон модели** .

5. Введите имя для шаблона модели.

6. Выберите, какие каталоги, шаблоны чертежей, шаблоны отчетов и подпапки модели будут включены в шаблон.

Дополнительные сведения см. в разделе [Параметры шаблона модели \(стр 268\)](#).

Можно выбрать только те файлы и папки, которые находятся в папке модели. Каталоги обычно находятся в папке `environment` и включаются в папку модели только в случае, если в них вносились изменения.

7. Если требуется открыть после создания шаблона папку, в которой он было создан, установите соответствующий флажок.

8. Нажмите кнопку **ОК**.

Теперь шаблон модели можно использовать для создания новых моделей.

9. При создании новых моделей с помощью команды **Файл --> Создать** можно пометить некоторые шаблоны моделей как избранные, а ненужные шаблоны скрыть.

- a. Выберите шаблон модели в списке.

- b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Избранное** или **Скрыто**.

Если вы пометили шаблон как **Избранное**, он помещается поверх списка шаблонов. Пометить шаблон как **Избранное** (или удалить эту метку) также можно с помощью значка в виде звездочки на шаблоне.

Если вы пометили шаблон как **Скрыто**, он удаляется из списка шаблонов. Чтобы снова отобразить его, установите флажок **Показать скрытые элементы**.

Изменение существующего шаблона модели

Чтобы внести изменения в существующий шаблон модели, сохраните модель как новый шаблон. Также можно изменить шаблон путем копирования новых или обновленных файлов непосредственно в папку шаблона модели.

1. Создайте модель, используя существующий шаблон модели.
2. Внесите необходимые изменения.
3. Сохраните модель как новый шаблон модели.

Загрузка шаблонов моделей

Для загрузки, публикации и хранения шаблонов моделей можно использовать [Tekla Warehouse](#).

Параметры шаблонов моделей

Диалоговое окно **Сохранить как шаблон модели** позволяет определить, какие файлы и папки включаются в шаблон модели.

Параметр	Включаемые файлы и папки
Профили	profdb.bin profitab.inp
Материалы	matdb.bin
Компоненты и эскизы	ComponentCatalog.txt ComponentCatalogTreeView.txt xslib.db1 thumbnail_bitmap.arc

Параметр	Включаемые файлы и папки
	<p>Файлы *.dat</p> <p>Папка CustomComponentDialogFiles</p>
Определения атрибутов	Включает все определения атрибутов текущей модели.
Болты и комплекты болтов	<p>screwdb.db</p> <p>assdb.db</p>
Армирование	<p>rebar_database.inp</p> <p>RebarShapeRules.xml</p> <p>rebardatabase_config.inp</p> <p>rebardatabase_schedule_config.inp</p>
Сетки	mesh_database.inp
Параметры	Включает все параметры текущей модели.
Шаблоны чертежей	Файлы *.tpl
Шаблоны отчетов	Файлы *.rpt
Включить подпапки модели	<p>Содержит перечень всех вложенных папок, найденных в папке модели. Выбранные папки включаются в шаблон модели.</p> <p>Папка attributes, содержащая свойства деталей и чертежей, включается по умолчанию.</p>

2

Создание деталей, армирования и вспомогательных объектов

Зная основные принципы создания и изменения различных типов объектов модели в Tekla Structures, вы можете приступить к работе над своей моделью на более детальном уровне.

Прежде всего для начала работы над моделью необходимо создать несколько [деталей \(стр 271\)](#). Детали — это структурные единицы, из которых строится физическая модель. Для продолжения работы с деталями их можно, например, [деформировать \(стр 395\)](#) или [добавить в детали узлы \(стр 406\)](#), такие как болты, сварные швы, вырезы/срезы или подгонку.

Используя для соединения деталей заводскую сварку или болты, вы научитесь [работать со сборками стальных деталей. \(стр 468\)](#)

Что касается бетонных деталей, каждая бетонная деталь рассматривается как [отдельный ЖБ элемент \(стр 479\)](#). В целях строительства может потребоваться объединить несколько бетонных деталей в один ЖБ элемент. Если вы моделируете монолитные бетонные конструкции, возможно, вам следует ознакомиться с принципами [работы с захватками бетонирования \(стр 486\)](#). После создания модели, состоящей из бетонных деталей, необходимо [армировать детали \(стр 516\)](#), чтобы обеспечить их прочность.

В ходе моделирования вам может понадобиться использовать [точки или вспомогательные объекты \(стр 665\)](#). Точки и вспомогательные объекты помогают размещать другие объекты в модели.

См. также

[Просмотр и изменение свойств объекта модели с помощью панели свойств \(стр 118\)](#)

[Настройка способа отображения объектов модели \(стр 686\)](#)

[Отображение и скрытие объектов модели \(стр 687\)](#)

[Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#)

[Проверка модели \(стр 715\)](#)

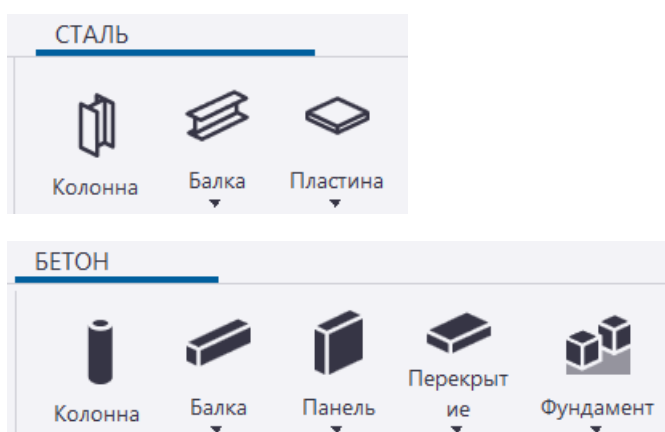
[Нумерация модели \(стр 750\)](#)

2.1 Создание деталей и изменение свойств деталей

В Tekla Structures под *детальями* понимаются базовые объекты строительной конструкции, которые можно моделировать и затем детализировать. Детали — это структурные единицы, из которых строится физическая модель.

Можно создавать стальные детали и бетонные детали. Элементы представляют собой особый тип деталей. Их можно использовать для моделирования объектов, которые сложно моделировать с помощью базовых деталей и команд Tekla Structures, — например, вырезов.

Стальные детали создаются с помощью команд на вкладке **Сталь** на ленте. Стальные детали создаются с помощью команд на вкладке **Бетон** на ленте.



У каждой детали имеются определяющие ее свойства, такие как материал, профиль и [местоположение \(стр 374\)](#). Кроме того, у деталей есть [пользовательские атрибуты \(user-defined attributes, UDA\) \(стр 388\)](#), которые можно использовать для предоставления дополнительной информации о детали. Свойства деталей можно использовать [в фильтрах вида \(стр 188\)](#) и [фильтрах выбора \(стр 191\)](#), — например, для выбора, изменения и скрытия деталей. Также можно включать свойства деталей и пользовательские атрибуты в шаблоны чертежей и отчетов.

[Для просмотра и изменения свойств деталей \(стр 118\)](#) используется панель свойств. Одновременно можно просматривать и изменять свойства деталей одного типа или общие свойства нескольких схожих типов деталей. При необходимости можно [скопировать свойства \(стр 132\)](#)

из одной детали в другую с помощью кнопки



Копировать свойства

К основным стальным деталям относятся:


- колонна;
- балка;
- составная балка;
- изогнутая балка;
- сдвоенный профиль;
- ортогональная балка;
- спиральная балка;
- пластина;
- гнутая пластина;
- [лофтинговая пластина \(стр 321\)](#);

К основным бетонным деталям относятся:

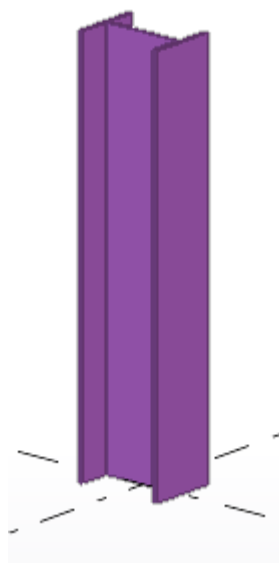
- колонна;
- балка;
- составная балка;
- спиральная балка;

- панель;
- перекрытие;
- [лофтинговая плита \(стр 350\)](#);
- блочный фундамент;
- ленточный фундамент.


Создание стальной колонны

1. На вкладке **Сталь** выберите **Колонна** .
2. Укажите точку.

Tekla Structures создает колонну, используя свойства объекта **Стальная колонна** на панели свойств, на уровне, заданном в этих свойствах.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Стальная колонна**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств стальной колонны

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните колонну, чтобы открыть свойства объекта **Стальная колонна**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства стальной колонны


Для просмотра и изменения свойств стальной колонны используются свойства объекта **Стальная колонна** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните стальную колонну. Файлы свойств стальных колонн имеют расширение *.clm.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

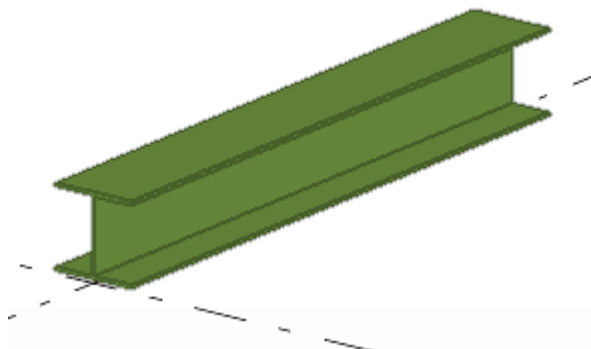
Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя колонны, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) колонны.
Материал	Материал (стр 387) колонны.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Используется для группирования колонн. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .

Параметр	Описание
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Положение	
Вертикальный	Вертикальное положение (стр 380) колонны относительно ее опорной точки.
Поворот	Поворот (стр 378) колонны вокруг своей оси на рабочей плоскости.
Горизонтальный	Горизонтальное положение (стр 382) колонны относительно ее опорной точки.
Сверху	Положение второго торца колонны по глобальной оси Z.
Низ	Положение первого торца колонны по глобальной оси Z.
Деформация	
Искривление	Позволяет искривлять колонны с использованием углов деформации.
Выгиб	Позволяет придать предварительную кривизну (стр 402) колонне.
Укорачивание	Позволяет укоротить колонну в модели. Истинная длина колонны на чертеже уменьшается.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.


Создание стальной балки

1. На вкладке **Сталь** выберите  .
2. Укажите две точки.

Tekla Structures создает балку между указанными точками, используя свойства объекта **Стальная балка** на панели свойств.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Стальная балка**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств стальной балки

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните балку, чтобы открыть свойства объекта **Стальная балка**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства стальной балки

Для просмотра и изменения свойств стальной балки, стальной составной балки или изогнутой балки используются свойства объекта **Стальная балка** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните стальную балку. Файлы свойств балок имеют расширение *.prt.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя балки, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом

Параметр	Описание
	окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) балки.
Материал	Материал (стр 387) балки.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Служит для группирования балок. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Положение	
На плоскости	Положение балки на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии балки.
Поворот	Поворот (стр 378) балки вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) балки. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет изменить длину балки (стр 383) путем перемещения конечной точки балки вдоль опорной линии балки.
Dy	Позволяет переместить торец балки (стр 383) перпендикулярно опорной линии балки.

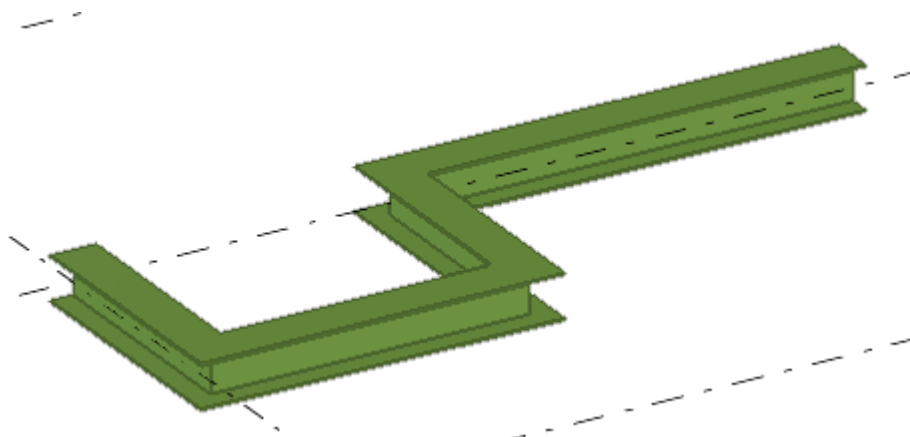
Параметр	Описание
Dz	Позволяет переместить торец балки (стр 383) по оси Z рабочей плоскости.
Изогнутая балка	
Плоскость	Плоскость изгиба.
Радиус	Радиус изогнутой балки.
Число сегментов	Количество сегментов, которые Tekla Structures использует для построения изогнутой балки.
Деформация	
Искривление	Позволяет искривлять балки с использованием углов деформации.
Выгиб	Позволяет придать предварительную кривизну (стр 402) балке.
Укорачивание	Позволяет укоротить балки в модели. Истинная длина балки на чертеже уменьшается.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание стальной составной балки

Составная балка может содержать прямые и изогнутые сегменты.

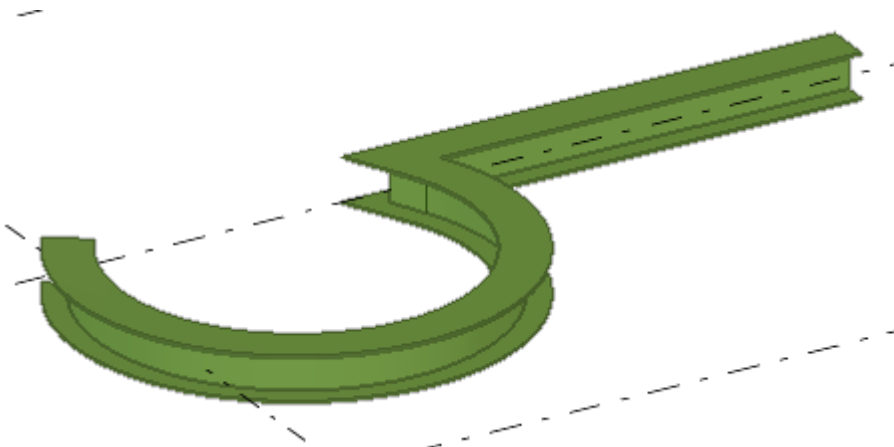
1. На вкладке **Сталь** выберите **Балка --> Составная балка** .
2. Укажите точки, через которые должна проходить балка.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.

Tekla Structures создает составную балку между указанными точками, используя свойства объекта **Стальная балка** на панели свойств.



4. Если требуется создать изогнутые сегменты, создайте фаски на углах составной балки.

Например:



Изменение свойств стальной составной балки

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните составную балку, чтобы открыть свойства объекта **Стальная балка**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства стальной балки

Для просмотра и изменения свойств стальной балки, стальной составной балки или изогнутой балки используются свойства объекта **Стальная балка** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните стальную балку. Файлы свойств балок имеют расширение *.prt.

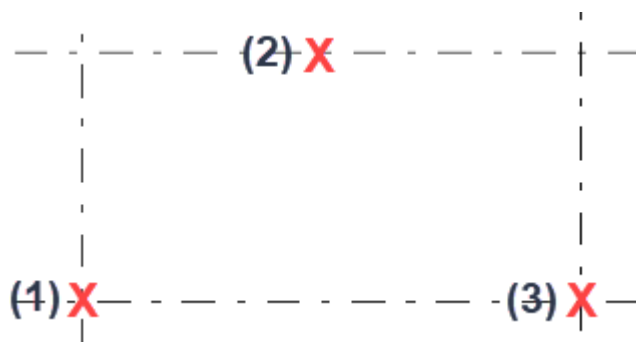
Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя балки, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) балки.
Материал	Материал (стр 387) балки.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Служит для группирования балок. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Положение	
На плоскости	Положение балки на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии балки.
Поворот	Поворот (стр 378) балки вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) балки. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	

Параметр	Описание
Dx	Позволяет изменить длину балки (стр 383) путем перемещения конечной точки балки вдоль опорной линии балки.
Dy	Позволяет переместить торец балки (стр 383) перпендикулярно опорной линии балки.
Dz	Позволяет переместить торец балки (стр 383) по оси Z рабочей плоскости.
Изогнутая балка	
Плоскость	Плоскость изгиба.
Радиус	Радиус изогнутой балки.
Число сегментов	Количество сегментов, которые Tekla Structures использует для построения изогнутой балки.
Деформация	
Искривление	Позволяет искривлять балки с использованием углов деформации.
Выгиб	Позволяет придать предварительную кривизну (стр 402) балке.
Укорачивание	Позволяет укоротить балки в модели. Истинная длина балки на чертеже уменьшается.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание изогнутой стальной балки

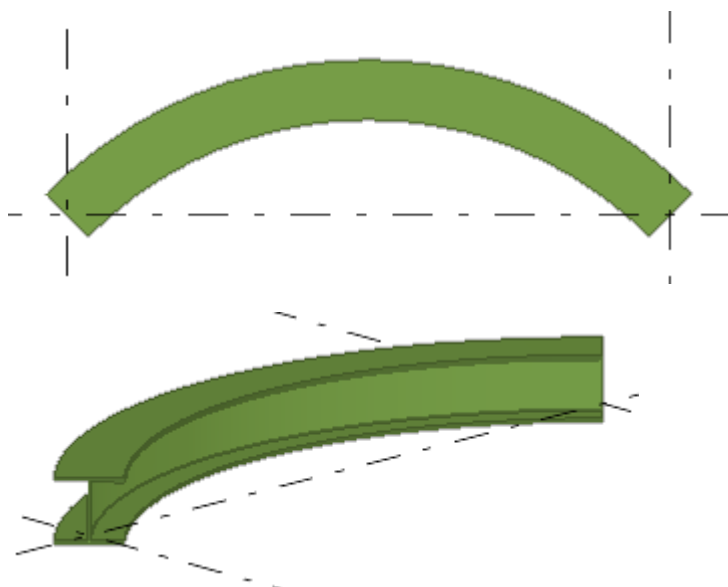
1. На вкладке **Сталь** выберите **Балка --> Изогнутая балка** .
2. Укажите начальную точку (1).



3. Укажите точку на дуге (2).
4. Укажите конечную точку (3).

Tekla Structures создает балку между указанными точками, используя свойства объекта **Стальная балка** на панели свойств.

Радиус определяется указанными точками.



Изменение свойств изогнутой балки

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните изогнутую балку, чтобы открыть свойства объекта **Стальная балка**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства стальной балки

Для просмотра и изменения свойств стальной балки, стальной составной балки или изогнутой балки используются свойства объекта **Стальная**

балка на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните стальную балку. Файлы свойств балок имеют расширение *.prt.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя балки, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) балки.
Материал	Материал (стр 387) балки.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Служит для группирования балок. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Положение	
На плоскости	Положение балки на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии балки.
Поворот	Поворот (стр 378) балки вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) балки. Положение всегда задается

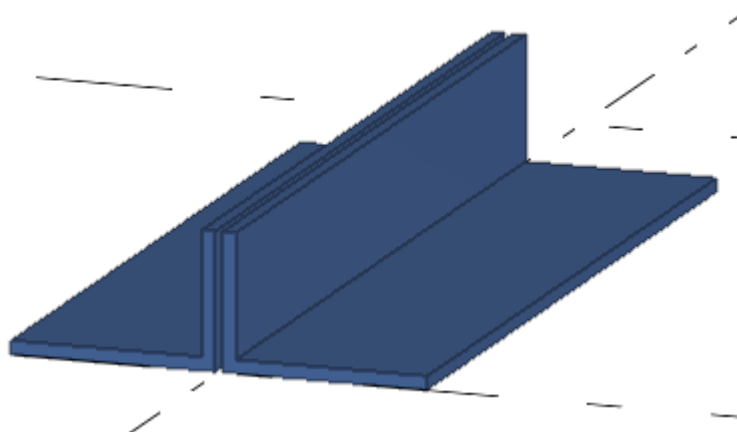
Параметр	Описание
	перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет изменить длину балки (стр 383) путем перемещения конечной точки балки вдоль опорной линии балки.
Dy	Позволяет переместить торец балки (стр 383) перпендикулярно опорной линии балки.
Dz	Позволяет переместить торец балки (стр 383) по оси Z рабочей плоскости.
Изогнутая балка	
Плоскость	Плоскость изгиба.
Радиус	Радиус изогнутой балки.
Число сегментов	Количество сегментов, которые Tekla Structures использует для построения изогнутой балки.
Деформация	
Искривление	Позволяет искривлять балки с использованием углов деформации.
Выгиб	Позволяет придать предварительную кривизну (стр 402) балке.
Укорачивание	Позволяет укоротить балки в модели. Истинная длина балки на чертеже уменьшается.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание сдвоенного профиля


Сдвоенный профиль состоит из двух параллельных одинаковых балок. Для задания положения обеих балок необходимо тип сдвоенного профиля и задать зазор между балками в двух направлениях.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Балка** --> **Сдвоенный профиль**.
2. Укажите две точки.

Tekla Structures создает сдвоенный профиль между указанными точками, используя свойства объекта **Сдвоенный профиль** на панели свойств.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Сдвоенный профиль**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств сдвоенного профиля

1. Если панель свойств не открыта, дважды любую из балок, чтобы открыть свойства объекта **Стальная балка**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства сдвоенного профиля

Для просмотра и изменения свойств стального сдвоенного профиля используются свойства объекта **Сдвоенный профиль** на панели свойств. Файлы свойств сдвоенных профилей имеют расширение *.dia.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя сдвоенного профиля, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль обеих балок в сдвоенном профиле.
Материал	Материал (стр 387) балок.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Используется для группирования сдвоенных профилей. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Тип сдвоенного профиля	Определяет способ объединения профилей.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Положение	
На плоскости	Положение сдвоенного профиля на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии сдвоенного профиля.

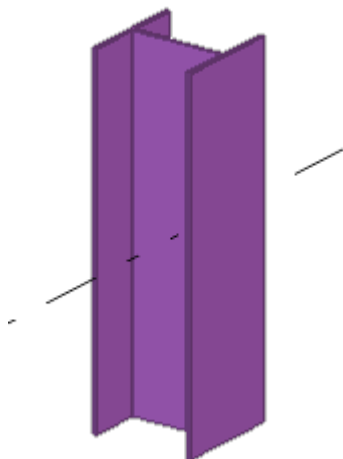
Параметр	Описание
Поворот	Поворот (стр 378) сдвоенного профиля вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) сдвоенного профиля. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет изменить длину сдвоенного профиля (стр 383) путем перемещения конечной точки сдвоенного профиля вдоль опорной линии сдвоенного профиля.
Зазор между элементами	
Горизонтальный	Горизонтальный зазор между профилями.
Вертикальный	Вертикальный зазор между профилями.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание ортогональной балки


Команду **Ортогональная балка** следует использовать, когда вы хотите создать стальную деталь, перпендикулярную текущей рабочей плоскости. После создания ортогональной балки ее можно изменять так же, как балку или колонну.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Балка --> Ортогональная балка** .
2. Укажите точку.

Tekla Structures создает балку, используя свойства объекта **Ортогональная балка** на панели свойств, на [уровне \(стр 393\)](#), заданном в этих свойствах.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Ортогональная балка**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств ортогональной балки

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните ортогональную балку, чтобы открыть свойства.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства ортогональной балки

Для просмотра и изменения свойств стальной ортогональной балки используются свойства объекта **Ортогональная балка** на панели свойств. Файлы свойств ортогональных балок имеют расширение *.crs.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	

Параметр	Описание
Имя	Имя балки, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) балки.
Материал	Материал (стр 387) балки.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Служит для группирования балок. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
Вертикальный	Вертикальное положение (стр 380) балки относительно ее опорной точки.
Поворот	Поворот (стр 378) балки вокруг своей оси на рабочей плоскости.
Горизонтальный	Горизонтальное положение (стр 382) балки относительно ее опорной точки.
Сверху	Положение второго торца балки по глобальной оси Z.
Низ	Положение первого торца балки по глобальной оси Z.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Подробнее	

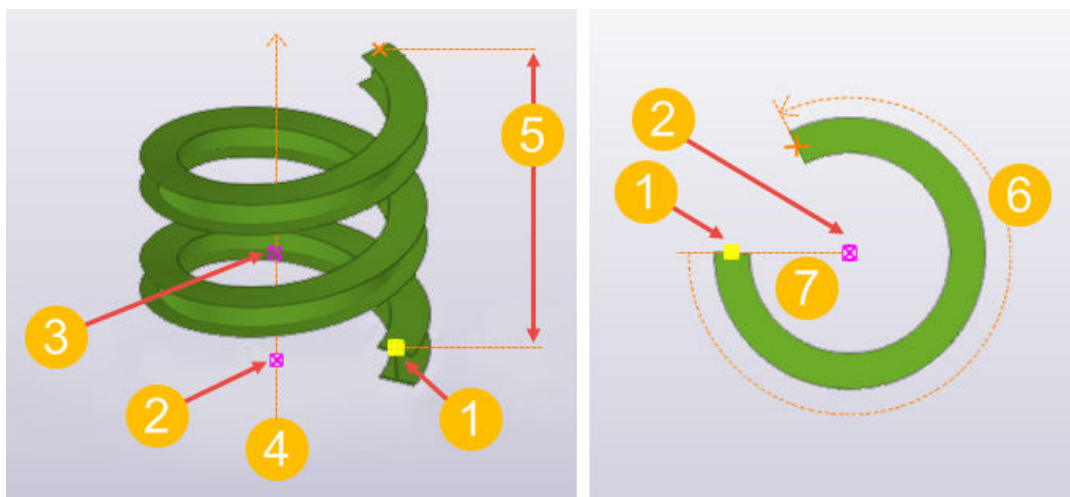
Параметр	Описание
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание стальной спиральной балки

Команду **Создать стальную спиральную балку** можно использовать для моделирования спиральных лестниц или сложных архитектурных форм, например.

Основные понятия, связанные со спиральными балками

На рисунках ниже проиллюстрированы некоторые основные понятия, связанные с созданием спиральных балок. Обратите внимание, что при изменении размещения изменяется вся геометрия спиральной балки.



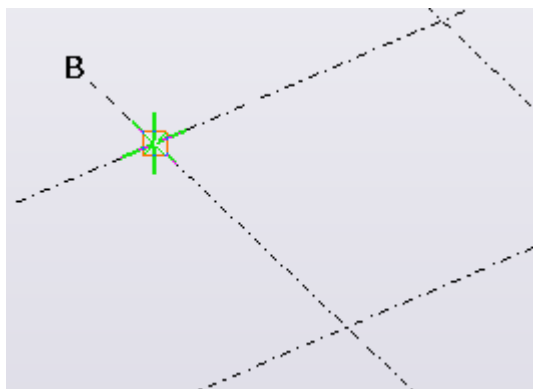
- (1) Начальная точка (первая указанная точка)
- (2) Центральная точка (вторая указанная точка)
- (3) Направление оси вращения (третья указанная точка, необязательная)
- (4) Центральная ось
- (5) Полная высота: расстояние от начальной точки до конечной точки параллельно центральной оси

(6) Угол поворота: угол поворота спиральной балки в градусах.
Примечание. Положительное значение = поворот против часовой стрелки, отрицательное значение = поворот по часовой стрелке.

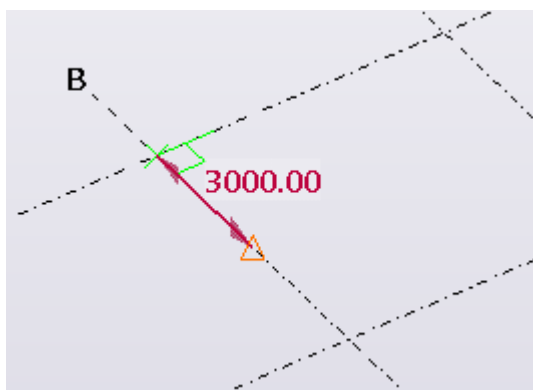
(7) Радиус: расстояние от начальной точки до центральной точки перпендикулярно центральной оси

Создание спиральной балки

1. На вкладке **Сталь** выберите **Балка --> Спиральная балка**.
2. Укажите начальную точку.



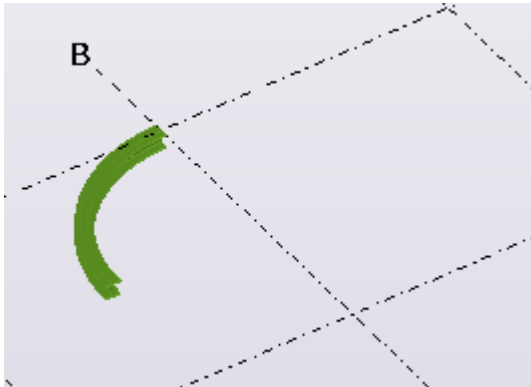
3. Укажите центральную точку.



4. Чтобы задать ось вращения в направлении положительной полуоси Z рабочей плоскости, щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.

ПРИМ. Вместо щелчка средней кнопкой мыши также можно указать вторую точку на центральной оси, чтобы задать направление оси вращения.

Tekla Structures создает спиральную балку. Например:



5. Щелкните спиральную балку, чтобы выбрать ее.
Появится контекстная панель инструментов со следующими параметрами:



- (1) Угол поворота
(2) Полная высота
(3) Угол закручивания в начале
(4) Угол закручивания в конце
6. Чтобы увеличить поворот, введите большее значение в поле **Угол поворота**.
7. Чтобы ослабить спираль, введите большее значение в поле **Полная высота**.
8. Чтобы изменить радиус, переместите начальную точку или центральную точку.

Ограничения


- Спиральная балка имеет один постоянный радиус.
- Создание разверток спиральных балок, полная высота которых больше 0.00, не позволяет получить полностью прямые результаты на чертежах. Величина расхождения контуров профиля детали и длины детали зависит от нескольких факторов: типа, размера и длины профиля; полной высоты; величины угла поворота и используемой детализации.
- Спиральные балки не всегда изображаются на развертках без закручивания. Если к концу и к началу балки применено

неодинаковое закручивание, на чертеже развертки деталь будет показана в развернутом виде, но с закручиванием.

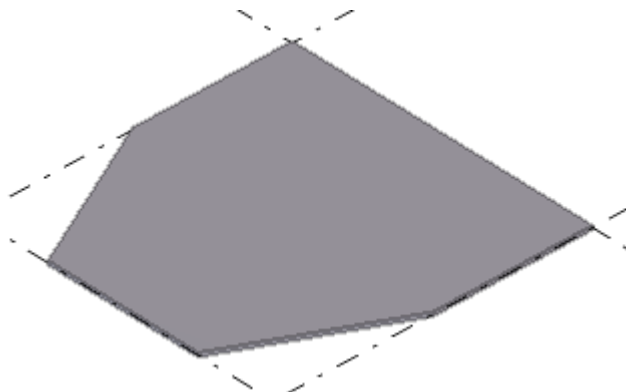
- Соединения и узлы могут не работать надлежащим образом со спиральными балками.
- При экспорте спиральных балок в DSTV результаты могут быть некорректными.
- При экспорте в IFC спиральные балки невозможно экспортировать как детали. Если вы моделируете монолитные конструкции с использованием спиральных балок, вы можете экспортировать геометрию в IFC в качестве захваток бетонирования.

Создание контурной пластины


При создании контурной пластины выбранный профиль определяет толщину пластины и точки, которые необходимо указать для задания формы. На углах контурной пластины можно создать фаски.

1. На вкладке **Сталь** выберите .
2. Укажите точки углов контурной пластины.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.

Tekla Structures создает пластину, используя свойства объекта **Контурная пластина** на панели свойств.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Контурная пластина**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.


Создание круглой контурной пластины

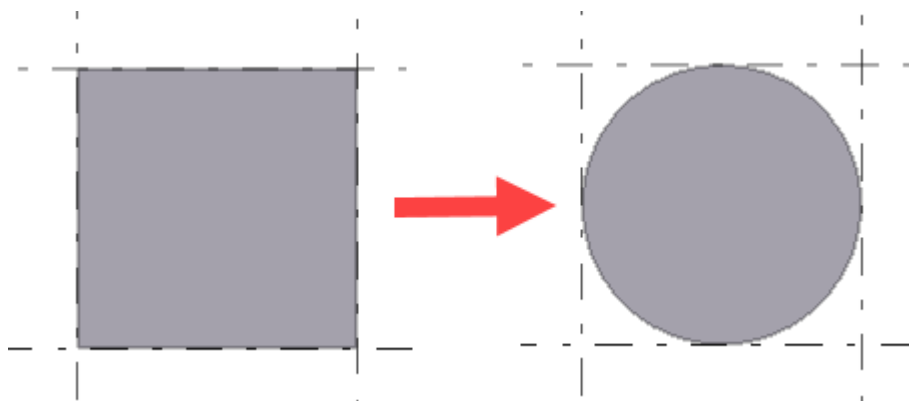
1. Создайте квадратную контурную пластину.
2. Выберите пластину.
3. Дважды щелкните ручку.

Чтобы выбирать ручки в углах контурной пластины было легче,


убедитесь, что переключатель «Прямое изменение»  не активен.

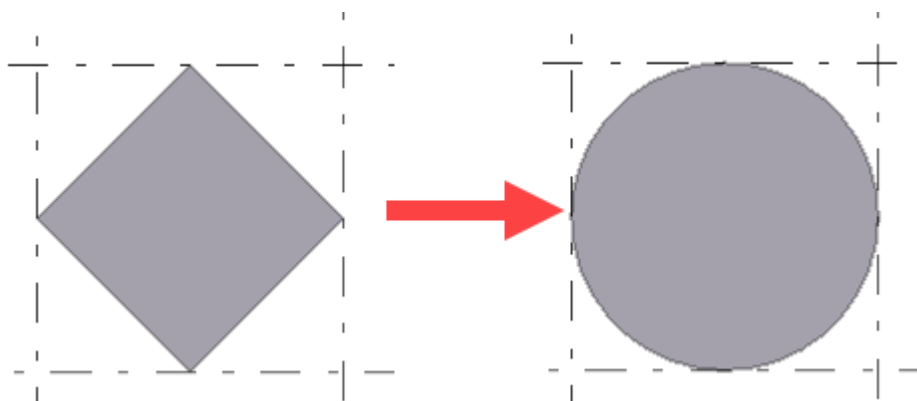
На панели свойств открываются свойства объекта **Фаска угла**.

4. В списке **Тип** выберите **Скругление** .
5. В поле **Радиус** введите радиус фаски.
Радиус должен быть равен половине стороны квадрата.
6. Нажмите кнопку **Изменить**.
7. Повторите эти шаги для каждого угла, на котором требуется создать фаску.



Альтернативный способ создания круглой пластины

1. Создайте пластину в форме ромба (с четырьмя равными сторонами).
2. Чтобы скруглить углы, создайте на них фаски типа **Дуга с точками** .



Изменение свойств контурной пластины

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните пластину, чтобы открыть свойства объекта **Контурная пластина**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства контурной пластины

Для просмотра и изменения свойств контурной пластины используются свойства объекта **Контурная пластина** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните контурную пластину. Файлы свойств контурных пластин имеют расширение *.cpl.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя контурной пластины, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) контурной пластины.
Материал	Материал (стр 387) контурной пластины.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ

Параметр	Описание
	обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Используется для группирования контурных пластин. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Положение	
На глубине	Положение по глубине (стр 378) контурной пластины. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание конической или цилиндрической гнутой пластины

Создавать цилиндрические или конические гнутые стальные пластины можно путем выбора двух деталей или двух граней детали. Детали, используемые для создания гнутой пластины, должны быть контурными пластинами или балками, профиль которых представляет собой пластину (например, PL200*20). Располагайте детали так, чтобы с обеих сторон оставалось некоторое пространство; это даст Tekla Structures возможность создать между ними изогнутый участок.

После создания цилиндрической или конической гнутой пластины отдельные детали больше не присутствуют в модели. Гнутой пластине присваиваются свойства и координаты первой детали, выбранной при ее

создании. Первая выбранная деталь становится главным участком гнутой пластины. При необходимости главный участок впоследствии можно изменить.

Ограничения

- Для создания гнутой пластины можно использовать только боковые грани детали.
- Для создания гнутой пластины нельзя использовать грани с фасками или вырезами.
- Для создания гнутой пластины нельзя использовать изогнутые балки и деформированные детали.
- В простых случаях узлы (например, болты, сварные швы, вырезы, фаски и подготовка) на изогнутых участках гнутой пластины не поддерживаются.

В дополнение к цилиндрическим и коническим гнутым пластинам также можно создавать **отдельные гнутые пластины (стр 314)**, для которых не требуются входные детали.

Создание цилиндрической гнутой пластины

Создать цилиндрическую гнутую пластину можно путем выбора двух стальных деталей или граней деталей. Цилиндрическая гнутая пластина имеет радиус, который можно изменить. Свойства гнутой пластины, такие как идентификатор, толщина, класс и материал пластины, определяются первой выбранной деталью.

Создавать цилиндрические гнутые пластины можно также в случае, когда выбранные детали пересекаются.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Пластина --> Создать цилиндрическую**

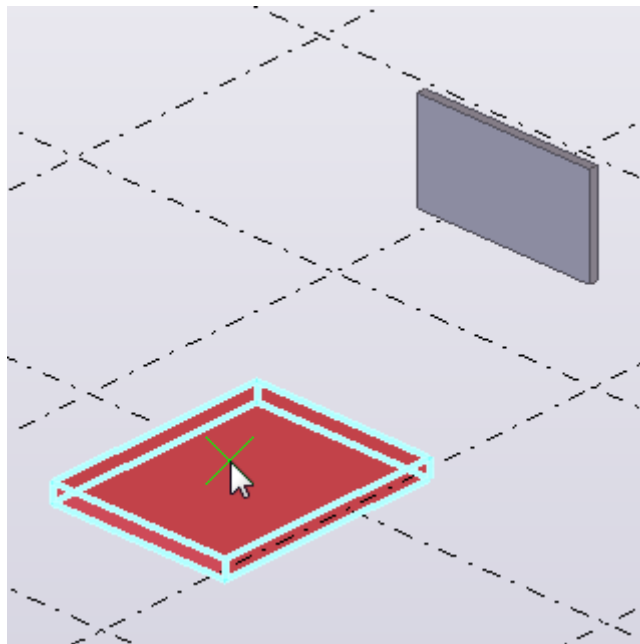
гнутую пластину .

2. На панели инструментов для гнутых пластин выберите, как вы хотите создать гнутую пластину: путем выбора деталей или путем выбора граней деталей.

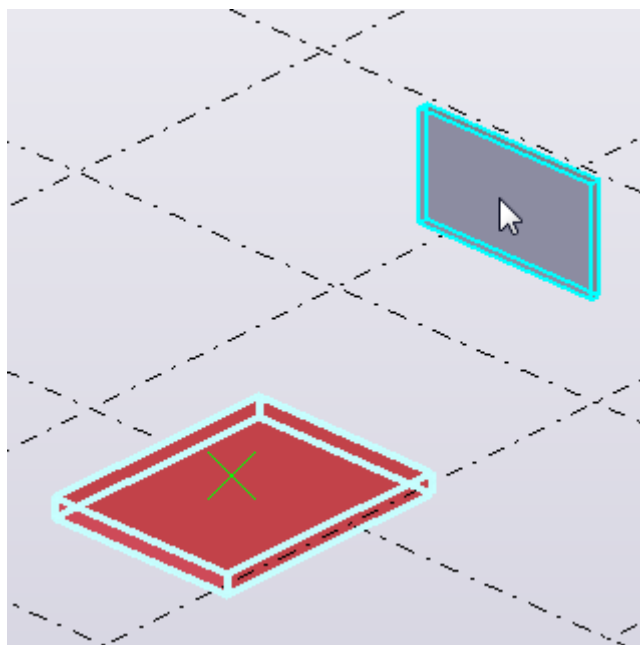
Кроме того, можно ввести радиус цилиндрической гнутой пластины. Если не вводить радиус, Tekla Structures создает гнутую пластину, используя радиус по умолчанию.

- Если вы выбрали вариант **По деталям**:

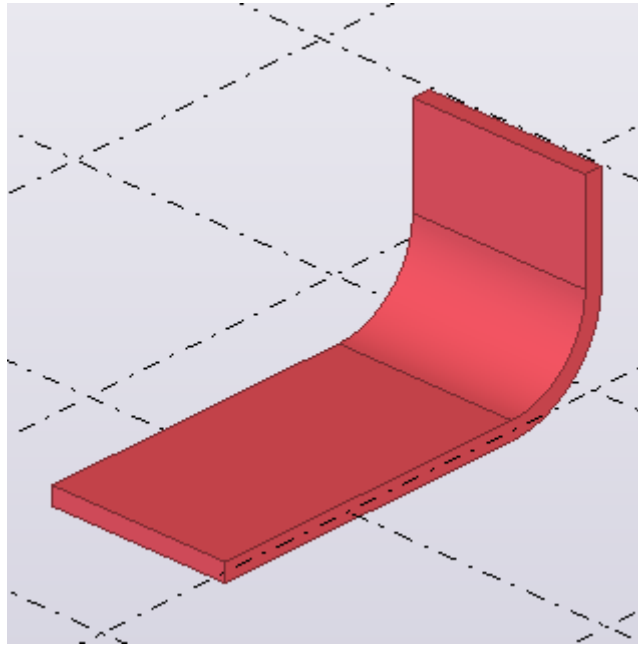
a. Выберите первую деталь.



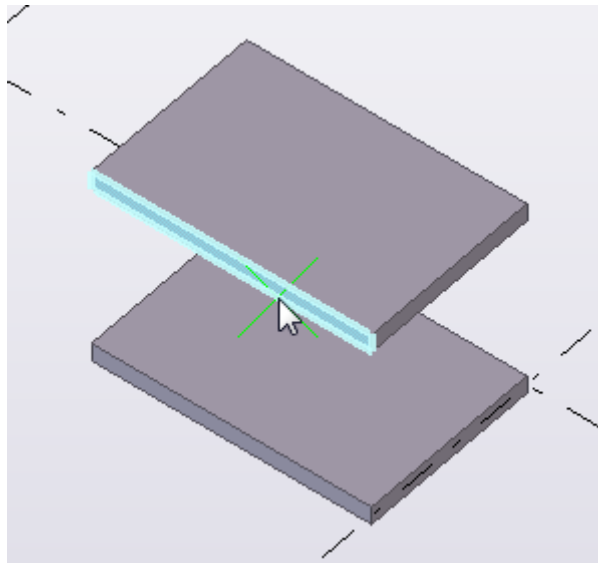
b. Выберите вторую деталь.



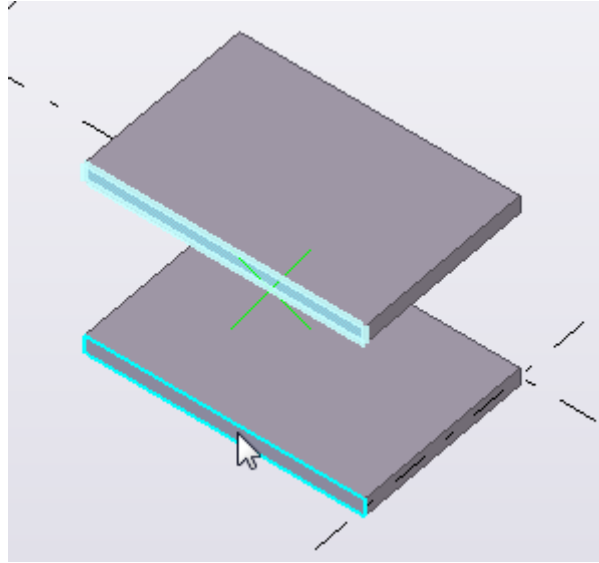
Tekla Structures создает цилиндрическую гнутую пластину.



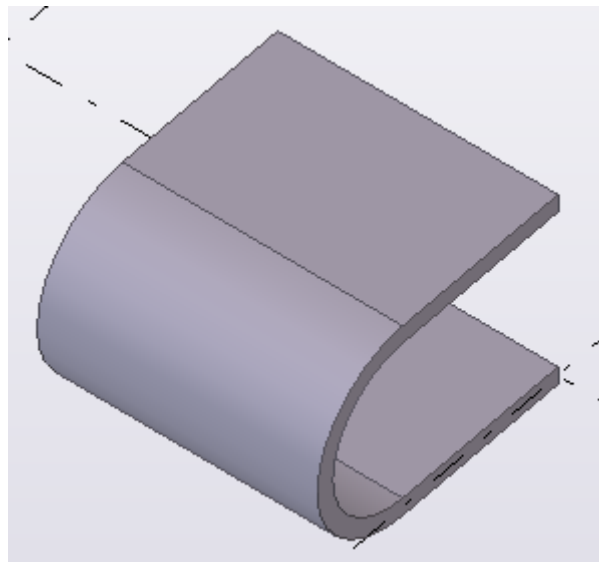
- Если вы выбрали вариант **По граням:**
 - а. Выберите первую грань детали.



- b. Выберите вторую грань детали.



Tekla Structures создает цилиндрическую гнутую пластину.



Создание конической гнутой пластины

Создать коническую гнутую пластину можно путем выбора двух стальных деталей или двух граней деталей. Коническая гнутая пластина имеет два радиуса, которые можно изменить. Свойства гнутой пластины, такие как идентификатор, толщина, класс и материал пластины, определяются первой выбранной деталью.

Для создания конических гнутых пластин выбранные детали или грани деталей должны быть соответствующей формы. Если форма выбранных деталей или граней деталей позволяет создать цилиндрическую пластину, создается цилиндрическая гнутая пластина. Можно создавать

конические гнутые пластин различных форм: выгнутые внутрь, выгнутые наружу или с углом раскрытия 180 градусов.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Пластина** --> **Создать коническую**

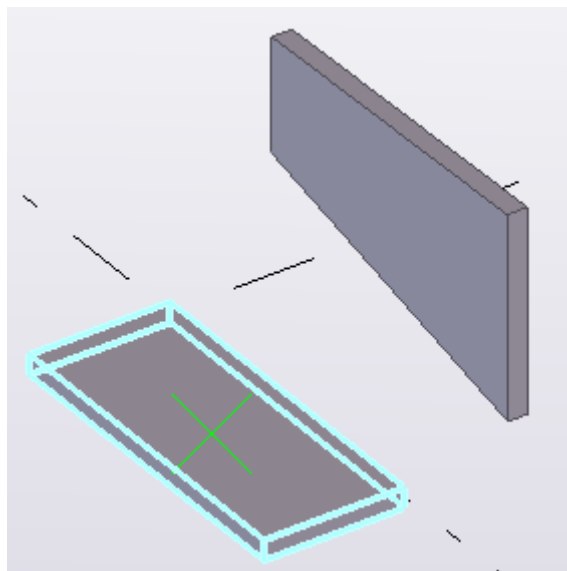
гнутую пластину



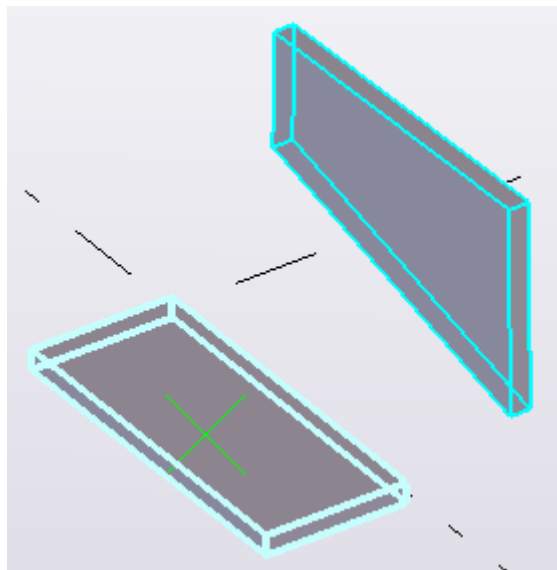
2. На панели инструментов для гнутых пластин выберите, как вы хотите создать гнутую пластину: путем выбора деталей или путем выбора граней деталей.

Для конической гнутой пластины можно ввести два радиуса. Если не вводить радиусы, Tekla Structures создает гнутую пластину, используя радиусы по умолчанию.

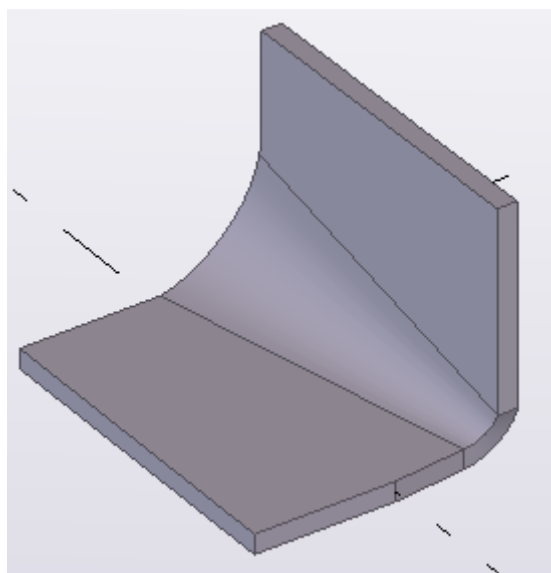
- Если вы выбрали вариант **По деталям**:
 - a. Выберите первую деталь.



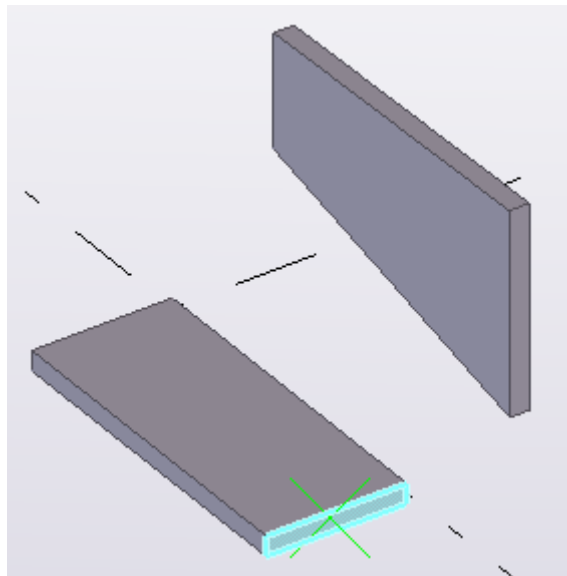
b. Выберите вторую деталь.



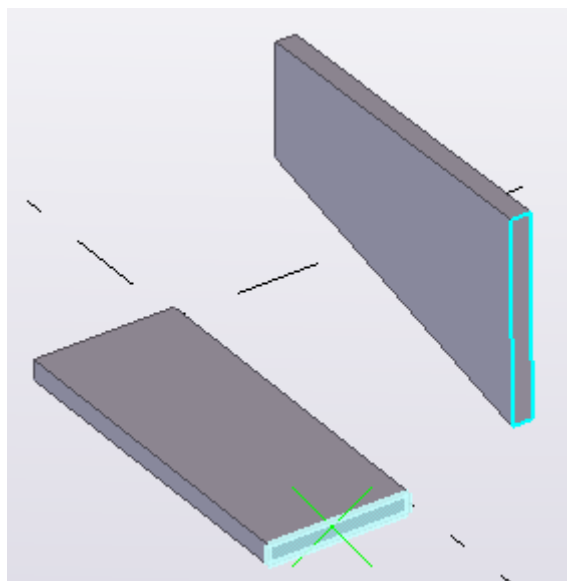
c. Tekla Structures создает коническую гнутую пластину.



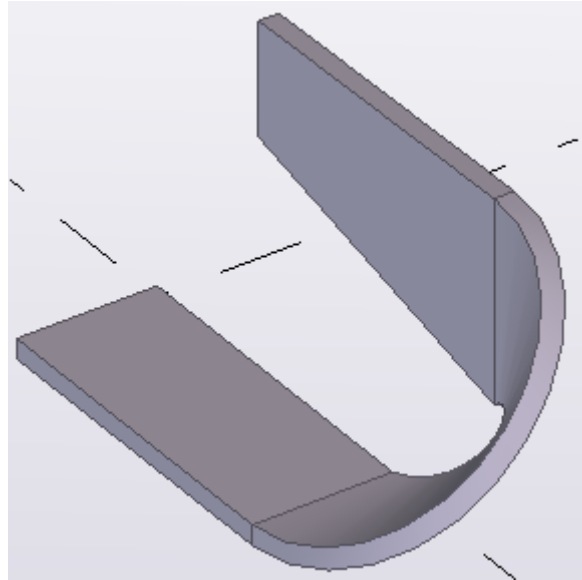
- Если вы выбрали вариант **По граням:**
 - а. Выберите первую грань детали.



- б. Выберите вторую грань детали.




- с. Tekla Structures создает коническую гнутую пластину.

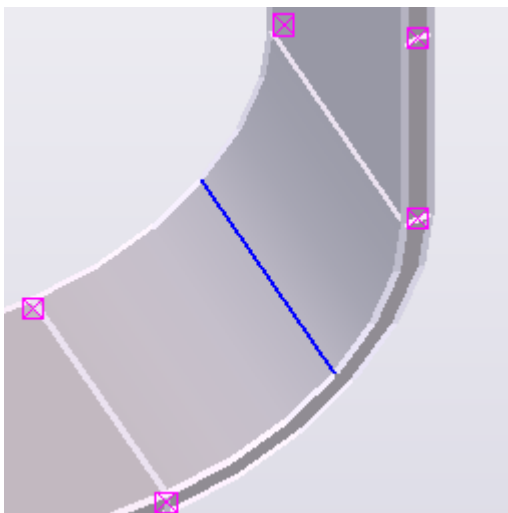


Изменение радиуса изгиба

При создании цилиндрической гнутой пластины можно ввести радиус для пластины. В случае конической гнутой пластины можно ввести два радиуса. Если не ввести ни один из радиусов, Tekla Structures использует при создании гнутых пластин радиус изгиба по умолчанию. Этот радиус изгиба можно впоследствии изменить.

1. Убедитесь, что режим  **Прямое изменение** включен.
2. Выберите гнутую пластину.

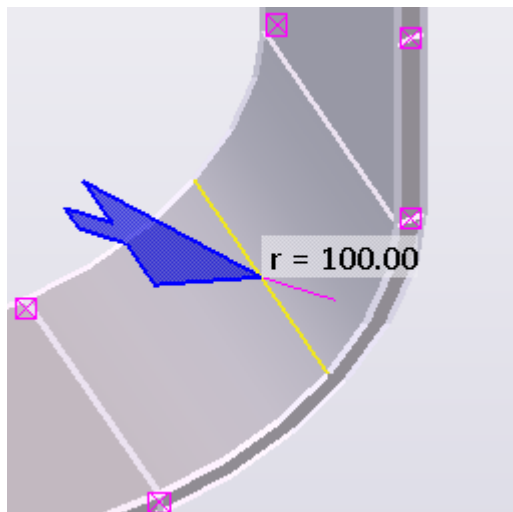
В середине изогнутого участка появляется синяя ручка-линия.



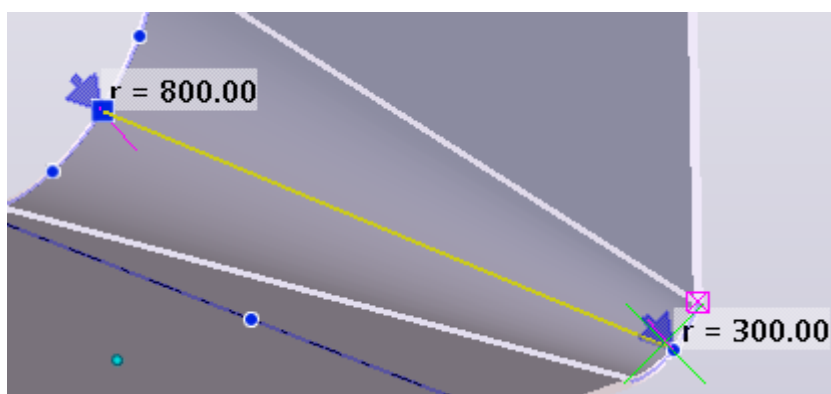
3. Выберите ручку-линию.

В зависимости от типа гнутой пластины появится одна (в случае цилиндрической гнутой пластины) или две (в случае конической гнутой пластины) синие размерные стрелки.

- В случае цилиндрической гнутой пластины:



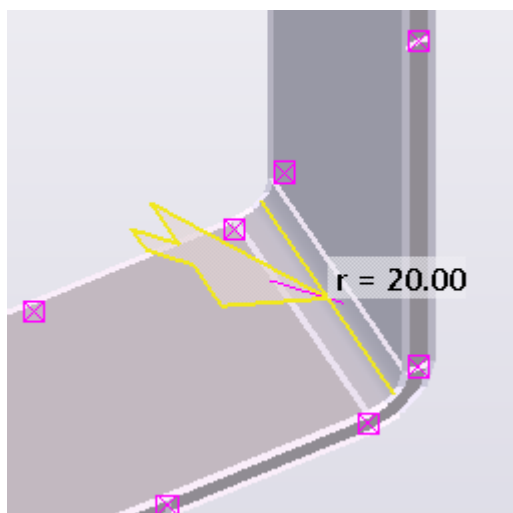
- В случае конической гнутой пластины:



4. Чтобы изменить радиус, выполните одно из следующих действий:

- Перетащите стрелку (или стрелки) вперед или назад вдоль пурпурной линии.


Размер «r» изменяется соответствующим образом. После отпущения стрелки радиус изменится также в модели.



- На контекстной панели инструментов введите радиус (или радиусы).
- Также можно выбрать стрелку и ввести размер с клавиатуры. Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures отображает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы подтвердить размер.

Изменение формы гнутой пластины

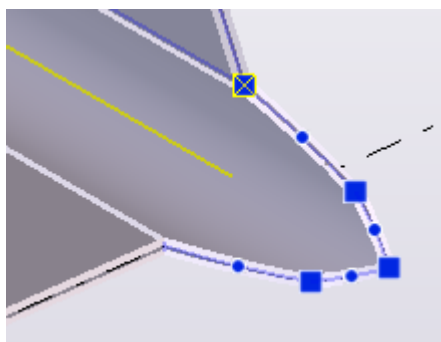
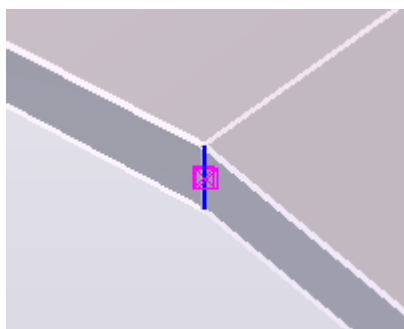
При создании гнутой пластины Tekla Structures добавляет между выбранными деталями изогнутый участок. Изогнутый участок можно изменить, выбрав один из предусмотренных вариантов или изменив его форму вручную. Также можно изменять плоские участки, т. е. исходные детали, из которых была составлена гнутая пластина.

1. Убедитесь, что режим  **Прямое изменение** включен.
2. Выберите гнутую пластину.
В середине изогнутого участка появляется синяя ручка-линия.
3. Выберите ручку-линию.
Появится контекстная панель инструментов.
4. Выберите на контекстной панели инструментов один из предусмотренных вариантов формы:

Вариант	Описание	Пример
<p>Изгиб переменного сечения</p> 	<p>Постепенное уменьшение ширины на переходе между деталями.</p> <p>Эта форма используется по умолчанию.</p>	
<p>Узкий изгиб</p> 	<p>Постоянная ширина на переходе между деталями. Ширина определяется более узкой деталью.</p>	
<p>Широкий изгиб</p> 	<p>Постоянная ширина на переходе между деталями. Ширина определяется более широкой деталью.</p>	

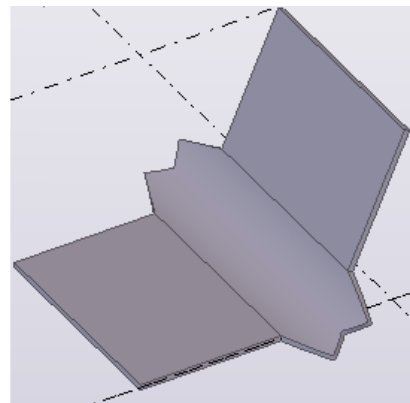
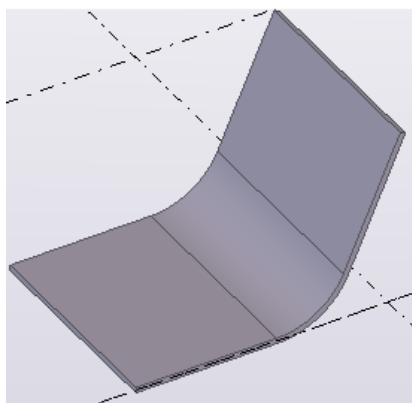
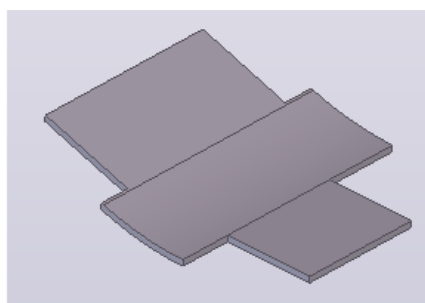
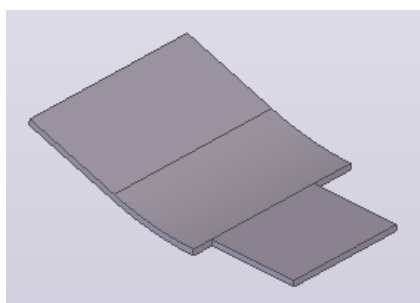
5. Чтобы изменить изогнутый участок вручную:
 - а. Выберите синюю ручку-линию.

И в цилиндрических, и в конических гнутых пластинах можно изменять боковые контуры изгибов. Tekla Structures отображает ручки контура синим цветом:



- b. Перетаскивайте ручки, чтобы изменить форму изогнутого участка.

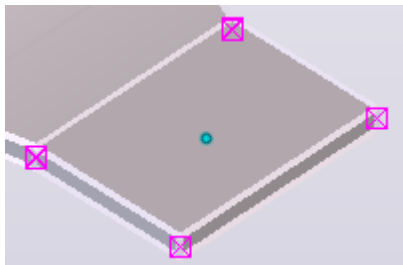
Например:



6. Чтобы изменить плоские участки:

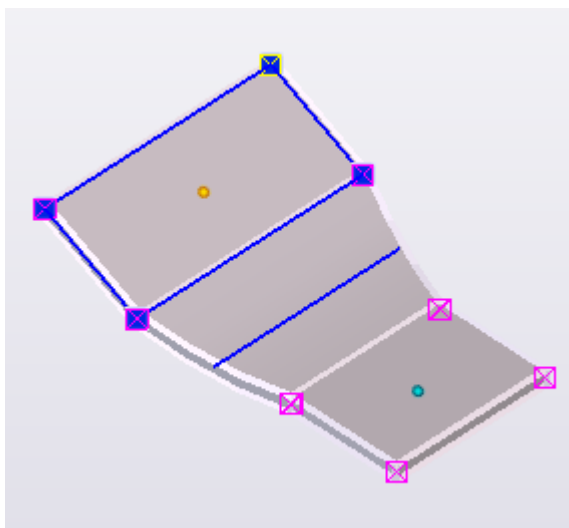
a. Выберите гнутую пластину.

Tekla Structures отображает зеленую ручку выбора в середине каждого плоского участка:



b. Щелкните ручку выбора участка, который вы хотите изменить.

Появляются ручки прямого изменения выбранного участка:



c. С помощью ручек прямого изменения измените форму плоского участка.

7. Чтобы изменить угол гнутой пластины:

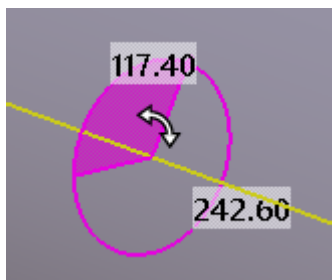
a. Щелкните зеленую ручку выбора в середине плоского участка, угол которого вы хотите изменить.

b. Выберите ручку-линию.

Появится контекстная панель инструментов.

c. На контекстной панели инструментов нажмите  **Включить манипулятора углов.**

В модели появится колесико манипулятора углов.




- d. Измените угол с помощью колесика.
Если вы хотите изменить угол другого плоского участка, щелкните соответствующую зеленую ручку выбора.

8. Чтобы изменить главный участок гнутой пластины:

- a. Щелкните зеленую ручку выбора участка, который вы хотите установить в качестве главного.


Появится контекстная панель инструментов.


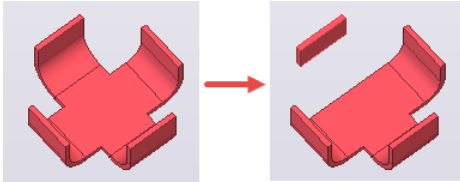
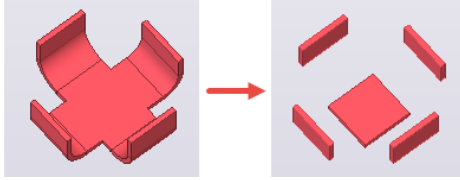
- b. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку  **Установить в качестве главного участка.**

На новом главном участке становятся активными ручки прямого изменения. Главный участок и система координат гнутой пластины соответствующим образом меняются, из-за чего изменится и ориентация гнутой пластины на чертеже развертки.

Удаление изогнутых участков

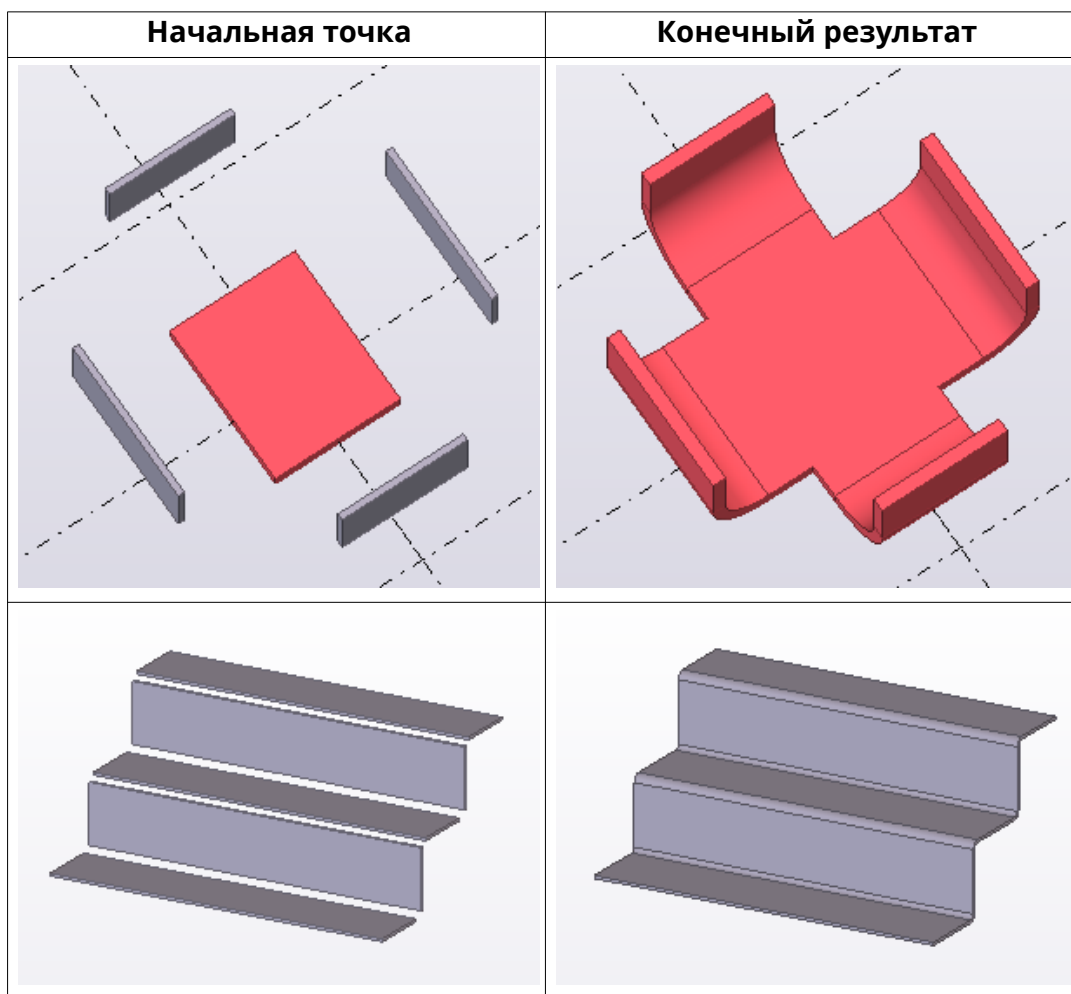
Гнутую пластину можно снова превратить в отдельные объекты, а затем редактировать и использовать их как любые другие объекты модели. Если гнутая пластина состоит из нескольких изогнутых участков, соединенных с одной и той же деталью, можно либо удалить каждый изогнутый участок по отдельности, либо сразу расчленив всю гнутую пластину.

Задача	Действие
Удалить отдельные изогнутые участки	<ol style="list-style-type: none"> 1. Убедитесь, что режим  Прямое изменение включен. 2. Выберите изогнутый участок, который вы хотите удалить. Появится синяя ручка-линия.

Задача	Действие
	<p>3. Выберите ручку-линию.</p> <p>Появится контекстная панель инструментов.</p> <p>4. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку  Удалить изгиб.</p> <p>Tekla Structures удаляет выбранный изогнутый участок. Например:</p> 
Расчленив всю гнутую пластину	<p>1. Выберите один из изогнутых участков.</p> <p>2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите Расчленив.</p> <p>Tekla Structures расчленяет всю гнутую пластину на отдельные объекты. Например:</p> 

Примеры

Ниже приведено несколько примеров гнутых пластин, которые вы можете создать:



Изменение свойств гнутой пластины

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните гнутую пластину, чтобы открыть свойства объекта **Гнутая пластина**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства гнутой пластины

Для просмотра и изменения свойств гнутой пластины используются свойства объекта **Гнутая пластина** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните гнутую пластину. Файлы свойств гнутых пластин имеют расширение *.bpl.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя пластины, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) пластины.
Материал	Материал (стр 387) пластины.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Используется для группирования пластин. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание отдельной гнутой пластины


Можно создавать отдельные гнутые пластины, которые не требуют выбора входных деталей. Отдельные гнутые пластины удобно использовать для моделирования цилиндрических и конических деталей, таких как кожухи, воронки, раструбы и др.

Ограничения

- Tekla Structures не поддерживает отдельные гнутые пластины с углом 360 градусов. Можно, однако, создавать 359-градусные пластины.
- При создании чертежей необходимо использовать локальную систему координат.

Помимо отдельных гнутых пластин, можно также создавать [цилиндрические и конические гнутые пластины \(стр 296\)](#) путем выбора двух деталей или двух граней деталей. Детали, используемые для создания гнутой пластины, должны быть контурными пластинами или балками, профиль которых представляет собой пластину.

Создание отдельной гнутой пластины

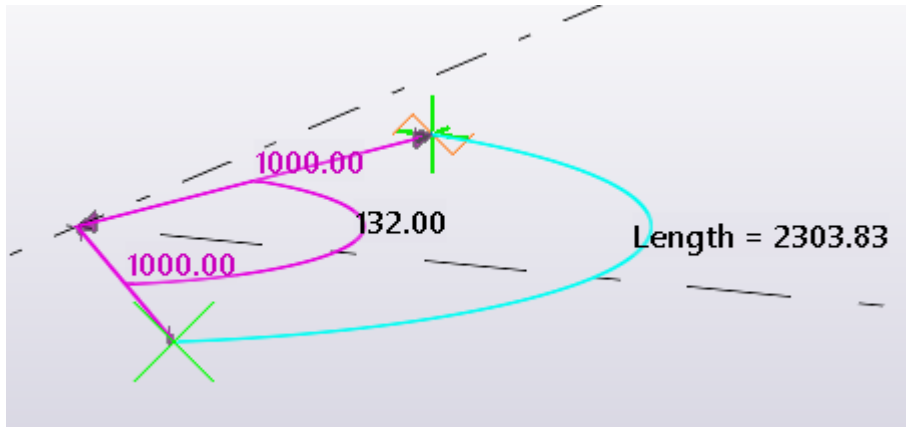
1. Убедитесь, что режим  **Прямое изменение** включен.
2. На вкладке **Сталь** выберите **Пластина** --> **Создать отдельную**

гнутую пластину



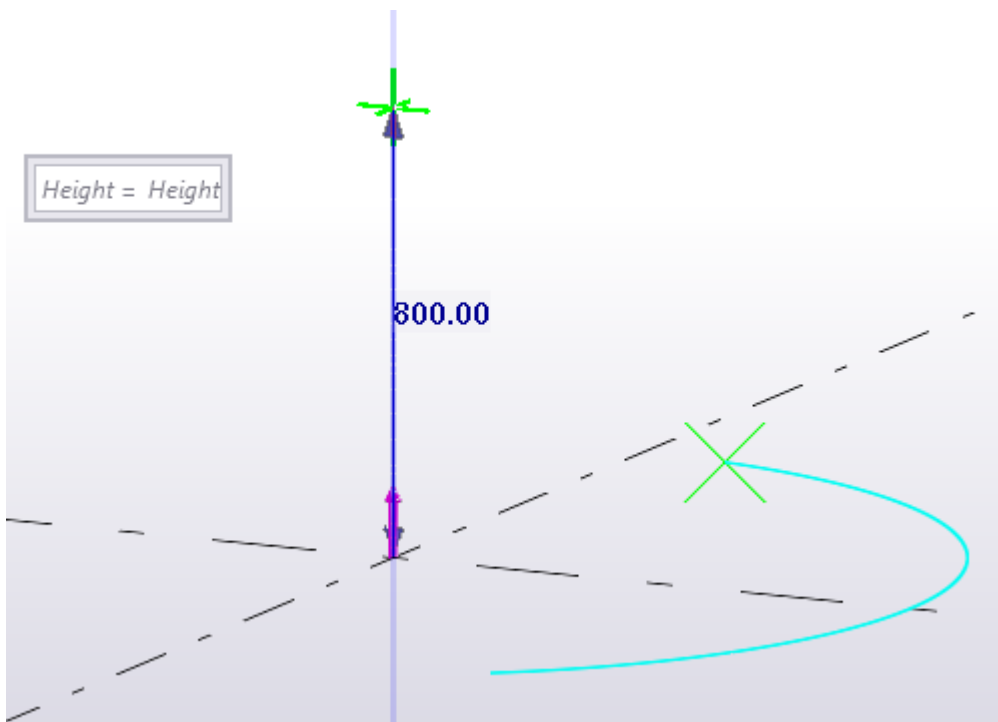
3. Задайте первый радиус изгиба:
 - a. Укажите центральную точку.
 - b. Укажите начальную точку дуги.
 - c. Укажите конечную точку дуги.

Порядок указания точек определяет направление вверх. Например, если вы создаете дугу на плоскости XY в направлении против часовой стрелки, направление вверх соответствует положительной полуоси Z, в соответствии с правилом [правой руки \(стр 58\)](#).



4. Укажите точку, чтобы задать высоту изгиба.

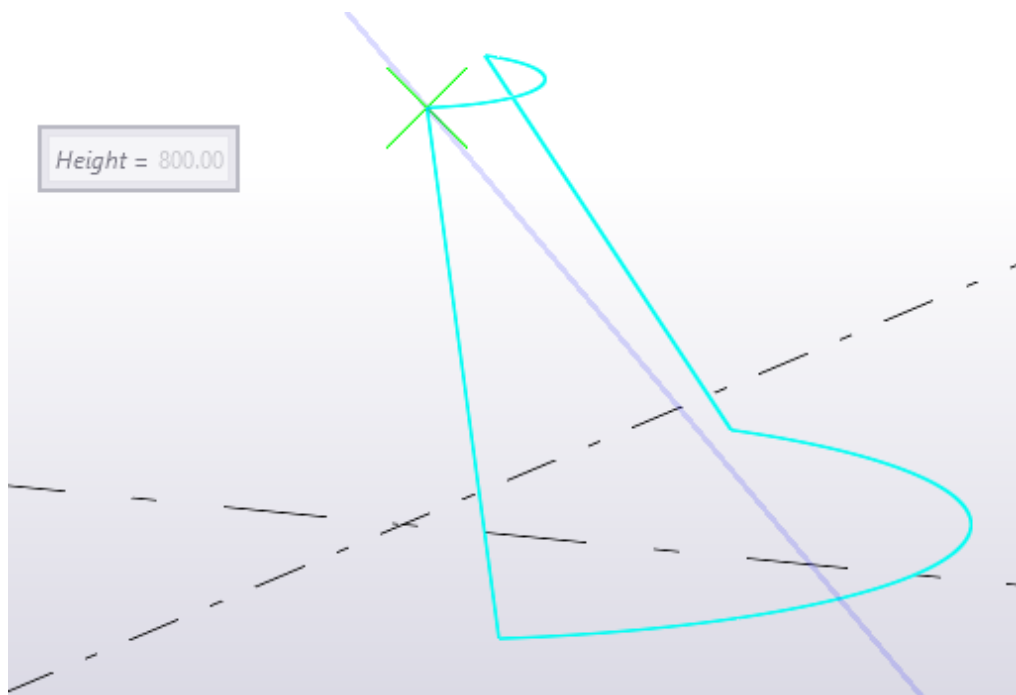
Также можно ввести высоту на контекстной панели инструментов гнутой пластины.



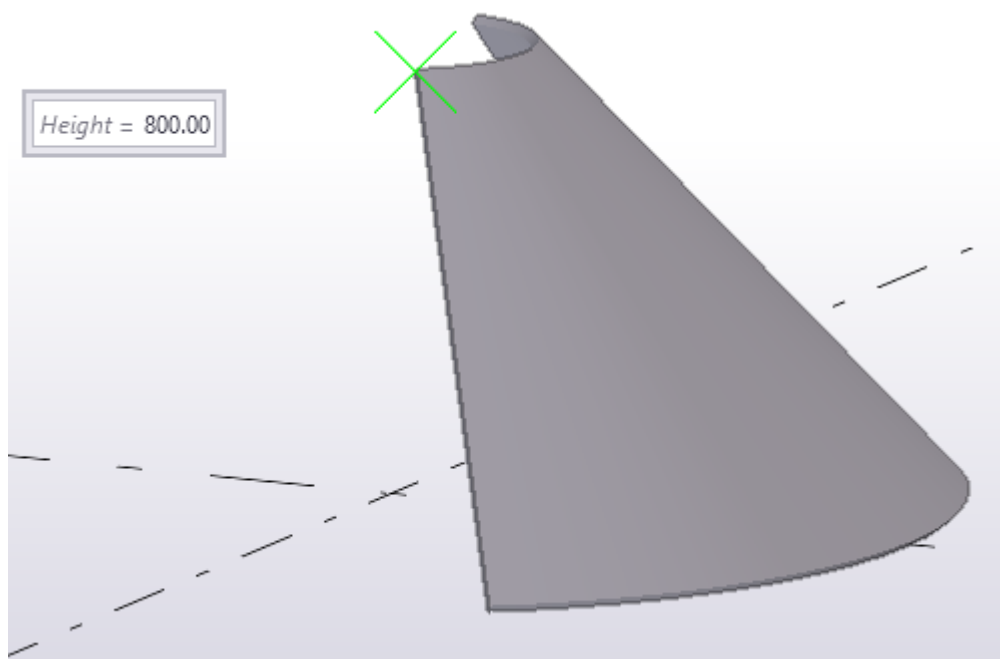
5. Задайте второй радиус изгиба:

- Укажите точку, основываясь на предварительном изображении пластины.
- Если вы хотите изменить направление пластины после указания точки, щелкните левой кнопкой мыши.

Или же, если вы хотите создать цилиндрический изгиб, щелкните средней кнопкой мыши. В этом случае радиус 2 будет равен радиусу 1.

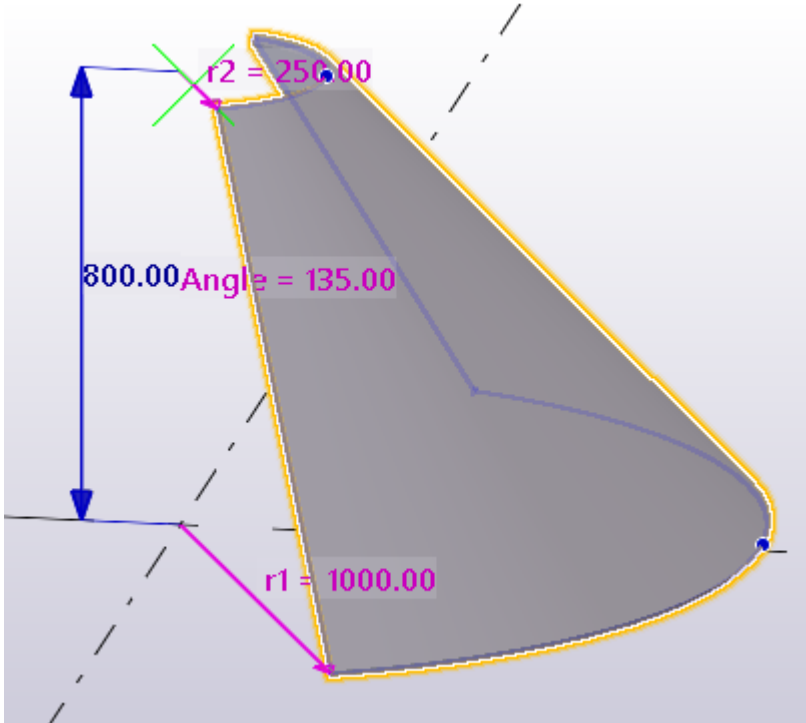


6. Чтобы завершить создание гнутой пластины, щелкните средней кнопкой мыши.

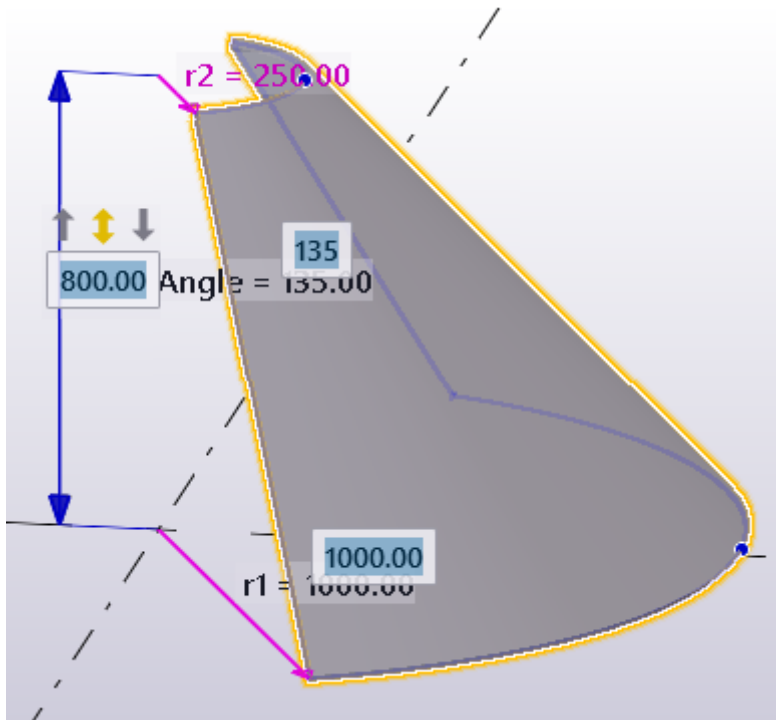


Изменение формы отдельной гнутой пластины

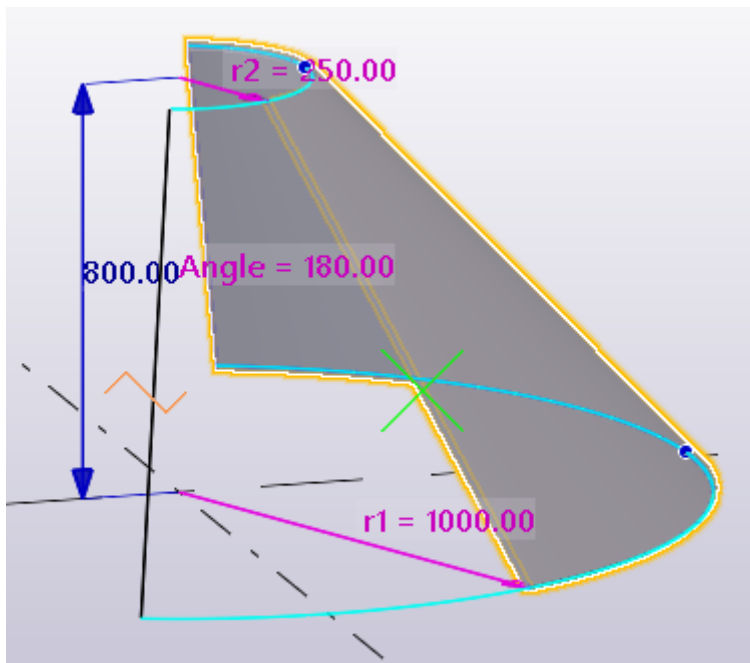
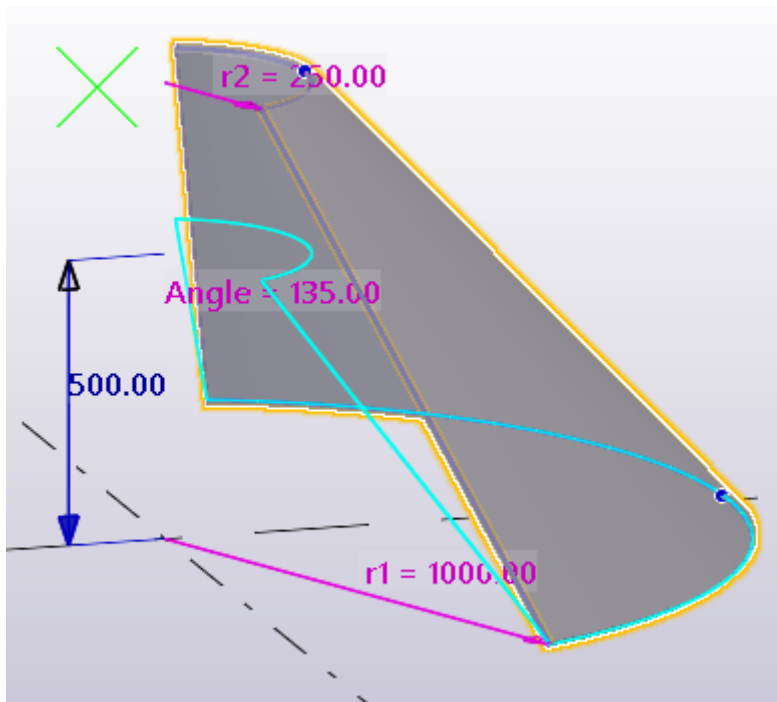
Для изменения формы гнутой пластины используются значения размеров и ручки прямого изменения.



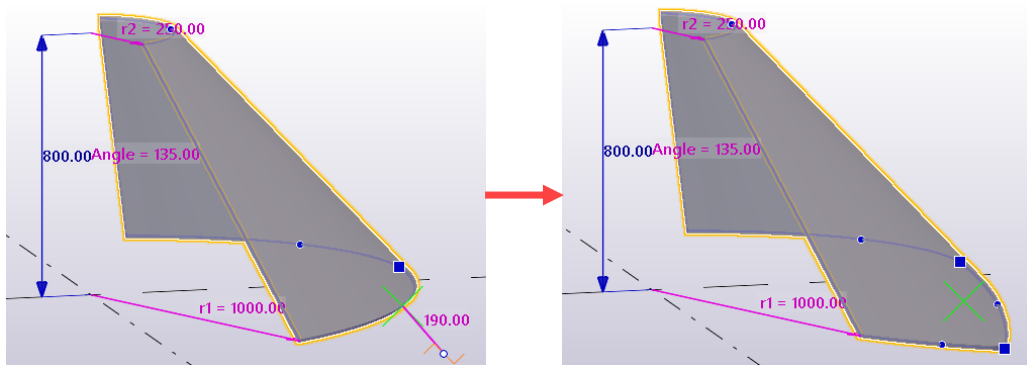
- Можно изменить угол, радиус и высоту изгиба, введя новые значения размеров.



- Можно перетаскивать и растягивать кромки гнутой пластины.



- Можно добавлять и удалять промежуточные точки.



- Можно создавать чертежи разверток отдельных гнутых пластин.

Изменение свойств гнутой пластины

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните гнутую пластину, чтобы открыть свойства объекта **Гнутая пластина**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства гнутой пластины

Для просмотра и изменения свойств гнутой пластины используются свойства объекта **Гнутая пластина** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните гнутую пластину. Файлы свойств гнутых пластин имеют расширение *.bpl.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя пластины, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) пластины.
Материал	Материал (стр 387) пластины.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ

Параметр	Описание
	обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Используется для группирования пластин. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание стальной лофтинговой пластины

Лофтинговые пластины позволяют создавать, например, прокатанные пластины различной формы или пластины с двумя криволинейными контурами.

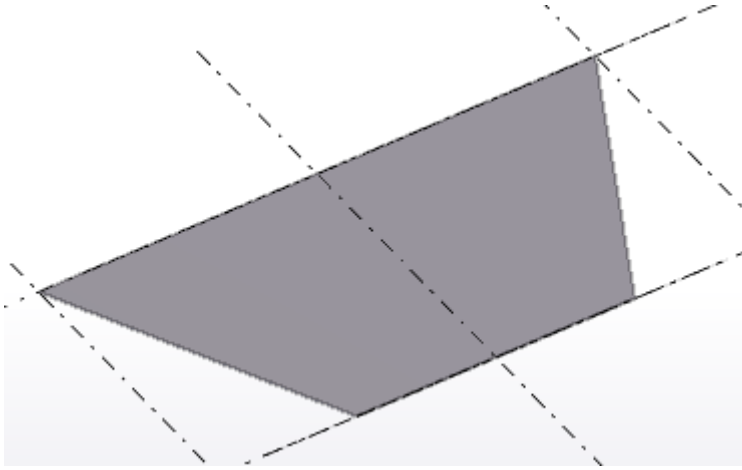
Предварительные условия и примеры лофтинговых пластин

Для создания лофтинговых пластин необходимо, чтобы в модели были [вспомогательные объекты \(стр 665\)](#). Tekla Structures создает форму лофтинговой детали в соответствии с геометрией используемых вспомогательных объектов.

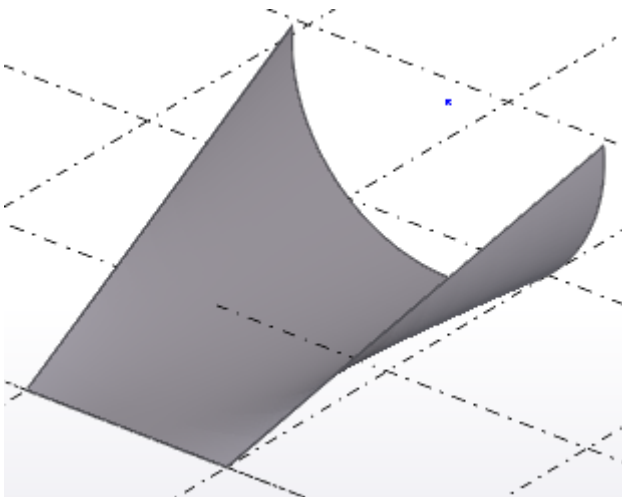
Следующие вспомогательные объекты можно соединить для получения лофтинговой пластины:

- Вспомогательную линию со вспомогательной линией

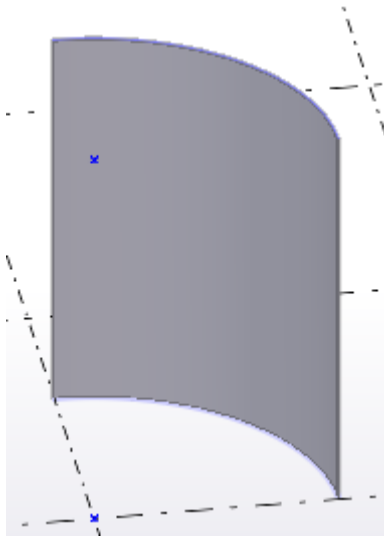
Например:



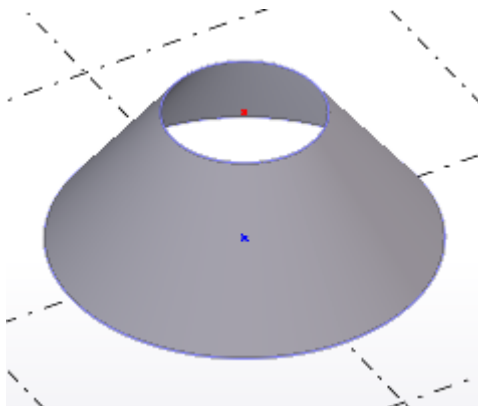
- Вспомогательную линию со вспомогательной дугой
Например:



- Вспомогательную дугу со вспомогательной дугой
Например:



- Вспомогательную окружность со вспомогательной окружностью
Например:



Обратите внимание, что можно создавать чертежи отдельных деталей с развертками незамкнутых цилиндрических и конических лфтинговых пластин, т. е. пластин, созданных по вспомогательным дугам, а не вспомогательным окружностям. Создавать развертки других лфтинговых пластин невозможно.

Создание лфтинговой пластины


1. Создайте необходимые вспомогательные объекты в модели. Форма лфтинговой плиты основывается на форме вспомогательных объектов.

Вам понадобятся

- [вспомогательные линии \(стр 666\)](#)
- [вспомогательные дуги \(стр 668\)](#)

ИЛИ

- [вспомогательные окружности \(стр 668\)](#)

2. На вкладке **Сталь** выберите **Пластина** --> **Создать пластину по параметрическим кривым** .

3. На появившейся панели инструментов нажмите кнопку, чтобы указать, как будет создаваться пластина: по двум вспомогательным объектам или по вспомогательному объекту и точке.

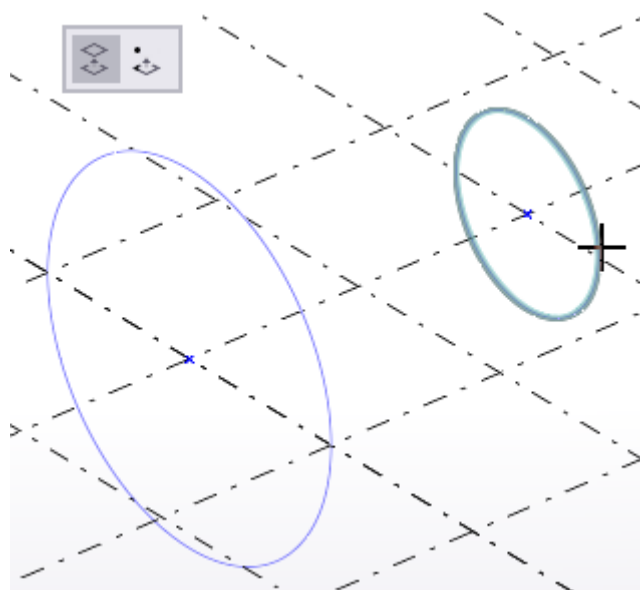


- Если вы выбрали вариант **По двум вспомогательным объектам**

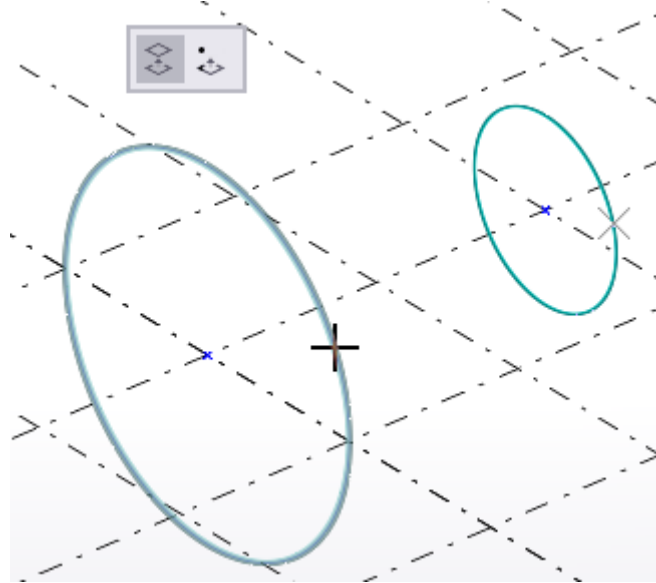


а. Выберите первый вспомогательный объект: линию, дугу или окружность.

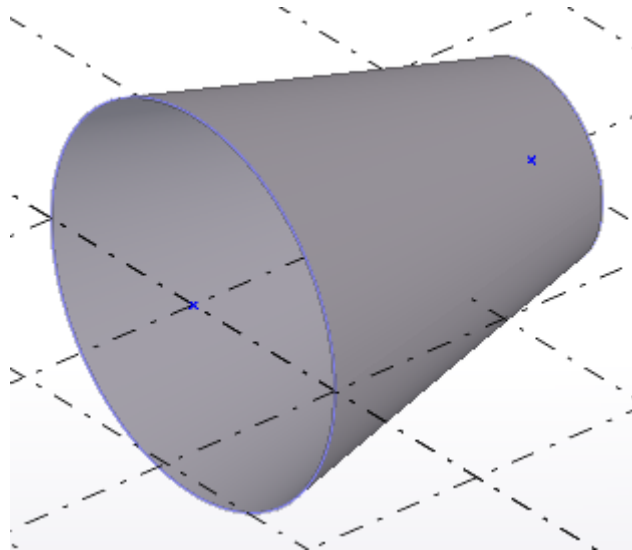
Например, если для создания лфтинговой пластины используются две вспомогательные окружности:



b. Выберите второй вспомогательный объект:



Tekla Structures создает лфтинговую пластину между выбранными вспомогательными объектами.

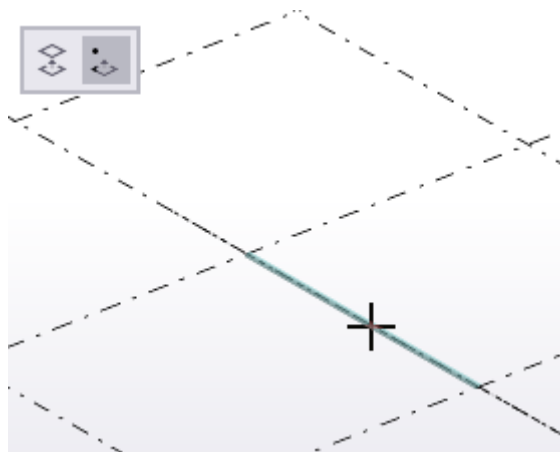


- Если вы выбрали вариант **По одному вспомогательному**

объекту и точке :

- а. Выберите первый вспомогательный объект: линию, дугу или окружность.

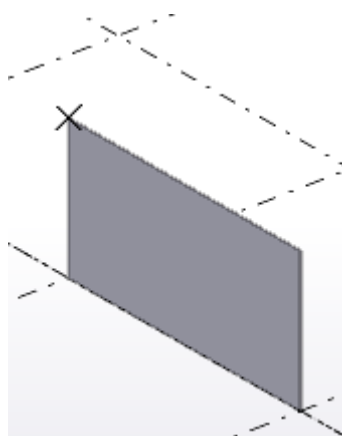
Например, если для создания лфтинговой пластины используется вспомогательная линия и точка:




Tekla Structures показывает предварительное изображение геометрии детали. Ориентируйтесь по предварительному изображению, чтобы задать направление и высоту лфтинговой детали.

- b. Укажите точку.

Tekla Structures создает лфтинговую пластину на основе предварительного изображения.



Также можно запустить команду **Пластина по параметрическим кривым** с панели свойств.

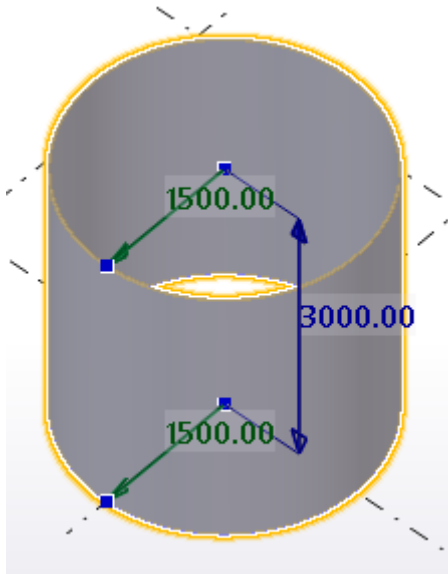
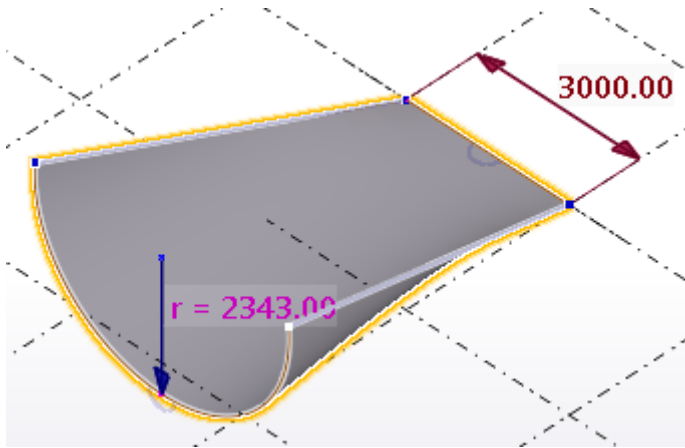
1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Пластина по параметрическим кривым**.


Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

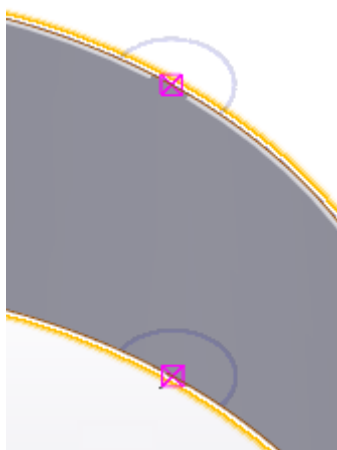
Изменение формы лфтинговой пластины

Для изменения формы лфтинговой пластины можно использовать значения размеров и ручки прямого изменения.

- Измените, например, высоту и радиус лфтинговой пластины.



- Линии и дуги: перетащите символ  в средней точке линии или дуги, чтобы изменить форму лфтинговой пластины.



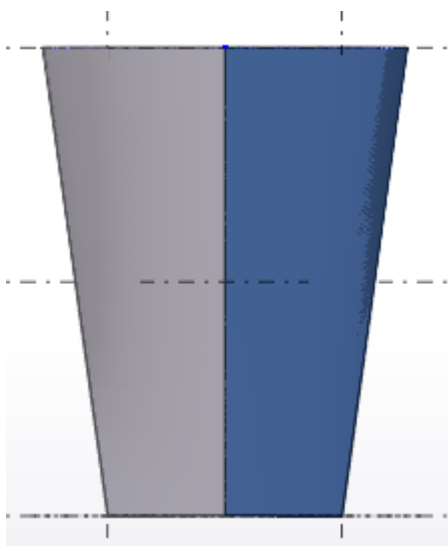
Разбиение лофтинговой пластины

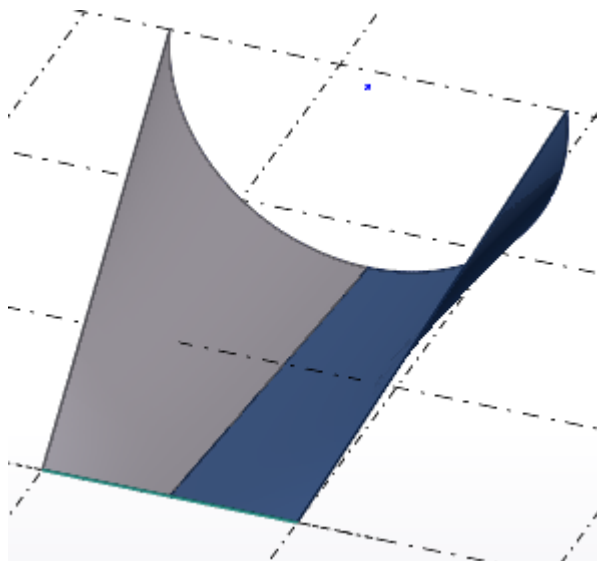
Обратите внимание, что разбивать замкнутые цилиндрические или конические лофтинговые пластины невозможно.

1. На вкладке **Правка** выберите **Разбить**.
2. Выберите лофтинговую пластину, которую вы хотите разбить.
3. Укажите точку для задания линии разбиения.

Tekla Structures разбивает лофтинговую пластину.

Например:







Перемена местами ручек на концах для корректировки геометрии лфтинговой пластины

В некоторых случаях при попытке создать лфтинговую пластину с использованием вспомогательных линий, дуг или окружностей геометрия пластины может получиться самопересекающейся. В таких случаях пластина не создается, и Tekla Structures выводит в строку состояния следующее сообщение: **Полученная поверхность будет пересекать саму себя.**

Можно попробовать устранить проблему, изменив направление моделирования вспомогательных линий или дуг.

1. Убедитесь, что переключатель **Прямое изменение**  не активен.
2. Выберите вспомогательную линию или вспомогательную дугу.
3. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку  **Поменять концы местами.**

Tekla Structures изменяет направление моделирования, после чего, возможно, создать лфтинговую пластину удастся.

При использовании вспомогательных окружностей для решения проблемы можно попробовать переместить одну из окружностей.

Изменение свойств лфтинговой пластины

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните лфтинговую пластину, чтобы открыть свойства объекта **Пластина по параметрическим кривым**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.

3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства лофтинговых пластин

Для просмотра и изменения свойств стальной лофтинговой пластины используются свойства объекта **Пластина по параметрическим кривым** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните стальную лофтинговую пластину. Файлы свойств стальных лофтинговых пластин имеют расширение *.lpl.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя лофтинговой пластины, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) лофтинговой пластины.
Материал	Материал (стр 387) лофтинговой пластины.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Используется для группирования лофтинговых пластин. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Серия нумерации	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .

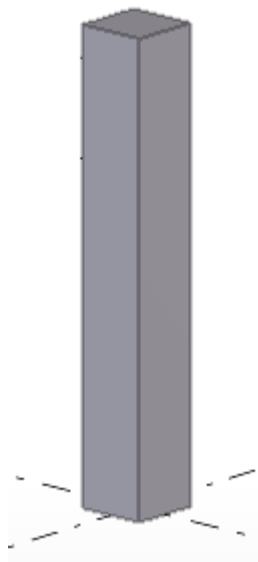
Параметр	Описание
Тип грани	
Тип грани	Укажите, должны ли верхняя и нижняя грани пластины быть на одном уровне с плоскостью.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание бетонной колонны




1. На вкладке **Бетон** выберите **Колонна** .
2. Укажите точку.

Tekla Structures создает колонну, используя свойства объекта **Бетонная колонна** на панели свойств, на уровне, заданном в этих свойствах.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.

2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Бетонная колонна**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств бетонной колонны

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните колонну, чтобы открыть свойства объекта **Бетонная колонна**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства бетонной колонны


Для просмотра и изменения свойств бетонной колонны используются свойства объекта **Бетонная колонна** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните бетонную колонну. Файлы свойств бетонных колонн имеют расширение *.ccl.

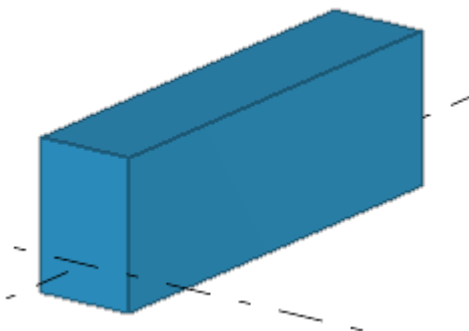
Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя колонны, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) колонны.
Материал	Материал (стр 387) колонны.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка поверхности задается пользователем. Она описывает способ обработки поверхности детали.
Класс	Используется для группирования колонн. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.


Параметр	Описание
Положение	
Вертикальный	Вертикальное положение (стр 380) колонны относительно ее опорной точки.
Поворот	Поворот (стр 378) колонны вокруг своей оси на рабочей плоскости.
Горизонтальный	Горизонтальное положение (стр 382) колонны относительно ее опорной точки.
Сверху	Положение второго торца колонны по глобальной оси Z.
Низ	Положение первого торца колонны по глобальной оси Z.
ЖБ элемент	
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборной или монолитной является колонна.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Деформация	
Искривление	Позволяет искривлять колонны с использованием углов деформации.
Выгиб	Позволяет придать предварительную кривизну (стр 402) колонне.
Укорачивание	Позволяет укоротить колонну в модели. Истинная длина колонны на чертеже уменьшается.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание бетонной балки

1. На вкладке **Бетон** выберите .
2. Укажите две точки.
Tekla Structures создает балку между указанными точками, используя свойства объекта **Бетонная балка** на панели свойств.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Бетонная балка**.
Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств бетонной балки

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните балку, чтобы открыть свойства объекта **Бетонная балка**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства бетонной балки

Для просмотра и изменения свойств бетонной балки или составной балки используются свойства объекта **Бетонная балка** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните бетонную балку. Файлы свойств бетонных балок имеют расширение * .cbm.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя балки, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) балки.
Материал	Материал (стр 387) балки.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка поверхности задается пользователем. Она описывает способ обработки поверхности детали.
Класс	Служит для группирования балок. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
На плоскости	Положение балки на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии балки.
Поворот	Поворот (стр 378) балки вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) балки. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет изменить длину балки (стр 383) путем перемещения конечной точки балки вдоль опорной линии балки.
Dy	Позволяет переместить торец балки (стр 383) перпендикулярно опорной линии балки.

Параметр	Описание
Dz	Позволяет переместить торец балки (стр 383) по оси Z рабочей плоскости.
Изогнутая балка	
Плоскость	Плоскость изгиба.
Радиус	Радиус изогнутой балки.
Число сегментов	Количество сегментов, которые Tekla Structures использует для построения изогнутой балки.
ЖБ элемент	
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборной или монолитной является балка.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Деформация	
Искривление	Позволяет искривлять балки с использованием углов деформации.
Выгиб	Позволяет придать предварительную кривизну (стр 402) балке.
Укорачивание	Позволяет укоротить балки в модели. Истинная длина балки на чертеже уменьшается.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

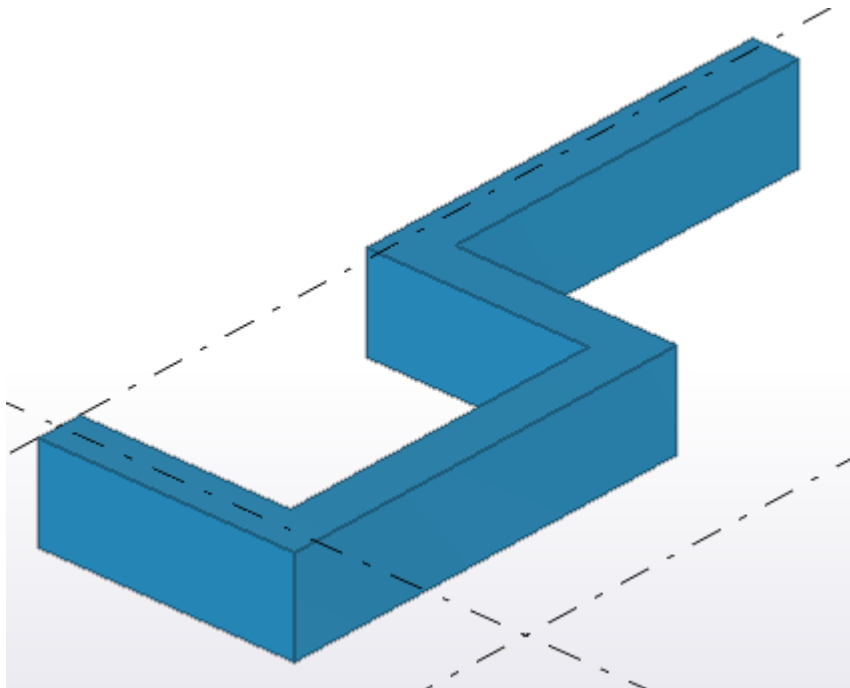
Создание бетонной составной балки

Составная балка может содержать прямые и изогнутые сегменты.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Балка --> Составная балка** .

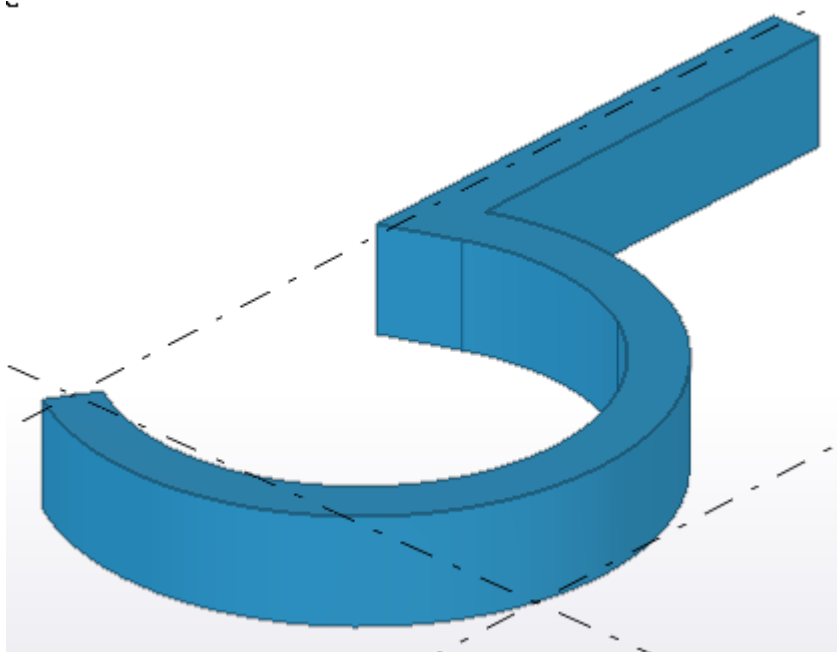
2. Укажите точки, через которые должна проходить балка.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.

Tekla Structures создает балку между двумя указанными точками, используя текущие свойства балки.



4. Если требуется создать изогнутые сегменты, создайте фаски на углах составной балки.

Например:



Изменение свойств бетонной составной балки

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните составную балку, чтобы открыть свойства объекта **Бетонная балка**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства бетонной балки

Для просмотра и изменения свойств бетонной балки или составной балки используются свойства объекта **Бетонная балка** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните составную балку. Файлы свойств бетонных балок имеют расширение * .cbm.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя балки, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) балки.
Материал	Материал (стр 387) балки.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка поверхности задается пользователем. Она описывает способ обработки поверхности детали.
Класс	Служит для группирования балок. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
На плоскости	Положение балки на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии балки.
Поворот	Поворот (стр 378) балки вокруг своей оси на рабочей плоскости.

Параметр	Описание
На глубине	Положение по глубине (стр 378) балки. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет изменить длину балки (стр 383) путем перемещения конечной точки балки вдоль опорной линии балки.
Dy	Позволяет переместить торец балки (стр 383) перпендикулярно опорной линии балки.
Dz	Позволяет переместить торец балки (стр 383) по оси Z рабочей плоскости.
Изогнутая балка	
Плоскость	Плоскость изгиба.
Радиус	Радиус изогнутой балки.
Число сегментов	Количество сегментов, которые Tekla Structures использует для построения изогнутой балки.
ЖБ элемент	
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборной или монолитной является колонна.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Деформация	
Искривление	Позволяет искривлять балки с использованием углов деформации.
Выгиб	Позволяет придать предварительную кривизну (стр 402) балке.
Укорачивание	Позволяет укоротить балки в модели. Истинная длина балки на чертеже уменьшается.
Подробнее	

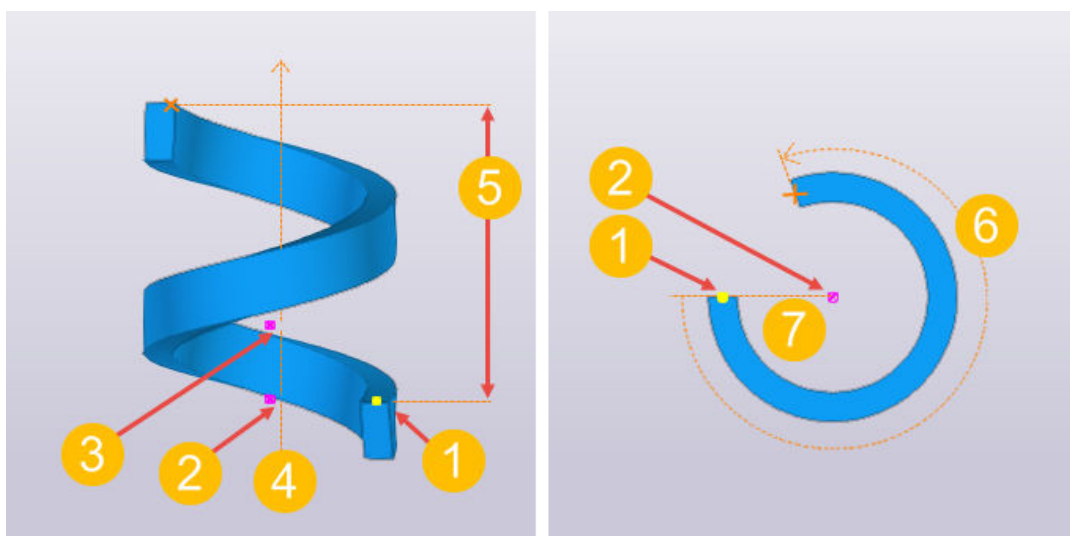
Параметр	Описание
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание бетонной спиральной балки

Команду **Создать бетонную спиральную балку** можно использовать для моделирования спиральных лестниц, рамп (пандусов) многоуровневых автостоянок или сложных архитектурных форм, например.

Основные понятия, связанные со спиральными балками

На рисунках ниже проиллюстрированы некоторые основные понятия, связанные с созданием спиральных балок. Обратите внимание, что при изменении размещения изменяется вся геометрия спиральной балки.



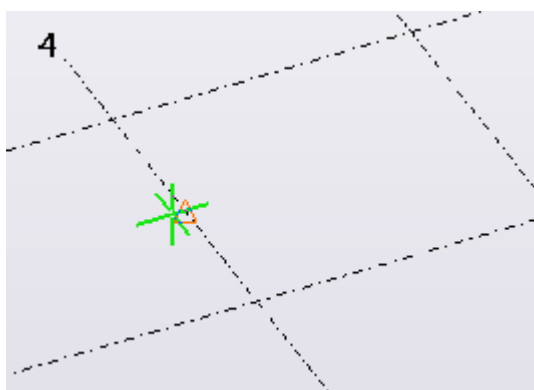
- (1) Начальная точка (первая указанная точка)
- (2) Центральная точка (вторая указанная точка)
- (3) Направление оси вращения (третья указанная точка, необязательная)
- (4) Центральная ось
- (5) Полная высота: расстояние от начальной точки до конечной точки параллельно центральной оси

(6) Угол поворота: угол поворота спиральной балки в градусах.
Примечание. Положительное значение = поворот против часовой стрелки, отрицательное значение = поворот по часовой стрелке.

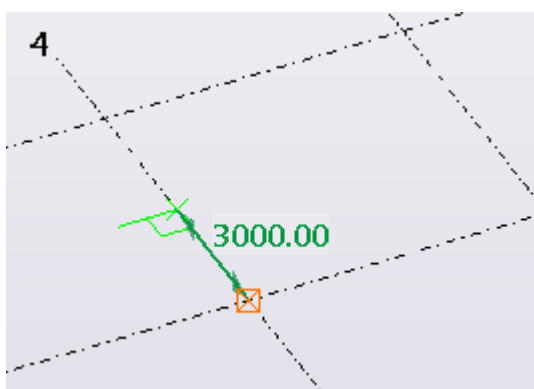
(7) Радиус: расстояние от начальной точки до центральной точки перпендикулярно центральной оси

Создание спиральной балки

1. На вкладке **Бетон** выберите **Балка --> Спиральная балка**.
2. Укажите начальную точку.



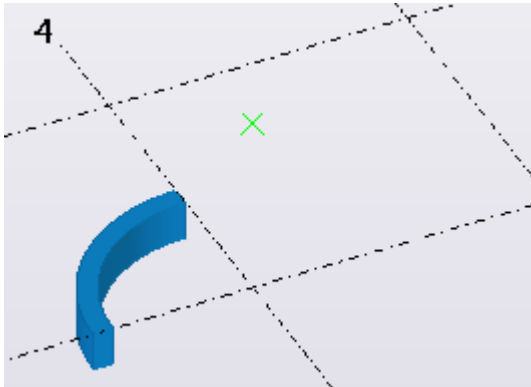
3. Укажите центральную точку.



4. Чтобы задать ось вращения в направлении положительной полуоси Z рабочей плоскости, щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.

ПРИМ. Вместо щелчка средней кнопкой мыши также можно указать вторую точку на центральной оси, чтобы задать направление оси вращения.

Tekla Structures создает спиральную балку. Например:



5. Щелкните спиральную балку, чтобы выбрать ее.
Появится контекстная панель инструментов со следующими параметрами:



- (1) Угол поворота
(2) Полная высота
(3) Угол закручивания в начале
(4) Угол закручивания в конце
6. Чтобы увеличить поворот, введите большее значение в поле **Угол поворота**.
7. Чтобы ослабить спираль, введите большее значение в поле **Полная высота**.
8. Чтобы изменить радиус, переместите начальную точку или центральную точку.

Ограничения


- Спиральная балка имеет один постоянный радиус.
- Создание разверток спиральных балок, полная высота которых больше 0.00, не позволяет получить полностью прямые результаты на чертежах. Величина расхождения контуров профиля детали и длины детали зависит от нескольких факторов: типа, размера и длины профиля; полной высоты; величины угла поворота и используемой детализации.
- Спиральные балки не всегда изображаются на развертках без закручивания. Если к концу и к началу балки применено

неодинаковое закручивание, на чертеже развертки деталь будет показана в развернутом виде, но с закручиванием.

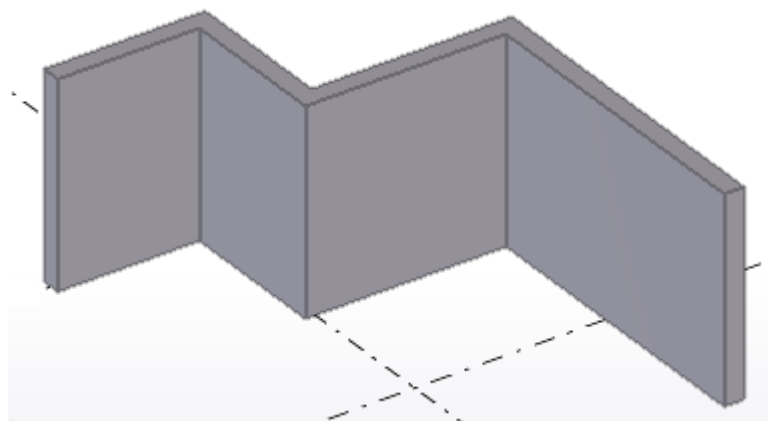
- Соединения и узлы могут не работать надлежащим образом со спиральными балками.
- При экспорте спиральных балок в DSTV результаты могут быть некорректными.
- При экспорте в IFC спиральные балки невозможно экспортировать как детали. Если вы моделируете монолитные конструкции с использованием спиральных балок, вы можете экспортировать геометрию в IFC в качестве захваток бетонирования.

Создание бетонной панели или стены

Можно создать бетонную панель или стену, проходящую через указанные точки.

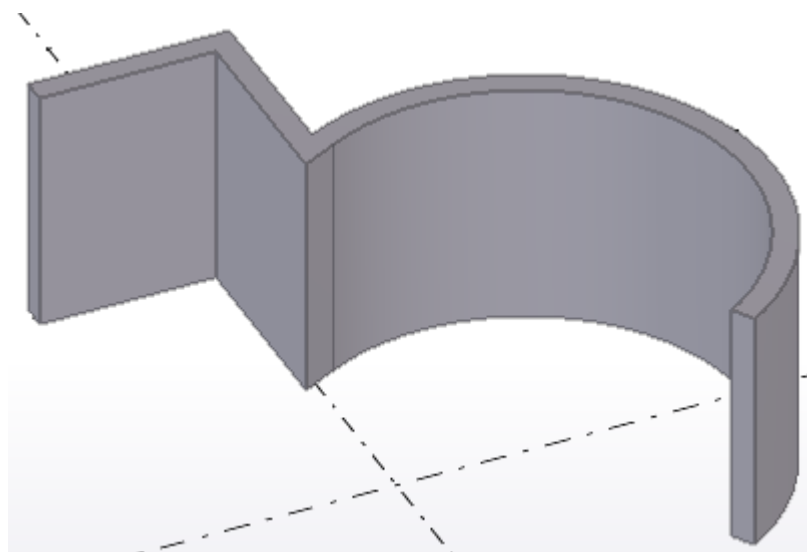
1. На вкладке **Бетон** выберите **Панель** .
2. Укажите точки, через которые должна проходить панель или стена.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.

Tekla Structures создает панель или стену, используя свойства объекта **Бетонная панель** на панели свойств.




4. Если требуется создать криволинейные сегменты, создайте фаски на углах панели или стены.

Например:



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Бетонная панель**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств бетонной панели или стены

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните панель или стену, чтобы открыть свойства объекта **Бетонная панель**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства бетонной панели или стены

Для просмотра и изменения свойств бетонной панели или стены используются свойства объекта **Бетонная панель** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните панель или стену. Файлы свойств бетонных панелей имеют расширение * .срп.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.


Параметр	Описание
Общие	

Параметр	Описание
Имя	Имя панели, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) панели (толщина × высота стены).
Материал	Материал (стр 387) панели.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка поверхности задается пользователем. Она описывает способ обработки поверхности детали.
Класс	Используется для группирования панелей. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
На плоскости	Положение панели на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии панели.
Поворот	Поворот (стр 378) панели вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) панели. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет изменить длину панели (стр 383) путем перемещения конечной точки панели вдоль опорной линии панели.
Dy	Позволяет переместить торец панели (стр 383) перпендикулярно опорной линии панели.
Dz	Позволяет переместить торец панели (стр 383) по оси Z рабочей плоскости.
ЖБ элемент	

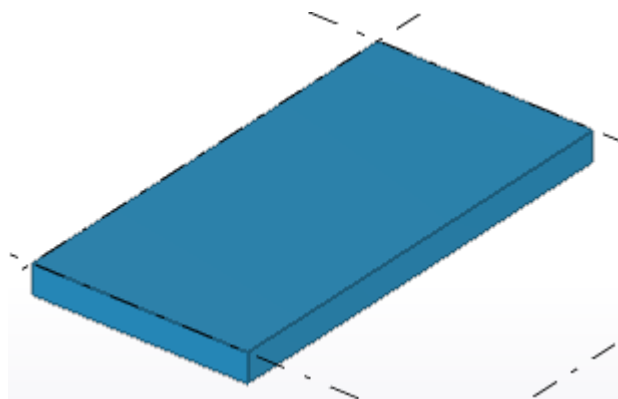
Параметр	Описание
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборной или монолитной является панель или стена.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Сгибание	
Плоскость	Плоскость изгиба.
Радиус	Радиус криволинейной панели.
Число сегментов	Количество сегментов, которые Tekla Structures использует для построения криволинейной панели.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание бетонного перекрытия


При создании бетонного перекрытия выбранный профиль определяет толщину перекрытия и точки, которые необходимо указать для задания формы. На углах перекрытия можно создать фаски.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Перекрытие** .
2. Укажите точки углов перекрытия.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.

Tekla Structures создает перекрытие, используя свойства объекта **Бетонное перекрытие** на панели свойств.



Также можно запустить команду с панели свойств.


1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Бетонное перекрытие**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.


Создание круглого бетонного перекрытия

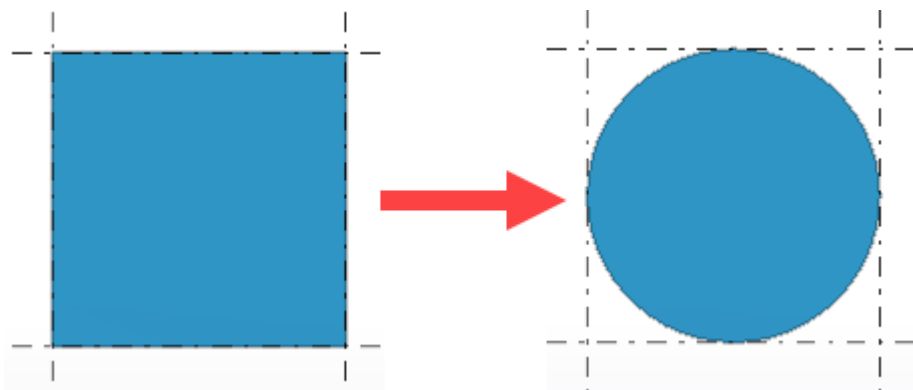
1. Создайте квадратное перекрытие.
2. Выберите пластину.
3. Дважды щелкните ручку.

Чтобы выбирать ручки в углах перекрытия было легче, убедитесь, что

переключатель «Прямое изменение»  **не** активен.

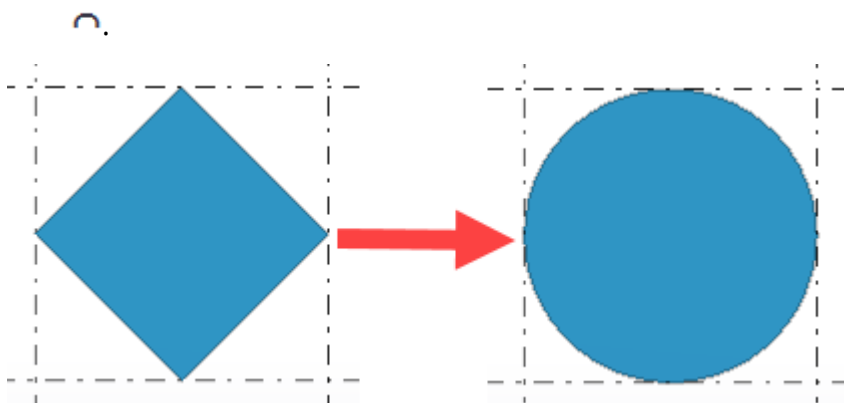
На панели свойств открываются свойства объекта **Фаска угла**.

4. В списке **Тип** выберите **Скругление** .
5. В поле **Радиус** введите радиус фаски.
Радиус должен быть равен половине стороны квадрата.
6. Нажмите кнопку **Изменить**.
7. Повторите эти шаги для каждого угла, на котором требуется создать фаску.



Альтернативный способ создания круглого перекрытия

1. Создайте перекрытие в форме ромба (с четырьмя равными сторонами).
2. Чтобы скруглить углы, создайте на них фаски типа **Дуга с точками**



Изменение свойств бетонного перекрытия

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните перекрытия, чтобы открыть свойства объекта **Бетонное перекрытие**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства бетонного перекрытия

Для просмотра и изменения свойств бетонного перекрытия используются свойства объекта **Бетонное перекрытие** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните бетонное перекрытие. Файлы свойств бетонных перекрытий имеют расширение *.csl.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя перекрытия, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Толщина	Толщина перекрытия.
Материал	Материал (стр 387) перекрытия.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка поверхности задается пользователем. Она описывает способ обработки поверхности детали.
Класс	Используется для группирования перекрытий. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
На глубине	Положение по глубине (стр 378) бетонного перекрытия. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
ЖБ элемент	
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборным или монолитным является перекрытие.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские

Параметр	Описание
	атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержат дополнительные сведения о детали.

Создание бетонной лофтинговой плиты

Лофтинговые плиты позволяют создавать, например, криволинейные перекрытия или стены, в том числе с двумя криволинейными контурами.

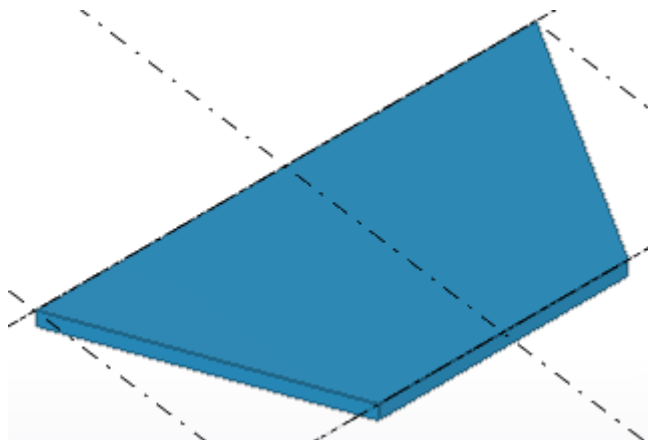
Предварительные условия и примеры лофтинговых плит

Для создания лофтинговых плит необходимо, чтобы в модели были [вспомогательные объекты \(стр 665\)](#). Tekla Structures создает форму лофтинговой детали в соответствии с геометрией используемых вспомогательных объектов.

Следующие вспомогательные объекты можно соединить для получения лофтинговой плиты:

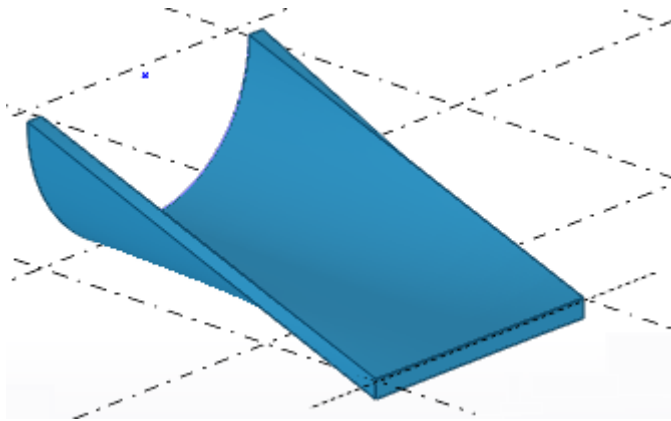
- Вспомогательную линию со вспомогательной линией

Например:

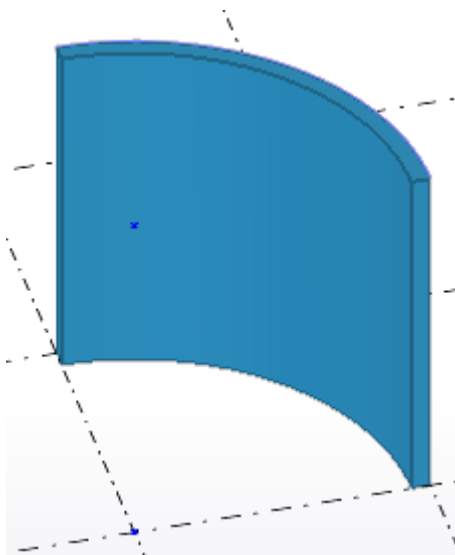


- Вспомогательную линию со вспомогательной дугой

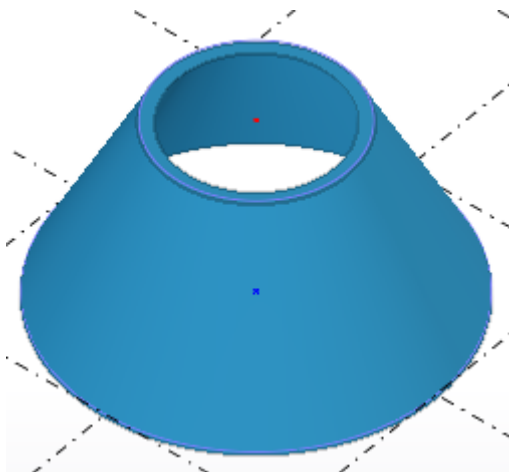
Например:



- Вспомогательную дугу со вспомогательной дугой
Например:



- Вспомогательную окружность со вспомогательной окружностью
Например:



Обратите внимание, что в лофтинговых деталях нельзя использовать наборы арматуры.

Создание лофтинговой плиты

1. Создайте необходимые вспомогательные объекты в модели. Форма лофтинговой плиты основывается на форме вспомогательных объектов.


Вам понадобятся

- [вспомогательные линии \(стр 666\)](#)
- [вспомогательные дуги \(стр 668\)](#)

ИЛИ

- [вспомогательные окружности \(стр 668\)](#)

2. На вкладке **Бетон** выберите **Перекрытие Создать перекрытие по параметрическим кривым** .

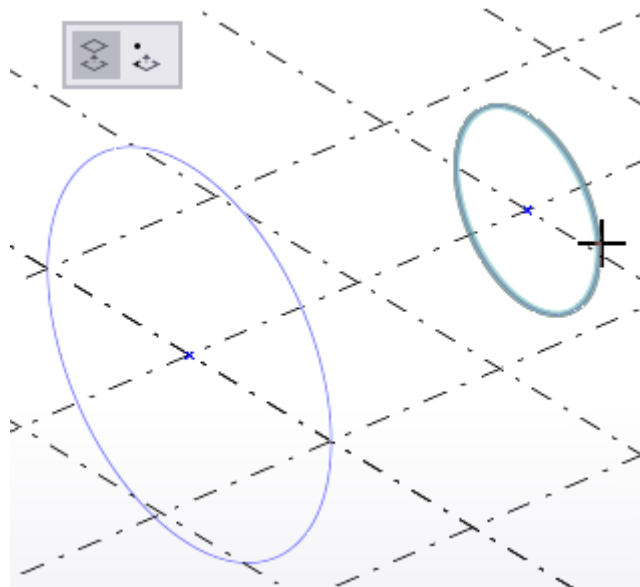
3. На появившейся панели инструментов  нажмите кнопку, чтобы указать, как будет создаваться плита: по двум вспомогательным объектам или по вспомогательному объекту и точке.

- Если вы выбрали вариант **По двум вспомогательным объектам**

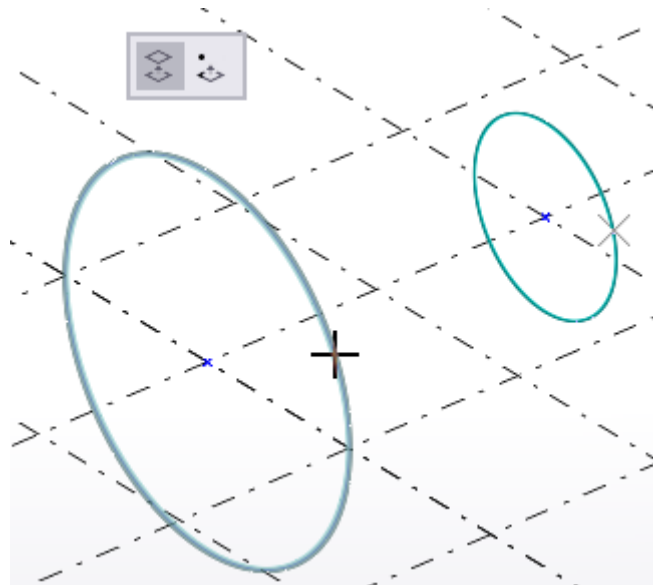


- а. Выберите первый вспомогательный объект: линию, дугу или окружность.

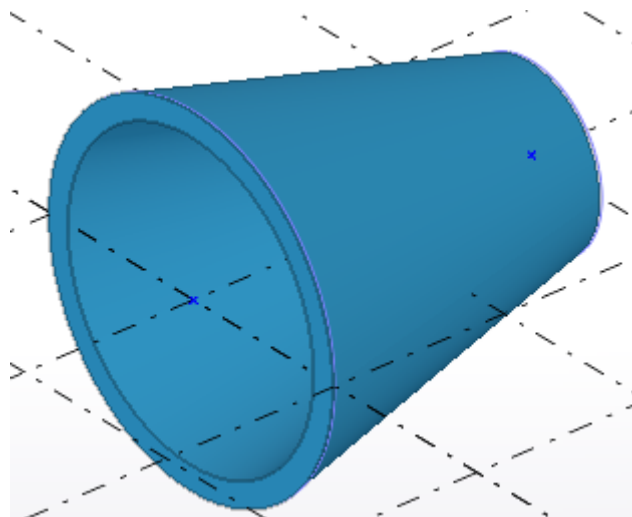
Например, если для создания лофтинговой плиты используются две вспомогательные окружности:



b. Выберите второй вспомогательный объект:



Tekla Structures создает лофтинговую плиту между выбранными вспомогательными объектами, используя свойства объекта **Перекрытие по параметрическим кривым** на панели свойств.

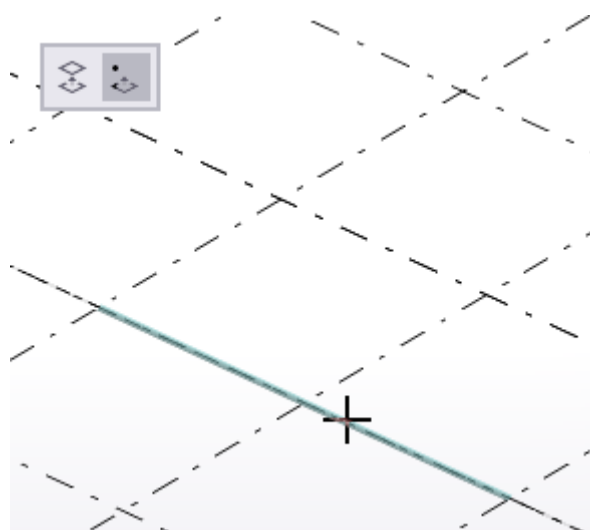


- Если вы выбрали вариант **По одному вспомогательному**

объекту и точке :

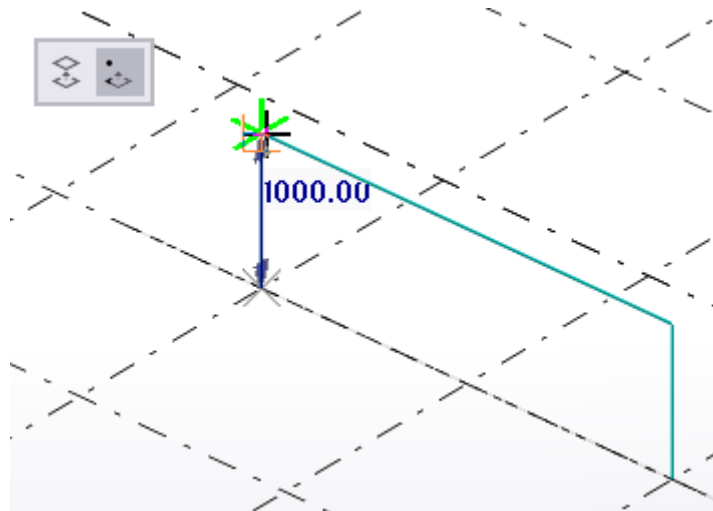
- а. Выберите первый вспомогательный объект: линию, дугу или окружность.

Например:

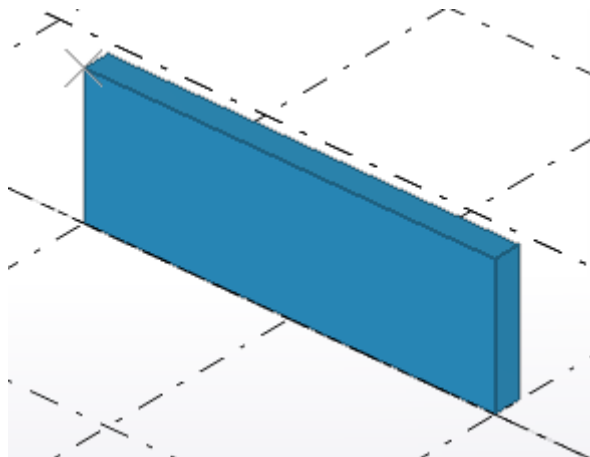


Tekla Structures показывает предварительное изображение геометрии детали. Ориентируйтесь по предварительному изображению, чтобы задать направление и высоту лфтинговой плиты.


b. Укажите точку.



Tekla Structures создает лофтинговую плиту на основе предварительного изображения.



Также можно запустить команду **Перекрытие по параметрическим кривым** с панели свойств.

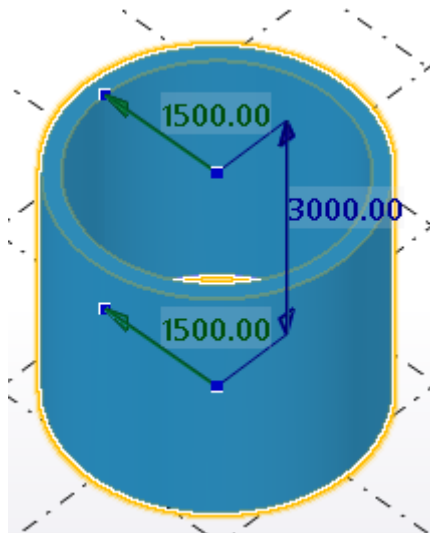
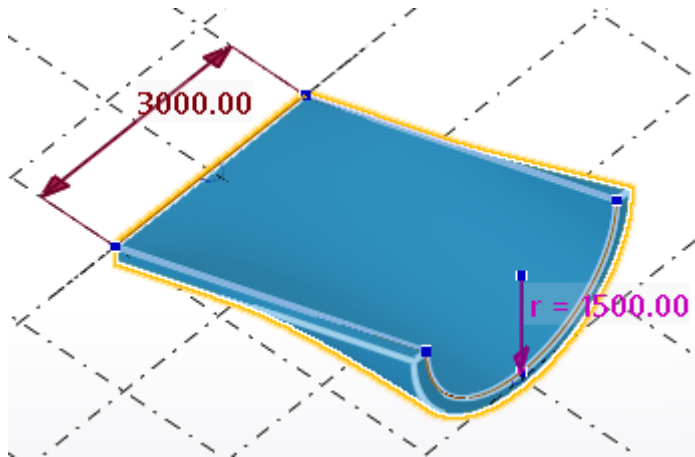
1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Перекрытие по параметрическим кривым**.


Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

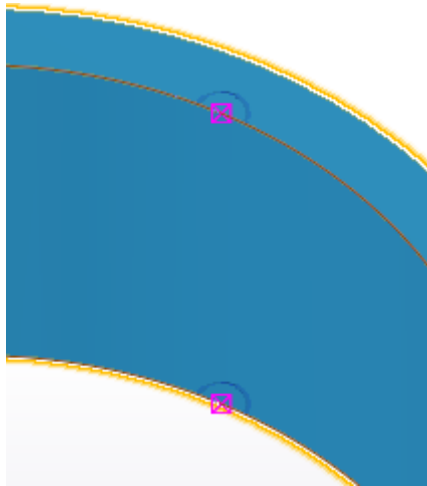
Изменение формы лфтинговой плиты

Для изменения формы лфтинговой плиты можно использовать значения размеров и ручки прямого изменения.

- Измените, например, высоту и радиус лфтинговой плиты.



- Линии и дуги: перетащите символ  в средней точке линии или дуги, чтобы изменить форму лфтинговой плиты.



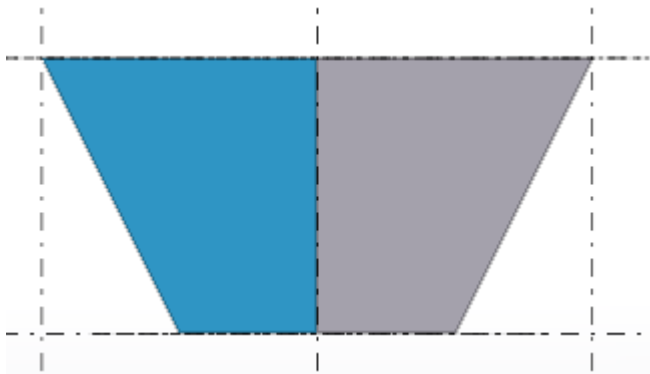
Разбиение лофтинговой плиты

Обратите внимание, что разбивать замкнутые цилиндрические или конические лофтинговые плиты невозможно.

1. На вкладке **Правка** выберите **Разбить**.
2. Выберите лофтинговую плиту, которую вы хотите разбить.
3. Укажите точку для задания линии разбиения.

Tekla Structures разбивает лофтинговую плиту.

Например:





Перемена местами ручек на концах для корректировки геометрии лофтинговой плиты

В некоторых случаях при попытке создать лофтинговую плиту с использованием вспомогательных линий, дуг или окружностей геометрия плиты может получиться самопересекающейся. В таких случаях плита не создается, и Tekla Structures выводит в строку состояния

следующее сообщение: **Полученная поверхность будет пересекать саму себя.**

Можно попробовать устранить проблему, изменив направление моделирования вспомогательных линий или дуг.

1. Убедитесь, что переключатель **Прямое изменение**  не активен.
2. Выберите вспомогательную линию или вспомогательную дугу.
3. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку  **Поменять концы местами.**

Tekla Structures изменяет направление моделирования, после чего, возможно, создать лофтинговую плиту удастся.

При использовании вспомогательных окружностей для решения проблемы можно попробовать переместить одну из окружностей.

Изменение свойств бетонной лофтинговой плиты

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните лофтинговую плиту, чтобы открыть свойства объекта **Перекрытие по параметрическим кривым**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства лофтинговой плиты


Для просмотра и изменения свойств бетонной лофтинговой плиты используются свойства объекта **Перекрытие по параметрическим кривым** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните бетонную лофтинговую плиту. Файлы свойств бетонных лофтинговых плит имеют расширение *.lsl.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

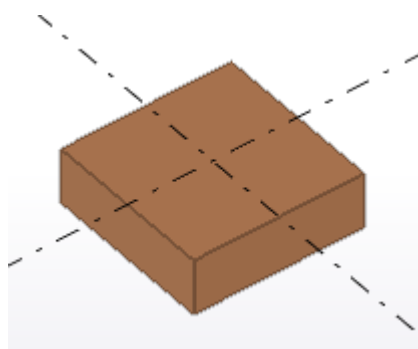
Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя лофтинговой плиты, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Толщина	Толщина плиты.

Параметр	Описание
Материал	Материал (стр 387) лофтинговой плиты.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности.
Класс	Используется для группирования лофтинговых плит. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
ЖБ элемент	
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборной или монолитной является плита.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Тип грани	
Тип грани	Укажите, должны ли верхняя и нижняя грани пластины быть на одном уровне с плоскостью.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.


Создание блочного фундамента

1. На вкладке **Бетон** выберите .
2. Укажите точку.

Tekla Structures создает блочный фундамент, используя свойства объекта **Блочный фундамент** на панели свойств, на [уровне \(стр 393\)](#), заданном в этих свойствах.



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Блочный фундамент**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств блочного фундамента

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните блочный фундамент, чтобы открыть свойства объекта **Блочный фундамент**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.

Например, для создания кольцевого блочного фундамента выберите в списке **Профиль** круглое сечение.

3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства блочного фундамента

Для просмотра и изменения свойств блочного фундамента на панели свойств используются свойства объекта **Блочный фундамент**. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните блочный фундамент. Файлы свойств блочных фундаментов имеют расширение *.spf.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	

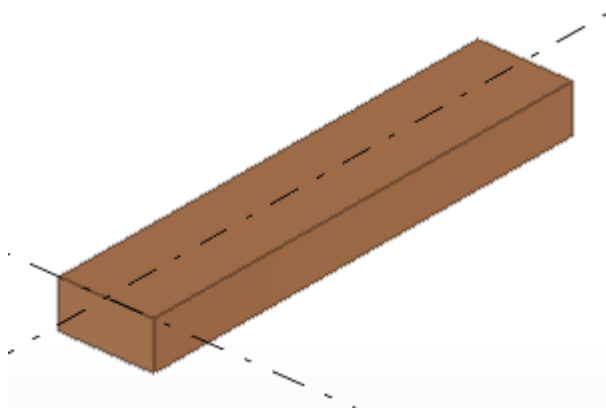
Параметр	Описание
Имя	Имя блочного фундамента, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Профиль	Профиль (стр 385) блочного фундамента.
Материал	Материал (стр 387) блочного фундамента.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка поверхности задается пользователем. Она описывает способ обработки поверхности детали.
Класс	Используется для группирования блочных фундаментов. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
Вертикальный	Вертикальное положение (стр 380) блочного фундамента относительно его опорной точки.
Поворот	Поворот (стр 378) блочного фундамента вокруг своей оси на рабочей плоскости.
Горизонтальный	Горизонтальное положение (стр 382) блочного фундамента относительно его опорной точки.
Сверху	Положение верхней поверхности блочного фундамента по глобальной оси Z.
Низ	Положение нижней поверхности блочного фундамента по глобальной оси Z.
ЖБ элемент	
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .

Параметр	Описание
ЖБ элемент	Указывает, сборным или монолитным является блочный фундамент.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание ленточного фундамента

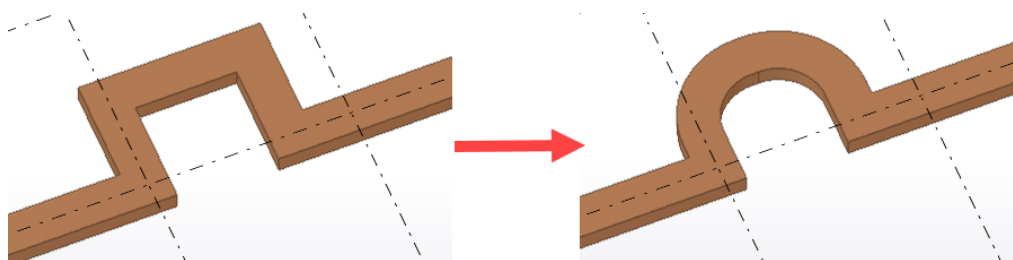
1. На вкладке **Бетон** выберите **Фундамент** --> **Ленточный фундамент** .
2. Укажите точки, через которые должен проходить ленточный фундамент.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.

Tekla Structures создает ленточный фундамент между указанными точками, используя свойства объекта **Ленточный фундамент** на панели свойств.




4. Если требуется создать криволинейные сегменты, создайте фаски на углах фундамента.

Например:



Также можно запустить команду с панели свойств.

1. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Ленточный фундамент**.
Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

Изменение свойств ленточного фундамента

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните ленточный фундамент, чтобы открыть свойства объекта **Ленточный фундамент**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства ленточного фундамента

Для просмотра и изменения свойств ленточного фундамента на панели свойств используются свойства объекта **Ленточный фундамент**. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните ленточный фундамент. Файлы свойств ленточных фундаментов имеют расширение *.csf.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя ленточного фундамента, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.

Параметр	Описание
Профиль	Профиль (стр 385) ленточного фундамента.
Материал	Материал (стр 387) ленточного фундамента.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка поверхности задается пользователем. Она описывает способ обработки поверхности детали.
Класс	Используется для группирования ленточных фундаментов. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
На плоскости	Положение ленточного фундамента на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии ленточного фундамента.
Поворот	Поворот (стр 378) ленточного фундамента вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) ленточного фундамента. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет изменить длину ленточного фундамента (стр 383) путем перемещения конечной точки фундамента вдоль опорной линии фундамента.
Dy	Позволяет переместить конец ленточного фундамента (стр 383) перпендикулярно опорной линии фундамента.
Dz	Позволяет переместить ленточный фундамент (стр 383) по оси Z рабочей плоскости.
ЖБ элемент	

Параметр	Описание
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборным или монолитным является ленточный фундамент.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Сгибание	
Плоскость	Плоскость изгиба.
Радиус	Радиус криволинейного ленточного фундамента.
Число сегментов	Количество сегментов, которые Tekla Structures использует для построения криволинейного ленточного фундамента.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения о детали.

Создание элементов

В Tekla Structures под *элементом* понимаются детали, имеющие *трехмерную форму*. Формы создаются во внешнем программном обеспечении для моделирования или в Tekla Structures и хранятся в каталоге форм Tekla Structures.

Элементы схожи с другими [детальями \(стр 271\)](#), такими как балки и колонны. Основное различие между элементами и другими типами деталей состоит в том, что геометрию элемента определяет форма (трехмерная фигура), тогда как деталь имеет двумерный профиль, который выдавливается для придания ей протяженности.

Элементы можно использовать для моделирования объектов, которые сложно моделировать с помощью базовых деталей и команд Tekla Structures, например путем создания вырезов и срезов. Элементы также можно использовать для моделирования объектов, в которых используются формы, смоделированные во внешнем программном


обеспечении или предоставленные изготовителем соответствующих конструкций.



У каждого элемента имеются свойства, определяющие этот элемент, такие как форма, материал и местоположение. Если вы хотите использовать свойства элементов в видах вида и фильтрах выбора или на чертежах и в шаблонах отчетов, необходимо использовать атрибуты шаблона деталей и профилей. Если вы хотите отделить элементы от деталей, используйте атрибут шаблона IS_ITEM.

Ограничения, связанные с элементами

- Элементы имеют фиксированную геометрию, соответствующую их форме, поэтому элементы нельзя масштабировать, растягивать или подгонять.
- Элементы нельзя зеркально отражать.
- Элементы нельзя разделять или объединять. При разделении импортированного элемента в месте разделения создается дубликат элемента.
- Элементы можно разрезать или прикреплять к другой детали только при условии, что их форма твердотельная.
- Значение массы брутто импортированного элемента может отличаться от массы детали Tekla Structures, смоделированной с помощью вырезов/срезов. Это связано с тем, что вырезы/срезы не учитываются при вычислении массы брутто деталей.


Создание элемента или бетонного элемента

1. Убедитесь, что режим  **Прямое изменение** включен.
Так будет легче корректировать местоположение и поворот элемента в модели.
2. В зависимости от материала элемента, который вы хотите создать, выполните одно из следующих действий:

- На вкладке **Сталь** выберите **Элемент** .
- На вкладке **Бетон** выберите **Элемент** .

СОВЕТ Также можно запустить команду с панели свойств.

- а. Убедитесь, что в модели ничего не выбрано.

- b. На панели свойств нажмите кнопку **Список типов объектов**  и выберите из списка тип **Элемент** или **Бетонный элемент**.

Tekla Structures запускает команду и отображает свойства на панели свойств.

На панели свойств можно изменить свойства элемента и выбрать форму, например.

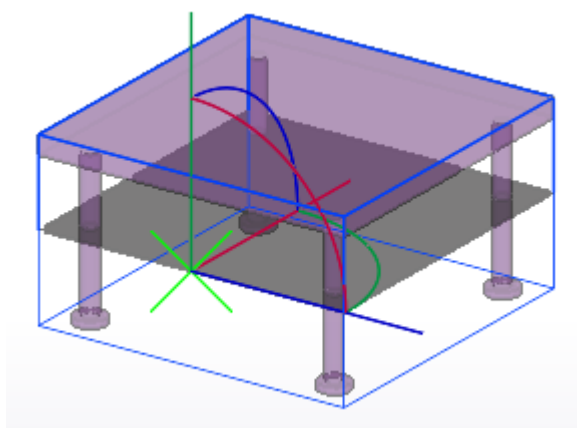
-
3. Наводите указатель мыши на грани и кромки объектов в модели, чтобы увидеть, как элемент переворачивается и корректируется в соответствии с гранями объектов.

Если вы добавляете элемент в другой объект (например, в деталь или захватку бетонирования), Tekla Structures также отображает позиционные размеры (расстояния до ближайших кромок объекта).

4. Укажите первую точку элемента.
5. Чтобы задать направление элемента, укажите еще одну точку.

Tekla Structures помещает элемент между указанными точками, начиная в первой точке (желтая ручка) и двигаясь в направлении второй точки (пурпурная ручка), используя свойства объекта **Элемент** или **Бетонный элемент** на панели свойств.

Tekla Structures отображает координатные оси, ручки поворота и позиционные размеры, с помощью которых можно скорректировать положение и поворот элемента. Ручки имеют красный, зеленый и синий цвет, в соответствии с локальной системой координат элемента.



6. Для перемещения элемента параллельно какой-либо из его координатных осей перетащите соответствующую ручку-ось в новое место.

7. Для поворота элемента вокруг какой-либо из его координатных осей перетащите соответствующую ручку поворота в новое место.
Нажимайте клавишу **TAB**, чтобы поворачивать элемент с шагом 90 градусов в направлении выбранной ручки поворота.
8. Чтобы переместить или повернуть элемент путем задания расстояния или угла:
 - a. Выберите ручку-ось, ручку поворота или стрелку размера.
 - b. Введите значение, на которое вы хотите изменить размер.
Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures отображает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.
 - c. Нажмите **ОК**, чтобы подтвердить новый размер.
9. Если вы хотите добавить в модель еще несколько элементов, щелкните средней кнопкой мыши и повторите шаги 3–8.
10. Для выхода из режима добавления элементов нажмите **ESC**.
11. При необходимости можно дополнительно [изменить геометрию \(стр 403\)](#) элемента в режиме **Редактирование геометрии**.

Изменение свойств элемента или бетонного элемента

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните элемент или бетонный элемент, чтобы открыть свойства объекта **Элемент** или **Бетонный элемент**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Изменение формы элемента

При создании или изменении элемента можно выбрать форму из списка, содержащего все формы, доступные в каталоге форм.

Прежде чем приступить, убедитесь, что требуемая форма присутствует в каталоге форм.

1. Дважды щелкните элемент, чтобы открыть свойства элемента на панели свойств.
2. Нажмите кнопку ... рядом с полем **Форма**, чтобы открыть диалоговое окно **Каталог форм**.
3. При необходимости воспользуйтесь полем **Фильтр** для поиска формы.
4. Выберите форму из списка.
5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно **Каталог форм**.

6. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить изменения.

Свойства элемента и бетонного элемента

Для задания, просмотра и изменения свойств элемента используются свойства объектов **Элемент** и **Бетонный элемент** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните элемент или бетонный элемент.

Файлы свойств элементов имеют расширение *.ips.

Файлы свойств бетонных элементов имеют расширение *.ipc.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя элемента, задаваемое пользователем. Tekla Structures использует имена деталей в отчетах и в диалоговом окне Диспетчер документов , а также для идентификации деталей одного и того же типа.
Форма	Форма элемента. Чтобы выбрать форму из каталога, нажмите кнопку ... рядом с полем Форма . Чтобы включить форму элемента в отчеты и таблицы чертежей, используйте атрибут шаблона PROFILE.
Материал	Материал (стр 387) элемента.
Обработка поверхности	Тип обработки поверхности. Обработка задается пользователем. Это свойство описывает способ обработки поверхности детали (например, противокоррозийная краска, горячее цинкование, огнезащитное покрытие и др.).
Класс	Используется для группирования элементов. Например, детали, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.

Параметр	Описание
Серия нумерации (для элементов)	
Нумерация деталей	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
Нумерация сборок	Префикс сборки и начальный номер для номера позиции сборки (стр 751) .
Положение	
На плоскости	Положение элемента на рабочей плоскости (стр 376) относительно опорной линии элемента.
Поворот	Поворот (стр 378) элемента вокруг своей оси на рабочей плоскости.
На глубине	Положение по глубине (стр 378) элемента. Положение всегда задается перпендикулярно рабочей плоскости.
Смещение конца	
Dx	Позволяет переместить элемент вдоль (стр 383) его опорной линии.
Dy	Позволяет переместить элемент перпендикулярно (стр 383) его опорной линии.
Dz	Позволяет переместить элемент в направлении оси Z (стр 383) рабочей плоскости.
ЖБ элемент (для бетонных элементов)	
Нумерация ЖБ элементов	Префикс детали и начальный номер для номера позиции детали (стр 751) .
ЖБ элемент	Указывает, сборным или монолитным является элемент.
Стадия бетонирования	Стадия бетонирования (стр 492) монолитных деталей. Используется для отделения захваток бетонирования друг от друга.
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты , чтобы открыть пользовательские атрибуты (стр 388) детали. Пользовательские атрибуты

Параметр	Описание
	содержит дополнительные сведения о детали.

2.2 Корректировка положения детали и отображение информации о детали

При создании детали вы задаете ее положение путем указания точек. При необходимости можно откорректировать положение детали различными способами после создания детали.

Положение детали

При создании детали задать положение детали помогают ручки детали и опорная линия детали. Корректировать [положение деталей \(стр 374\)](#), например [поворот \(стр 378\)](#), можно с помощью разделов **Положение** и **Смещение конца** на панели свойств или с помощью контекстной панели инструментов.

Некоторые советы по созданию и заданию положения, например, криволинейных и горизонтальных деталей:

- [Создание изогнутых деталей \(стр 391\)](#)
- [Создание горизонтальных деталей \(стр 392\)](#)
- [Создание расположенных рядом балок \(стр 393\)](#)
- [Размещение колонн, блочных фундаментов и ортогональных балок \(стр 393\)](#)
- [Моделирование идентичных фрагментов модели \(стр 394\)](#)

Отображение информации о детали

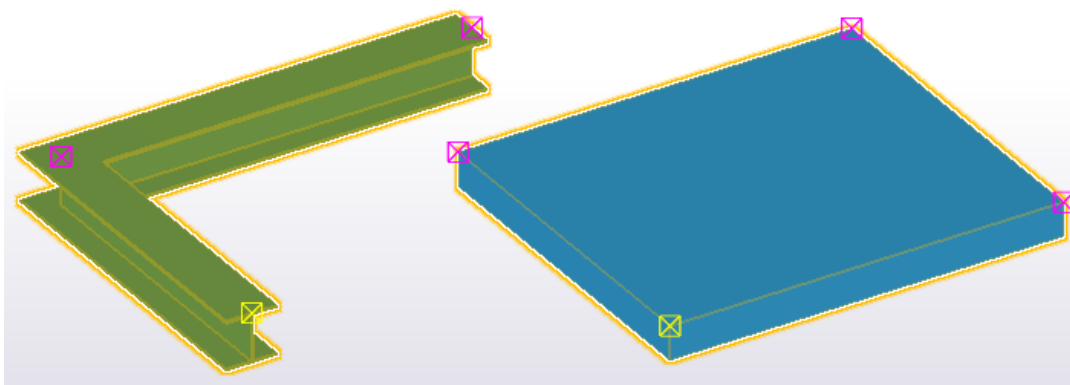
Чтобы отобразить выбранные свойства деталей на виде модели, используйте [подписи деталей \(стр 389\)](#). Подписи деталей — это текстовые описания свойств, отображаемые рядом с деталями, к которым они относятся.

Отображение ручек деталей и опорных линий деталей на виде модели

Ручки деталей можно использовать для перемещения объекта модели, а также для изменения формы или размера объекта модели. *Опорная линия* детали — это линия между двумя опорными точками. На концах опорной линии имеются ручки.

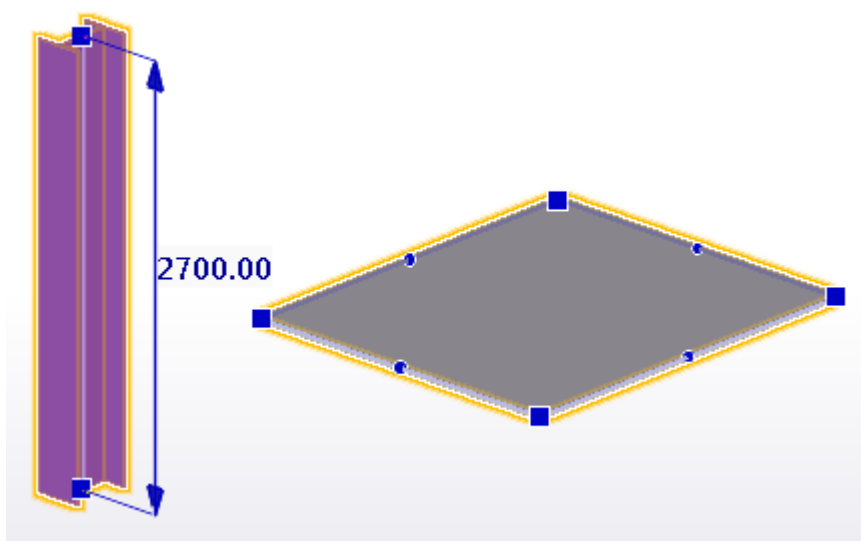
Отображение ручек деталей

Tekla Structures показывает направление детали с помощью ручек. При выборе детали Tekla Structures отображает ручки. Ручка в первой конечной точке детали имеет желтый цвет, остальные ручки — пурпурный.



Подробнее о том, как выбирать только ручки детали, см. в разделе [Выбор объектов](#) (стр 140).

Если включен режим [прямого изменения](#) (стр 125), Tekla Structures также отображает ручки прямого изменения для опорных точек, углов, сегментов и средних точек сегментов выбранной детали. Эти ручки синего цвета.



Изменение длины детали с помощью ручек

Если вы не хотите использовать прямое изменение, для изменения длины детали можно использовать ручки детали.

1. Убедитесь, что переключатель **Прямое изменение**  **не активен.**

2. Выберите деталь.
Tekla Structures выделяет ручки детали.
3. Щелкните одну из ручек, чтобы выбрать ее.
4. Переместите ручку так же, как любой другой объект в Tekla Structures.
Например, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Переместить**.
Если режим **Перетаскивание** [активен \(стр 175\)](#), просто перетащите ручку в новое место.

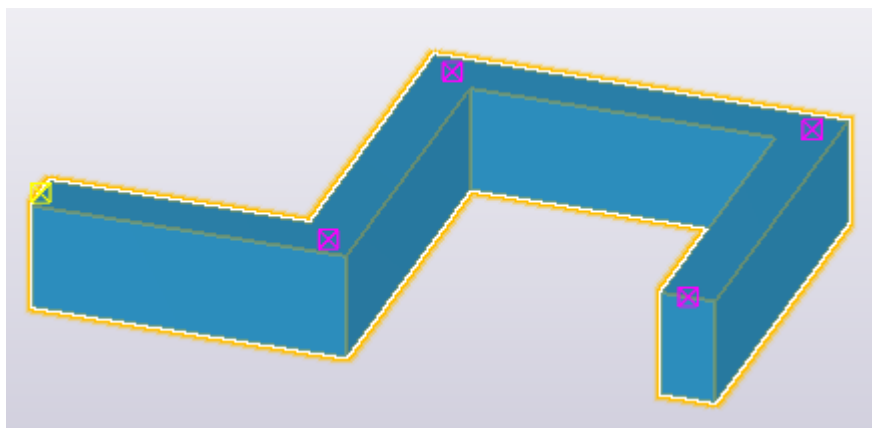
ВНИМАНИЕ Не используйте для изменения длины детали обрезку или [подгонку \(стр 441\)](#). Это связано со следующими причинами:

- обрезка может привести к ошибкам при изготовлении деталей, поскольку срезы не всегда учитываются в длине детали при экспорте данных в файлы ЧПУ;
- подгонка может привести к проблемам с соединениями и узлами.

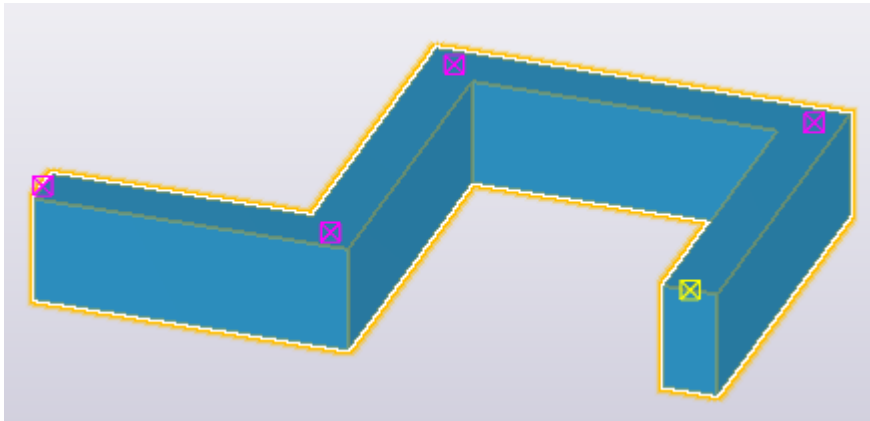
Как поменять ручки местами

С помощью макроса **Поменять ручки местами** можно изменить направление моделирования детали. При этом начальная желтая ручка меняет свой цвет на пурпурный, конечная — наоборот.

1. Выберите деталь, для которой требуется изменить направление моделирования.
Tekla Structures отображает ручки детали.



2. В поле **Быстрый запуск**, начните вводить **поменять ручки местами** и выберите из появившегося списка команду **Макрос.Поменять ручки местами**.
Tekla Structures изменяет направление моделирования детали и меняет начальную и конечную ручки местами.

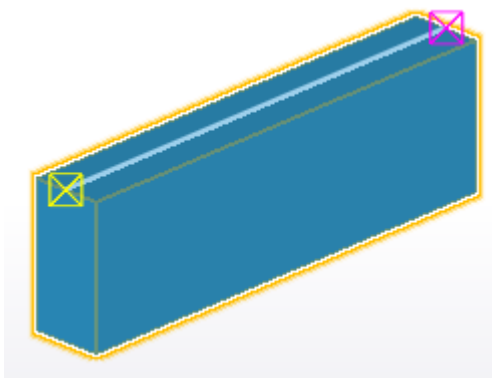


Отображение опорных линий деталей на виде модели

При создании детали вы задаете ее положение путем [указания точек](#) (стр 88). Эти являются опорными точками детали. Если для задания местоположения детали вы указали две точки, эти точки образуют опорную линию детали, на концах линии отображаются ручки. По умолчанию опорная линия детали в модели не видна. В некоторых случаях удобно ее отобразить — например, при привязке к средним точкам деталей.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Отображать...**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.
3. На вкладке **Дополнительно** установите флажок **Опорная линия детали**.
4. Нажмите кнопку **Изменить**.


Опорные линии деталей отображаются.

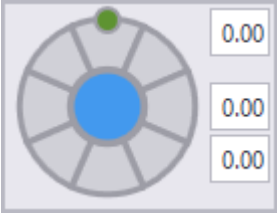



Изменение положения детали

Для изменения положения детали используются разделы **Положение** и **Смещение конца** на панели свойств. Для изменения положения детали также можно пользоваться контекстной панелью инструментов.

Чтобы изменить положение детали, воспользуйтесь одним из следующих способов.

Задача	Действие
Изменить положение детали с помощью панели свойств (стр 118)	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="852 555 1366 654">1. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.<li data-bbox="852 676 1366 1034">2. В разделе Положение или Смещение конца измените требуемые настройки положения, например поворот детали (стр 378) или положение детали по вертикали (стр 380). Например, можно задать значения так, чтобы деталь располагалась на 200 мм выше своих ручек.<li data-bbox="852 1057 1366 1079">3. Нажмите кнопку Изменить.
Изменить положение детали с помощью контекстной панели инструментов	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="852 1097 1366 1196">1. Нажмите  на контекстной панели инструментов.<li data-bbox="852 1218 1366 1890">2. Измените значения параметров. Объект соответствующим образом перемещается в модели.<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="912 1361 1366 1599">• Для изменения положения балки, колонны, панели или фундамента в целом можно использовать круглую шкалу. Щелкните сектор на шкале, чтобы выбрать положение.<li data-bbox="912 1621 1366 1787">• Чтобы изменить угол поворота, щелкните зеленую ручку угла поворота и перетаскивайте ее.<li data-bbox="912 1809 1366 1890">• Чтобы изменить Угол, Смещение в плоскости или Смещение по глубине

Задача	Действие
	<p>введите значение в соответствующее поле.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Чтобы изменить положение пластины или перекрытия, выберите один из вариантов и введите значение в поле Смещение по глубине. 

СОВЕТ Ручка угла поворота привязывается к положениям через каждые 5 градусов. Чтобы отключить эту привязку, удерживайте клавишу **Shift**.

См. также

[Положение детали на рабочей плоскости \(стр 376\)](#)

[Поворот детали \(стр 378\)](#)

[Положение детали по глубине \(стр 378\)](#)

[Вертикальное положение детали \(стр 380\)](#)

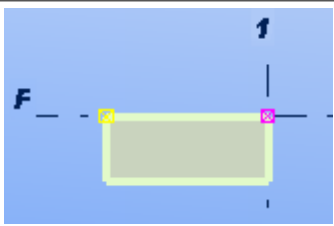
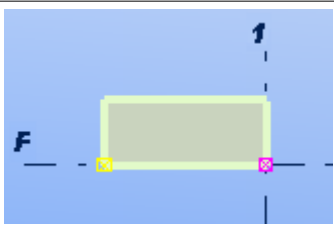
[Горизонтальное положение детали \(стр 382\)](#)

[Смещения торцов детали \(стр 383\)](#)

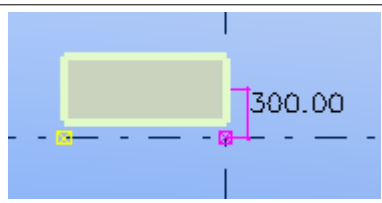
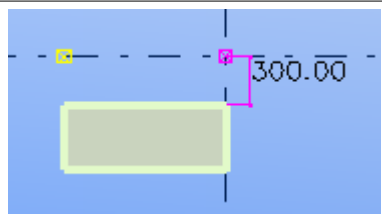
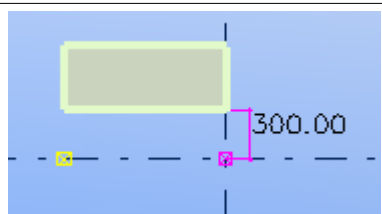
Положение детали на рабочей плоскости

Для просмотра и изменения положения детали на рабочей плоскости служит параметр **На плоскости** в свойствах детали. Положение детали всегда задается относительно ее опорной линии.

Для изменения положения детали также можно пользоваться [контекстной панелью инструментов \(стр 374\)](#).

Вариант	Описание	Пример
Середина	Опорная линия находится в середине детали.	
Справа	Деталь располагается под опорной линией.	
Слева	Деталь располагается над опорной линией.	

Примеры

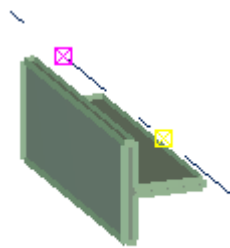
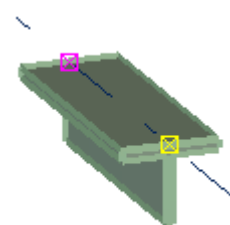
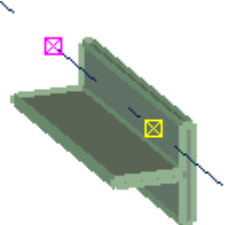
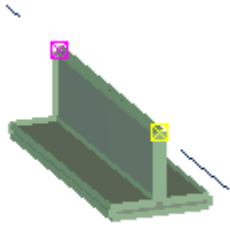
Положение	Пример
Середина 300	
Справа 300	
Слева 300	

Поворот детали

Для просмотра и изменения поворота детали вокруг своей оси на рабочей плоскости служит параметр **Поворот** в свойствах детали.

Можно также задать угол поворота. Tekla Structures отсчитывает положительные значения по часовой стрелке вокруг локальной оси x.

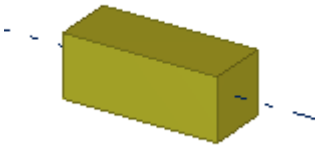
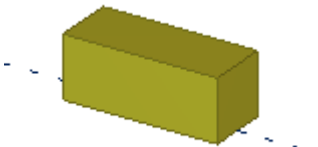
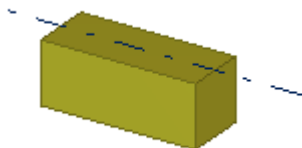
Для изменения положения детали также можно пользоваться [контекстной панелью инструментов \(стр 374\)](#).

Вариант	Описание	Пример
Спереди	Рабочая плоскость параллельна передней плоскости детали.	
Сверху	Рабочая плоскость параллельна верхней плоскости детали.	
Сзади	Рабочая плоскость параллельна задней плоскости детали.	
Снизу	Рабочая плоскость параллельна нижней плоскости детали.	

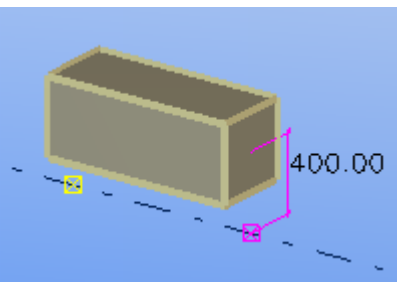
Положение детали по глубине

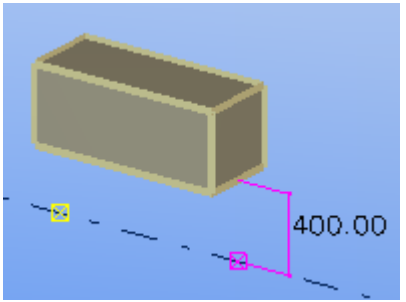
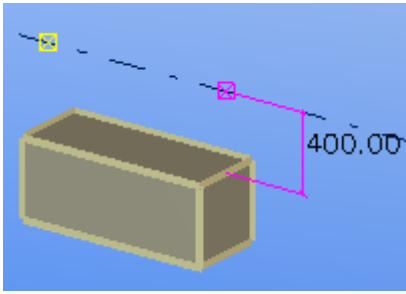
Для просмотра и изменения положения детали по глубине служит параметр **На глубине** в свойствах детали. Положение всегда задается относительно опорной линии детали, проходящей между ручками детали.

Для изменения положения детали также можно пользоваться [контекстной панелью инструментов \(стр 374\)](#).

Вариант	Описание	Пример
Середина	Деталь располагается так, что опорная линия находится в середине детали.	
Спереди	Деталь располагается над опорной линией.	
Позади	Деталь располагается под опорной линией.	

Примеры

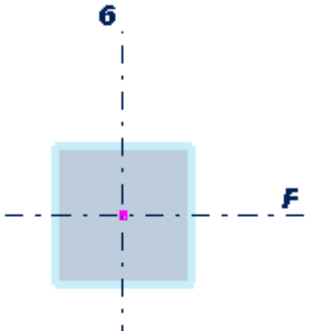
Положение	Пример
Середина 400	

Положение	Пример
Спереди 400	
Позади 400	

Вертикальное положение детали

Для просмотра и изменения вертикального положения детали служит параметр **Вертикальный** в свойствах детали. Положение детали всегда задается относительно опорной точки детали.

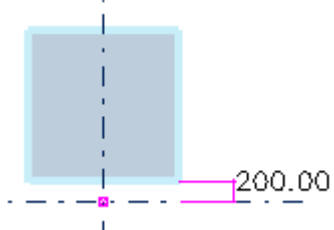
Для изменения положения детали также можно пользоваться [контекстной панелью инструментов \(стр 374\)](#).

Вариант	Описание	Пример
Середина	Опорная точка находится в середине детали.	

Вариант	Описание	Пример
Вниз	Деталь располагается под опорной точкой.	
Вверх	Деталь располагается над опорной точкой.	

Примеры

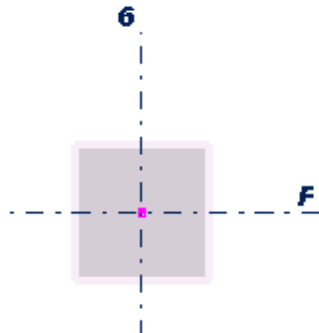
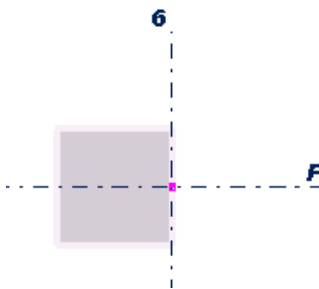
Положение	Пример
Середина 200	
Вниз 200	

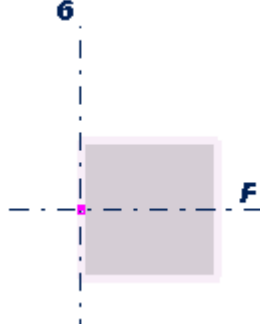
Положение	Пример
Вверх 200	

Горизонтальное положение детали

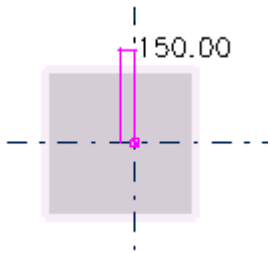
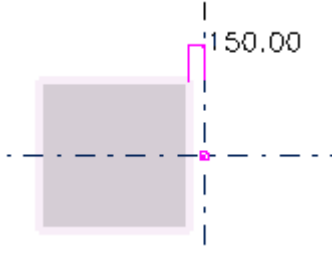
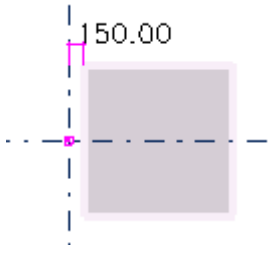
Для просмотра и изменения горизонтального положения детали служит параметр **Горизонтальный** в свойствах детали. Положение детали всегда задается относительно опорной точки детали.

Для изменения положения детали также можно пользоваться [контекстной панелью инструментов \(стр 374\)](#).

Вариант	Описание	Пример
Середина	Опорная точка находится в середине детали.	
Слева	Деталь располагается слева от опорной точки.	

Вариант	Описание	Пример
Справа	Деталь располагается справа от опорной точки.	

Примеры

Положение	Пример
Середина 150	
Слева 150	
Справа 150	

Смещения торцов детали

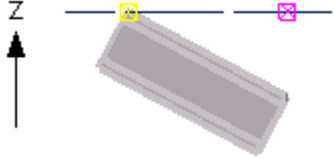
Параметры **Dx**, **Dy** и **Dz** в свойствах детали позволяют перемещать торцы детали относительно ее опорной линии. Можно вводить как положительные, так и отрицательные значения.

Для изменения положения детали также можно пользоваться [контекстной панелью инструментов \(стр 374\)](#).

Параметр	Описание
Dx	Изменение длины детали путем перемещения конечной точки детали вдоль опорной линии.
Dy	Перемещение торца детали перпендикулярно опорной линии.
Dz	Перемещение торца детали в направлении оси z рабочей плоскости.

Примеры

Положение	Пример
Dx Конечная точка: 200	
Dx Конечная точка: -200	
Dy Конечная точка: 300	
Dy Конечная точка: -300	
Dz Конечная точка: 400	

Положение	Пример
Dz Конечная точка: -400	

Выбор и изменение профиля или материала детали

Каждая деталь имеет профиль и материал, которые выбираются из каталога профилей и каталога материалов соответственно.

Выбор и изменение профиля детали

Для деталей в Tekla Structures предусмотрено два типа профилей:

- *Фиксированные профили*



Фиксированные профили — это профили, которые можно получить в готовом виде. Свойства фиксированных профилей соответствуют отраслевым стандартам, и изменять их не следует, если вы не администратор. Набор фиксированных профилей зависит от используемой среды.

- *Параметрические профили*



Параметрические профили частично определяются пользователем: они имеют предварительно определенную форму, однако размеры их поперечного сечения можно менять путем задания одного или нескольких параметров. Tekla Structures вычисляет форму поперечного сечения при каждом открытии модели.

Вы можете использовать предустановленные фиксированные или параметрические профили, имеющиеся в каталоге профилей Tekla Structures, или же настроить каталог профилей в соответствии со своими задачами.

Изменение профиля детали

При [создании или изменении детали \(стр 271\)](#) можно выбрать профиль детали из списка, содержащего все профили, имеющиеся в каталоге профилей.

1. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.

2. Нажмите кнопку ... рядом с полем **Профиль**.
Появится диалоговое окно **Выбрать профиль**.
По умолчанию в нем присутствуют только типы профилей, соответствующие материалу детали. Например, при изменении профиля стальной детали отображаются только типы профилей, связанные со сталью.
3. При необходимости укажите, какая информация о профилях должна отображаться.
 - Чтобы в списке отображались все имеющиеся в каталоге профили вне зависимости от материала, с которыми связаны типы профилей, установите флажок **Показать все профили**.
 - Для просмотра всех свойств профилей установите флажок **Свойства**.
4. Выберите профиль из списка.
5. Если профиль параметрический, задайте его размеры на вкладке **Общие**.

Свойство	Символ	Значение	Единица измерения
Высота	h	200.00	мм
Толщина стенки	s	10.00	мм
Толщина полки	t	15.00	мм
Ширина	b		мм



(1) Щелкните в поле **Значение** и замените существующее значение новым.

6. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно **Выбрать профиль**.
7. Нажмите кнопку **Изменить** на панели свойств.

Если вы знаете имя профиля, вы можете непосредственно ввести его в поле **Профиль** на панели свойств или на контекстной панели инструментов.

Использование стандартных значений для размеров профилей

Для размеров параметрических профилей можно использовать стандартные значения.

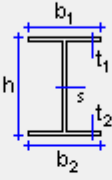
1. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.
2. Нажмите кнопку ... рядом с полем **Профиль**.
Появится диалоговое окно **Выбрать профиль**.
3. Выберите параметрический профиль.

Если для этого профиля определены стандартные значения, на вкладке **Общие** под свойствами профиля присутствует флажок **Использовать только стандартные для промышленности значения**:

Общие | Расчёт | Пользовательские атрибуты

Тип профиля
 Тип профиля: **I** Двутавр
 Подтип профиля: h-s-t*b

Рисунок



Свойство	Символ	Значение	Единица измерения
Высота	h	300.00	мм
Толщина ребра	s	15.00	мм
Толщина фланца	t	20.00	мм
Ширина	b	300.00	мм

Использовать только стандартные для промышленности значения

- Установите флажок **Использовать только стандартные для промышленности значения**.
- Выберите размеры профиля из списка в столбце **Значение**.

Выбор и изменение материала детали

При **создании или изменении детали (стр 271)** можно выбрать материал и сорт детали из списка, содержащего все материалы, имеющиеся в каталоге материалов.

- Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.
- Нажмите кнопку ... рядом с полем **Материал**.
Появится диалоговое окно **Выбрать материал**.
- При необходимости укажите, какую информацию о материалах вы хотите видеть.

- Для включения в список псевдонимов сортов материалов установите флажок **Показать псевдонимы**.

Псевдонимы представляют собой альтернативные имена. Например, это могут быть старые имена или имена, используемые в других странах или стандартах. При выборе сорта материала Tekla Structures автоматически меняет псевдонимы на стандартное имя.

- Для просмотра всех свойств материалов установите флажок **Показать узлы**.

4. Выберите материал из списка.
5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно **Выбрать материал**.
6. Нажмите кнопку **Изменить** на панели свойств.

Если вы знаете имя профиля, вы можете непосредственно ввести его в поле **Профиль** на панели свойств или на контекстной панели инструментов.

СОВЕТ При необходимости вы можете настроить каталог материалов в соответствии со своими задачами.

Примеры пользовательских атрибутов для деталей

Пользовательские атрибуты (user-defined attributes, UDA) содержат дополнительную информацию о детали. Пользовательские атрибуты могут состоять из числовых значений, текста или списков. При необходимости можно определить новые пользовательские атрибуты.

В следующей таблице приведено несколько примеров использования пользовательских атрибутов деталей:

Атрибут	Может использоваться...
Комментарий	В метках деталей и сварки на чертежах Tekla Structures или в проектах.
Укоротить	При создании чертежей деталей Tekla Structures уменьшает истинную длину детали на указанное значение. Этим удобно пользоваться при создании чертежей сборок со связями, которые должны всегда находиться под натяжением.
Выгиб	В метках деталей в Tekla Structures чертежах.
Предварительный маркер	Для получения предварительных номеров для деталей в отчетах.

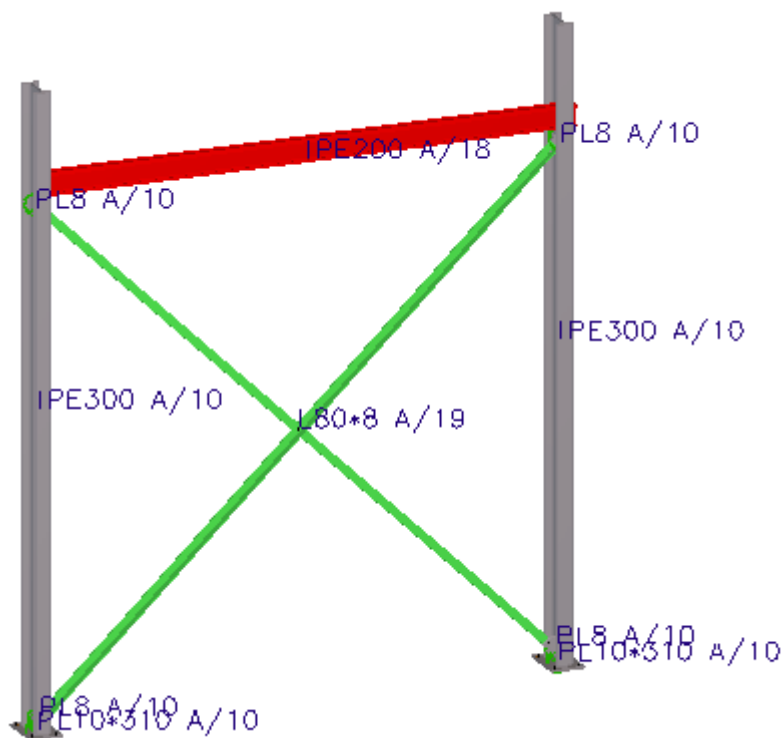
Атрибут	Может использоваться...
Заблокировано	Для защиты объектов от случайного изменения.
Сдвиг, растяжение и момент	Для сохранения сил реакций для АвтоСтандартов. Можно задать силы отдельно для каждого конца детали.
Пользовательское поле 1...4	Определяемые пользователем поля. Вы можете изменить имена этих полей и добавить новые пользовательские поля.
Код соединения	При импорте информации о типе соединения в Tekla Structures. Коды соединений затем можно использовать в качестве правил в АвтоСоединении и АвтоСтандартах. Для каждого конца детали можно использовать свой код соединения.
Соединение, нагруженное изгибающим моментом	Позволяет указать, должны ли на чертежах отображаться символы соединений, нагруженных изгибающим моментом.

Отображение информации о деталях с помощью подписей деталей

Подписи деталей используются для отображения в модели выбранных свойств детали, пользовательских атрибутов и атрибутов шаблонов.

Метки деталей — это текстовые описания, отображаемые рядом с деталями, к которым они относятся. Можно указать, какая информация

должна отображаться в метках, например имя, профиль и номер позиции детали.



1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Отображать...**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.
3. Перейдите на вкладку **Дополнительно**.
4. Рядом с пунктом **Подпись детали**, в списке **Свойства**, выберите свойство.
5. Нажмите кнопку **Добавить >**, чтобы добавить свойство в список **Подпись детали**. Флажок **Подпись детали** при добавлении свойств автоматически устанавливается.
6. Чтобы удалить свойство из списка **Подпись детали**, выберите свойство и нажмите кнопку **Удалить**. При удалении всех свойств флажок **Подпись детали** автоматически снимается.
7. При необходимости укажите, какой пользовательский атрибут или атрибут шаблона должен отображаться в подписях деталей.
 - a. Выберите **Пользовательский атрибут** в списке **Свойства**.
 - b. Нажмите кнопку **Добавить >**. Появится диалоговое окно **Подпись детали**.

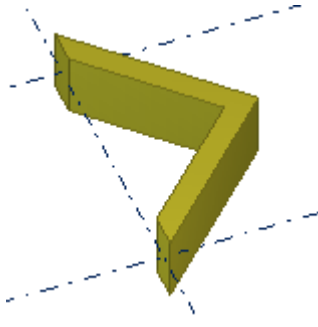
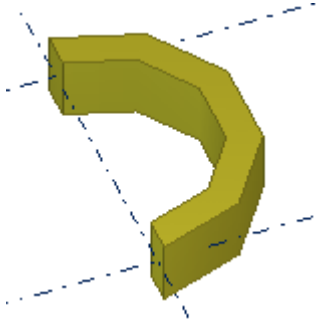
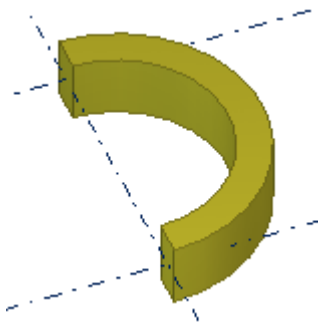
- c. Введите имя определенного пользователем атрибута (в точности так, как оно указано в файле objects.inp) или имя атрибута шаблона. Например: PRELIM_MARK.
 - d. Нажмите кнопку **ОК**.
8. В списке **Показывать для** выберите, для каких деталей требуется отображать подписи деталей.
- **Все:** подписи деталей отображаются для всех деталей на виде.
 - **Выбранные:** подписи деталей отображаются только для выбранных деталей.
 - **Главная деталь для выбранных:** подписи деталей отображаются только для главных деталей выбранных сборок.
 - **Главная деталь для всех:** подписи деталей отображаются для всех главных деталей всех сборок.
- Обратите внимание, что при выборе варианта **Выбранные** или **Главная деталь для выбранных** необходимо сначала применить изменения к виду, когда вид выбран. Затем продолжайте выбирать объекты, для которых вы хотите отобразить подписи деталей.
9. Нажмите кнопку **Изменить**.

Создание изогнутых деталей

Можно создавать изогнутые детали, задавая радиус и число сегментов для детали. Число сегментов определяет, насколько реалистично выглядит изогнутая деталь: чем больше сегментов, тем менее угловатой выглядит деталь.

1. Создайте деталь, которую можно изогнуть: балку, панель или ленточный фундамент.
2. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали.
3. Перейдите к настройкам в области **Изогнутая балка** или **Сгибание**, в зависимости от типа детали.
4. В поле **Радиус** введите радиус.
5. В поле **Число сегментов** введите требуемое число сегментов.
6. При необходимости задайте плоскость изгиба относительно текущей рабочей плоскости.
7. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы изогнуть деталь.

Примеры

Число сегментов: 2	
Число сегментов: 5	
Число сегментов: 15	

См. также

[Изменение положения детали \(стр 374\)](#)

Создание горизонтальных деталей

При создании горизонтальных деталей, таких как балки, всегда указывайте точки в одном направлении. Например, указывайте местоположения слева направо и снизу вверх (в положительных направлениях осей x и y). При этом Tekla Structures размещает детали и наносит на них размеры одинаковым способом во всех чертежах, а метки деталей всегда отображаются с одного торца детали.

Чтобы балка была правильно ориентирована на чертежах, установите параметр **Поворот** в свойствах детали в значение **Сверху**.

Создание расположенных рядом балок

При создании балок, расположенных близко друг к другу, в Tekla Structures они могут распознаваться как сдвоенный профиль. Чтобы избежать этого, задайте пользовательский атрибут `MAX_TWIN_SEARCH_DIST` в каталоге профилей.

1. В меню **Файл** выберите **Каталоги** --> **Каталог профилей**, чтобы открыть диалоговое окно **Изменить каталог профилей**.
2. Выберите в дереве профилей требуемый профиль.
3. Перейдите на вкладку **Пользовательские атрибуты** и введите в поле **Twin profile detection distance** значение, которое было бы больше 0, например 0.1.
4. Нажмите кнопку **ОК**.
5. Создайте балки, используя этот профиль.

См. также

[Создание стальной балки \(стр 275\)](#)

[Создание сдвоенного профиля \(стр 284\)](#)

Размещение колонн, блочных фундаментов и ортогональных балок

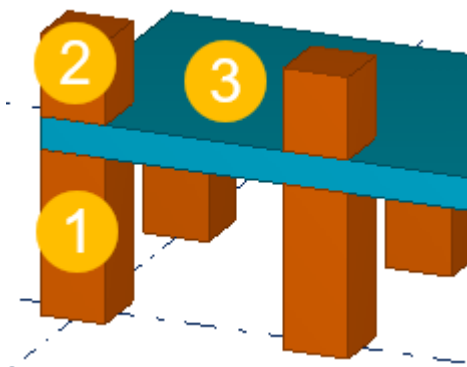
Для деталей, создаваемых путем указания только одной точки (например, колонн), можно задать уровень низа и верха детали по глобальной оси z. Деталь будет создана на заданном уровне, **не** на уровне, указанном в модели. Этим удобно пользоваться при создании многоэтажных конструкций, так как можно задать точные уровни для каждой создаваемой детали.

Чтобы задать уровни верха и низа детали, выполните следующие действия.

1. Создайте деталь, требующую указания только одной точки.
Например, это может быть колонна.
2. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали.
3. Перейдите в раздел **Положение**.
4. Измените уровни верха и низа детали.
 - **Сверху**: служит для задания уровня верха детали.
 - **Снизу**: служит для задания уровня низа детали.
5. Нажмите кнопку **Изменить**.

Пример

В данном примере бетонные колонны образуют двухэтажную конструкцию. Чтобы правильно расположить верхние колонны, необходимо изменить положение их нижних уровней.



(1) Уровень верха = 1000, уровень низа = 0

(2) Уровень верха = 1700, уровень низа = 1200

(3) Толщина перекрытия = 200

См. также

[Изменение положения детали \(стр 374\)](#)

Моделирование идентичных фрагментов модели

Большинство конструкций содержит идентичные объекты — от простых рам до целых этажей. Для экономии времени такие объекты можно моделировать один раз, а затем копировать в те области модели, где это необходимо. Например, можно создать колонну с опорной и надкапитальной пластинами, а затем скопировать эту колонну во все места модели, где она должна находиться.

Этот прием можно использовать для создания и воспроизведения любых идентичных фрагментов. В зависимости от проекта можно даже добавлять соединения перед копированием фрагмента здания.

СОВЕТ В проектах, имеющих несколько идентичных этажей, старайтесь сначала смоделировать этаж целиком, а затем скопировать его на несколько уровней.

См. также

[Копирование и перемещение объектов \(стр 158\)](#)

2.3 Изменение деталей

В этом разделе рассказывается, как изменять различные свойства деталей, такие как форма, положение и длина детали. Также поясняется, как разделять и объединять детали, а также как использовать параметры деформации для придания деталям искривлений и выгибов.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Изменение адаптивности армирования, обработки поверхности или фасок кромок деталей \(стр 395\)](#)

[Разделение деталей \(стр 396\)](#)

[Объединение деталей \(стр 397\)](#)

[Прикрепление деталей друг к другу \(стр 398\)](#)

[Искривление детали \(стр 400\)](#)

[Выгиб детали \(стр 402\)](#)

[Изменение элементов \(стр 403\)](#)

Изменение адаптивности армирования, обработки поверхности или фасок кромок деталей

Армирование, обработка поверхности и фаски кромок адаптируются к деталям, с которыми они связаны. Например, армирование, обработка поверхности и фаски кромок автоматически адаптируются к изменениям геометрии и размера детали. Можно изменить настройки адаптивности либо для всей модели, либо для каждого объекта модели отдельно. При изменении адаптивности отдельных объектов модели эти изменения переопределяют настройки по умолчанию, заданные для модели в целом.

Возможные варианты:

- **Выкл.:** адаптивность не определена.
- **Относительный :** ручки сохраняют свои относительные расстояния до ближайших граней детали по отношению к общему размеру детали.
- **фиксировано:** ручки сохраняют свои абсолютные расстояния до ближайших граней детали.

Установка настроек адаптивности по умолчанию

Можно установить настройки адаптивности по умолчанию для всей модели.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Параметры** и перейдите на страницу **Общие**.
2. В разделе **Адаптивность по умолчанию** выберите один из следующих вариантов:
3. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Изменение адаптивности отдельного объекта модели

Настройки адаптивности можно изменить отдельно для каждого армирования или обработки поверхности. Эти изменения переопределяют настройки по умолчанию, заданные для модели в целом.

1. Выберите в модели [армирование \(стр 612\)](#) или [обработку поверхности \(стр 454\)](#), настройки адаптивности которых вы хотите изменить.
2. Щелкните правой кнопкой мыши, выберите **Адаптивность** и один из вариантов.

Разделение деталей

Деталь можно разделить на две части. Разделять можно прямые детали, составные балки и изогнутые балки без смещений, а также группы арматурных стержней (обычные и переменного сечения). Также можно разделять пластины и перекрытия с помощью многоугольника.

Разделение прямой или изогнутой детали либо составной балки

1. На вкладке **Правка** выберите **Разбить**.
2. Выберите деталь, которую необходимо разделить.
3. Укажите точку для линии разделения.
4. При разделении составной балки проверьте правильность:
 - настроек положения и ориентации разделенных составных балок;
 - компонентов, связанных с разделенными составными балками.

Разделение пластины или перекрытия с помощью многоугольника

1. Следите за тем, чтобы ось Z была перпендикулярна пластине или перекрытию, которые требуется разделить.
2. На вкладке **Правка** выберите **Разбить**.
3. Выберите деталь, которую необходимо разделить.

4. Укажите точки контура многоугольника, используемого для разделения.
5. Щелкните средней кнопкой мыши, для закрытия многоугольника и разделения детали.

ПРИМ. При указании угловых точек многоугольника, используемого для разделения, убедитесь, что указаны следующие начальная и конечная точки:

- вне детали и
- на совпадающей стороне детали.

ПРИМ. При разделении контурных пластин с болтами, сварными швами или обработкой поверхности проверьте результат разделения.

Объединение деталей

Две детали можно объединить в одну. Этим удобно пользоваться, например, для моделирования сложных деталей (таких как согнутые пластины), которые трудно смоделировать другими способами, или для моделирования готовых деталей, которые поступают в цех уже прикрепленными к профилям.

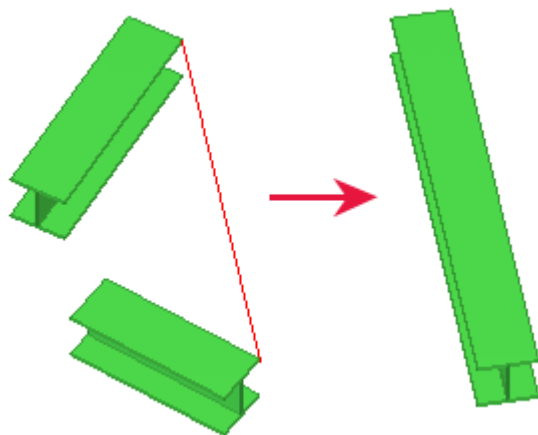
1. На вкладке **Правка** выберите **Объединить**.
2. Выберите первую деталь.

Для объединенной детали будут использоваться свойства первой выбранной детали.

3. Выберите вторую деталь.

Детали объединяются в одну.

Если центральные линии деталей не лежат на одной прямой друг с другом, Tekla Structures объединяет их, беря наибольшее расстояние между начальными и конечными точками обеих деталей. Например:



Ограничения

- Операция объединения невозможна для контурных пластин, составных балок или перекрытий.
- При объединении деталей Tekla Structures сохраняет прикрепленные объекты и соединения. Tekla Structures не создает повторно соединения в первой выбранной детали.

См. также

[Прикрепление деталей друг к другу \(стр 398\)](#)

Прикрепление деталей друг к другу

С помощью команд группы **Добавленный материал** можно прикрепить одну или несколько деталей к другой детали, а также открепить или расчлнить прикрепленные детали.

При изменении свойств прикрепленных деталей необходимо помнить, что некоторые из свойств деталей берутся из главной детали. Эти свойства не отображаются в свойствах прикрепленной детали. Можно запрашивать свойства всей детали целиком и свойства каждой прикрепленной детали по отдельности. Прикрепленные детали учитываются при вычислении площади, объема и массы:

- **Масса (брутто):** сравнивается масса с подгонкой и без подгонки, и отображается большая из масс, без срезов/вырезов и с прикрепленными деталями.
- **Масса (нетто):** масса со срезами/вырезами и прикрепленными деталями, основанная на геометрическом объеме смоделированной детали.
- **Масса:** чистая масса.

Ограничения

- Добавлять соединения необходимо к той детали, к которой прикреплены другие детали. К прикрепленным деталям добавлять соединения нельзя.
- Компоненты армирования могут работать некорректно с деталями, прикрепленными друг к другу с помощью команд группы **Добавленный материал**. Геометрия деталей не всегда остается пригодной для добавления компонента. Например, могут быть утеряны опорные точки прикрепленной детали, а следовательно, и информация об ориентации, необходимая для добавления армирования.

Прикрепление детали к другой детали

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть свойства вида, нажмите кнопку **Отображать...** и убедитесь, что в настройках отображения установлен флажок **Срезы/вырезы и добавленный материал**.
2. На вкладке **Правка** выберите **Добавленный материал --> Прикрепить к детали**.
3. Выберите деталь, к которой нужно прикрепить другую деталь.
4. Выберите деталь, которую нужно прикрепить.
Можно прикрепить сразу несколько деталей.
5. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы прикрепить деталь.

Открепление прикрепленной детали

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть свойства вида, нажмите кнопку **Отображать...** и убедитесь, что в настройках отображения установлен флажок **Срезы/вырезы и добавленный материал**.
2. На вкладке **Правка** выберите **Добавленный материал --> Открепить от детали**.
3. Выберите прикрепленную деталь, которую нужно открепить.
Можно одновременно открепить несколько деталей от нескольких разных деталей. Выберите детали, щелкая их или с помощью рамки выбора.
4. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы открепить деталь.
Открепленная деталь сохраняет цвет, который был у нее, когда она была прикреплена.

Расчленение прикрепленных деталей

Деталь, имеющую прикрепленные детали, можно расчленить.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть свойства вида, нажмите кнопку **Отображать...** и убедитесь, что в настройках отображения установлен флажок **Срезы/вырезы и добавленный материал**.
2. На вкладке **Правка** выберите **Добавленный материал** --> **Расчленить деталь**.
3. Выберите деталь, которую требуется расчленить.
4. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы расчленить деталь.

Искривление детали

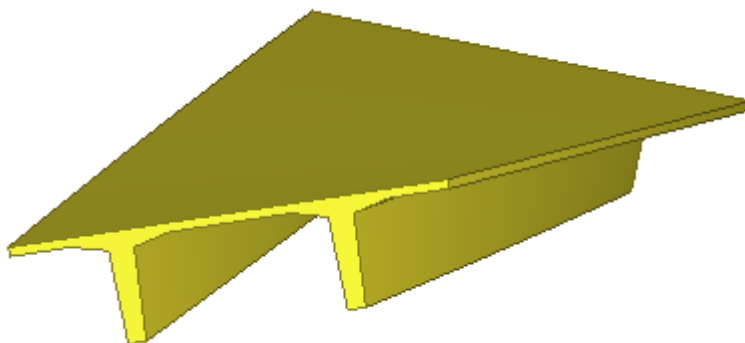
Стальные и бетонные балки и колонны, а также бетонные перекрытия можно искривлять. Функциональность искривления доступна только в конфигурациях **Полная**, **Детализация сборного железобетона** и **Детализация стальных конструкций**.

Искривление бетонной балки или колонны с использованием углов деформации

1. Дважды щелкните бетонную балку или колонну, чтобы открыть свойства.
2. Перейдите в раздел **Деформация**.
3. В поле **Искривление — Начало** введите угол балки в начальной точке относительно ручек детали.
4. В поле **Искривление — Конец** введите угол балки в конечной точке относительно ручек детали.

Например, чтобы придать балке искривление на 10 градусов в конечной точке, введите 0 в поле **Начало** и 10 в поле **Конец**.

5. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы искривить балку.



Искривление бетонного перекрытия путем перемещения фасок

Прежде чем приступить, создайте бетонное перекрытие с помощью команды **Перекрытие** на вкладке **Бетон**.

1. Дважды щелкните фаску, чтобы открыть свойства объекта **Фаска угла**.
2. Измените свойства фаски.
Не изменяйте фаски так, чтобы грани перекрытия перестали быть плоскостными.
 - Чтобы переместить верхний угол фаски, измените значение в поле **Dz1**.
 - Чтобы переместить нижний угол фаски, измените значение в поле **Dz2**.
3. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы искривить перекрытие.

Искривление перекрытия, созданного с помощью компонента «Моделирование элементов настила или ограждений (6б)»

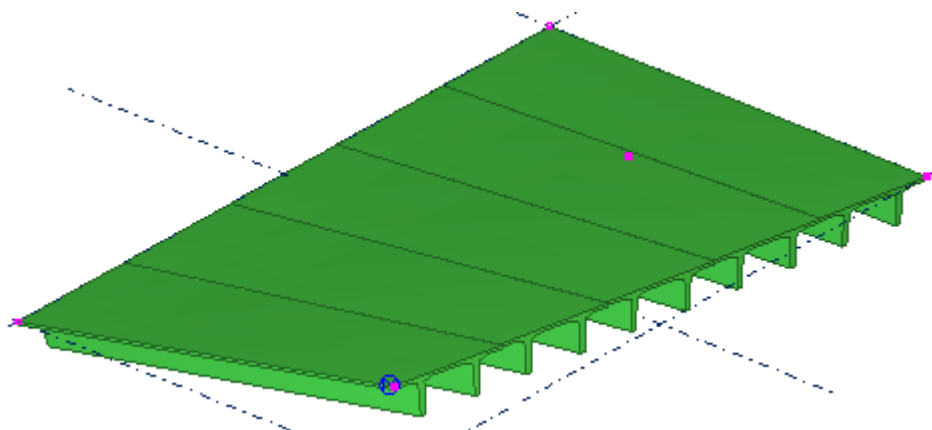
Прежде чем приступить, создайте бетонное перекрытие с помощью компонента .

1. Убедитесь, что переключатель **Выбрать компоненты** активен.
2. Выберите фаску, которую вы требуется переместить.
Например, выберите угловую точку компонента-перекрытия, чтобы искривить соответствующий торец перекрытия:



3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Специальное перемещение --> Линейно** .
4. В диалоговом окне **Переместить - линейно** введите значение в поле соответствующего направления.
Например, введите 100 в поле **dZ**, чтобы поднять этот угол на 100 мм.
5. Нажмите кнопку **Переместить**.

Tekla Structures перемещает точку в выбранном направлении, тем самым искривляя перекрытия.



6. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Прервать**.
7. Убедитесь, что переключатель выбора **Выбрать объекты в компонентах** активен.
8. Чтобы узнать угол искривления отдельного перекрытия, дважды щелкните перекрытие, чтобы открыть свойства **Бетонная балка**, и перейдите в раздел **Деформация**.

Значения свойства **Искривление** в начале и в конце отражают угол искривления в начальной и конечной точках детали.

Выгиб детали

Детали можно предварительно выгнуть, т. е. придать изгиб длинным тяжелым секциям, которые на месте монтажа просядут и выпрямятся. Выгибание позволяет показать в модели естественный выгиб предварительно напряженной детали в модели. Выгибание влияет на положение разрезов, наклонных и внедренных элементов в модели.

1. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали.
2. Перейдите в раздел **Деформация**.
3. В поле **Выгиб** введите величину выгиба.
4. Нажмите кнопку **Изменить**.

Tekla Structures изгибает деталь в локальном направлении оси Z.



Изменение элементов

Для точной проработки геометрии модели можно изменять элементы. Например, так можно создавать наклонные перекрытия.

ПРИМ. Создавать формы элементов можно по существующей геометрии и деталям в модели.

При изменении геометрии элемента можно перемещать вершины (точки углов), ребра и грани путем их перетаскивания. Грани, однако, всегда должны оставаться плоскими, поэтому свободно перемещать все вершины или ребра нельзя. Возможно, сначала потребуется добавить новые ребра для разбиения существующих граней. Эти ребра играют роль петель или шарнирных соединений между гранями.

После внесения изменений в геометрию элемента при сохранении изменений можно обновить текущую форму элемента или создать новую форму. Tekla Structures также сохраняет временные формы в каталоге форм на случай, если вам потребуется отменить внесенные изменения. Неиспользуемые временные формы удаляются из каталога форм при сохранении модели.

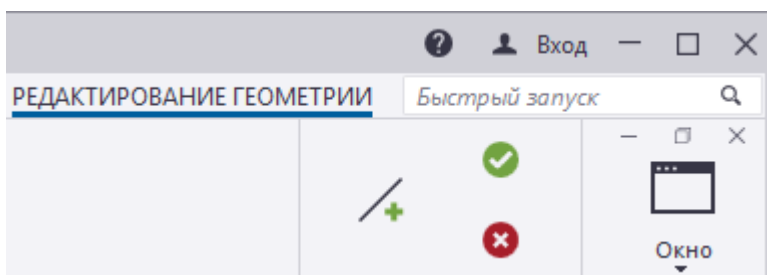
Переход в режим редактирования геометрии

Прежде чем приступить, [создайте элементы \(стр 365\)](#).

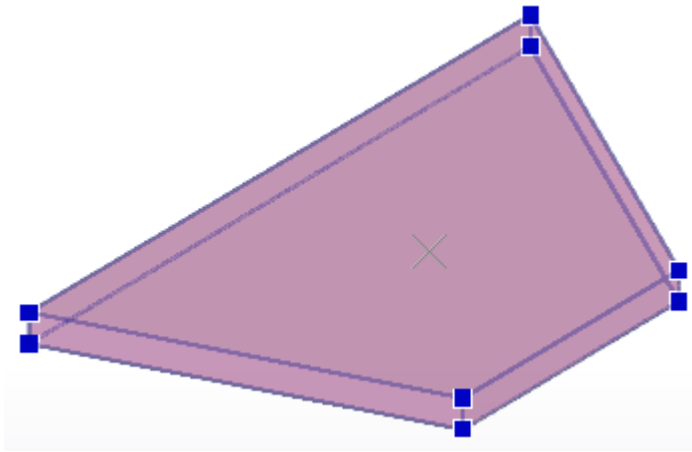
1. Перейдите к полю **Быстрый запуск**.
2. Найдите команду **Переход в режим редактирования геометрии** и выберите ее.
3. Выберите элемент, геометрию которого вы хотите изменить.

Изменять можно только элементы, у которых есть твердотельная форма.

На правом конце ленты появляется вкладка **Редактирование геометрии**:




Tekla Structures отображает ручки выбранного элемента. Например:



Добавление ребра в элемент

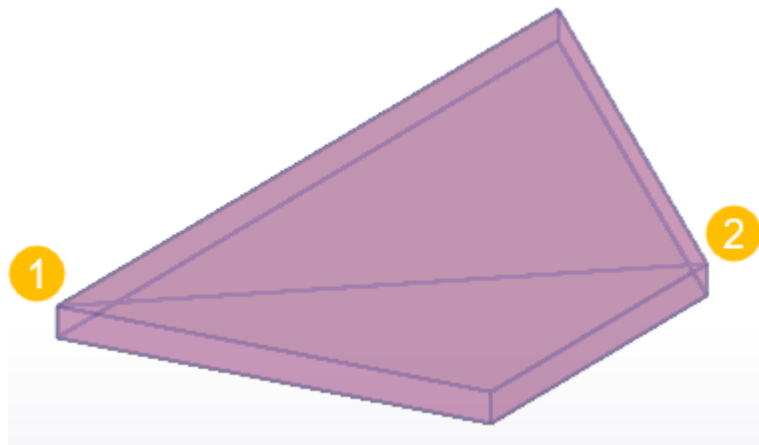
В выбранный элемент можно добавить ребра для разбиения существующих граней. Создавайте новые ребра так, чтобы они не пересекали существующие ребра.

Прежде чем приступить, убедитесь, что вкладка **Редактирование геометрии** открыта, и что вы выбрали нужный элемент.

1. На вкладке **Редактирование геометрии** выберите .
2. Укажите начальную точку ребра.
Начальная точка должна находиться на существующем ребре или в вершине.
3. Укажите конечную точку ребра.
Конечная точка должна находиться в вершине или на той же грани, что и начальная точка, но на другом ребре. При попытке указать

недопустимую точку Tekla Structures отображает предварительное изображение ребра красным цветом.

Tekla Structures создает ребро между указанными точками. Например:



(1) Начальная точка

(2) Конечная точка

4. Если требуется добавить больше ребер, повторите шаги 2 и 3.
5. Для выхода из режима добавления ребер нажмите **ESC**.

Изменение геометрии элемента

Прежде чем приступить, убедитесь, что вкладка **Редактирование геометрии** открыта, и что вы выбрали нужный элемент.

1. Наведите указатель мыши на выбранный элемент, чтобы выделить его грани, ребра и вершины.
2. Чтобы переместить грань, ребро или вершину, перетащите их в новое место.

Также можно использовать [числовую привязку \(стр 96\)](#) и диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.

Чтобы переместить выбранную вершину в точное место, необходимо ввести все три его координаты (X, Y и Z), например: 400, 200, 0.

Обратите внимание, что можно ввести [специальный символ \(стр 101\)](#) перед координатами, чтобы временно переопределить используемый по умолчанию режим привязки (относительный), — например, символ ! для перехода к глобальным координатам.

3. Чтобы удалить ребро или вершину, выберите их и нажмите клавишу **DELETE**.

Удалять можно только ребра, у которых обе смежные грани находятся в одной плоскости, и вершины, у которых все смежные грани находятся в одной плоскости.


Если смежные грани ребра или вершины не лежат в одной плоскости, можно перетащить ребро или вершину на другое ребро или вершину, чтобы объединить их.

4. Если требуется отменить внесенные изменения, нажимайте **CTRL+Z**.

Сохранение измененного элемента и формы

При сохранении измененных элементов в модели можно обновить текущую форму выбранного элемента или создать новую форму для использования в дальнейшем.

Прежде чем приступить, убедитесь, что вкладка **Редактирование геометрии** открыта, и что вы выбрали нужный элемент.

1. На вкладке **Редактирование геометрии** выберите .
Откроется диалоговое окно **Сохранить как**.
2. Выберите один из следующих вариантов:
 - **Обновить текущую форму для использования этой геометрии**
позволяет обновить текущую форму, измененный элемент и все элементы с этой формой в модели.
Если все элементы в модели не обновились, сохраните модель, закройте и заново откройте ее.
 - **Создать новую форму в каталоге форм с именем**
позволяет создать в каталоге форм новую форму и обновить измененный элемент в модели так, чтобы в нем использовалась эта новая форма.
3. Если вы выбрали вариант с созданием новой формы, введите имя для формы.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.
Tekla Structures обновляет элементы в модели и сохраняет форму в каталоге форм.

Временные формы, созданные в процессе редактирования, будут удалены из каталога форм при сохранении модели, если эти формы не используются ни в одном из элементов.

2.4 Добавление узлов к деталям

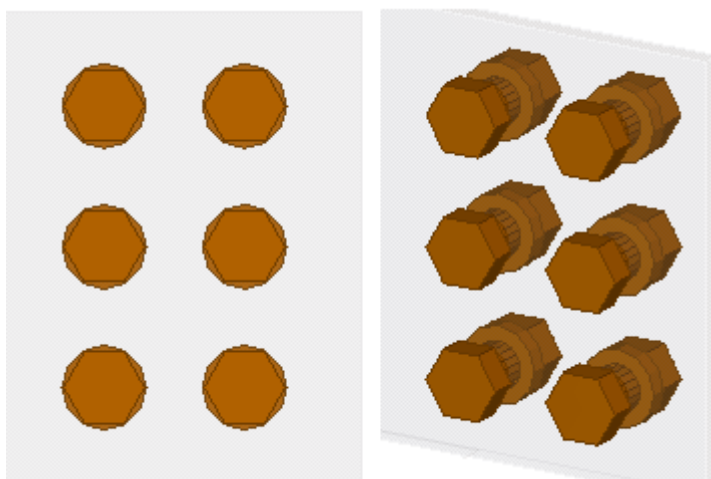
В этом разделе рассказывается, как создавать узлы с помощью Tekla Structures. Также приводятся несколько приемов для окончательной доработки формы деталей.

Создавать узлы можно, например, следующими способами:

- создавать болты, [шпильки \(стр 419\)](#) и отверстия;
- создавать [сварные швы \(стр 423\)](#) и определять, как они будут [выглядеть \(стр 437\)](#) в модели;
- создавать [подгонку \(стр 441\)](#), вырезы и фаски на деталях для уточнения формы деталей;
- [добавлять обработку поверхности на детали \(стр 454\)](#) и [поверхности на грани деталей \(стр 467\)](#).

Создание болтов


Для создания болтов можно либо создать отдельную группу болтов, либо применить компонент, который автоматически создает группы болтов.



В Tekla Structures для создания болтов, [шпилек \(стр 419\)](#) и отверстий используется одна и та же команда. Если требуется создать только отверстия, не используйте никакие элементы болтового соединения (такие как болты, шайбы и гайки).


Для болтов и отверстий на чертежах можно создать разные метки.

Создание группы болтов

1. На вкладке **Сталь** выберите **Болт** .
Откроются свойства объекта **Болт**.
2. При необходимости внесите изменения в свойства объекта **Болт**.
Например, свойства в разделе **Группа болтов** влияют на конечный результат.
3. Выберите главную деталь, к которой будут крепиться болтами второстепенные детали.
4. Выберите второстепенные детали.
5. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор деталей.
6. Укажите точку, чтобы задать начало координат группы болтов.
7. Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X группы болтов.




ПРИМ. Tekla Structures определяет местоположение группы болтов, используя следующие значения: ось X группы болтов и рабочую плоскость. Размеры определяются относительно начала координат группы болтов — первой указанной вами точки, а направление оси X группы болтов Tekla Structures задает по второй указанной точке. Важно, чтобы точка, указанная для создания группы болтов, была достаточно близко к деталям, которые вы хотите соединить.

Создание одиночного болта

1. На вкладке **Сталь**, удерживая клавишу **SHIFT**, нажмите **Болт** , чтобы открыть свойства объекта **Болт**.
2. В разделе **Группа болтов** выберите **Массив** из списка **Форма**.
3. В полях **Интервал по X** и **Интервал по Y** введите 0.
4. Создайте болт таким же образом, как группу болтов:
 - a. Выберите главную деталь, к которой будут крепиться болтами второстепенные детали.
 - b. Выберите второстепенные детали.
 - c. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор деталей.
 - d. Укажите точку, чтобы задать начало координат болта.
 - e. Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X.

Создание болтов с помощью компонента АвтоБолт

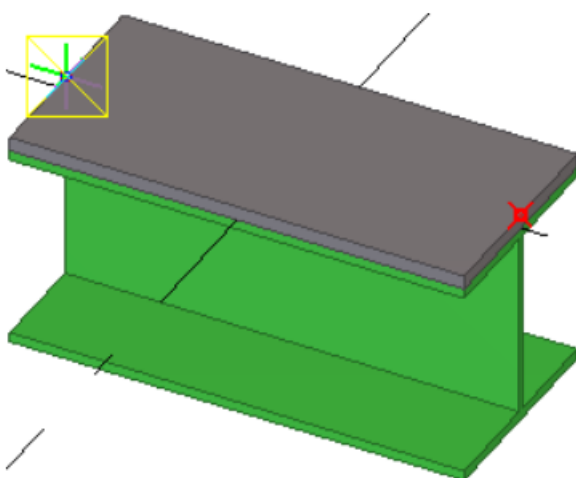
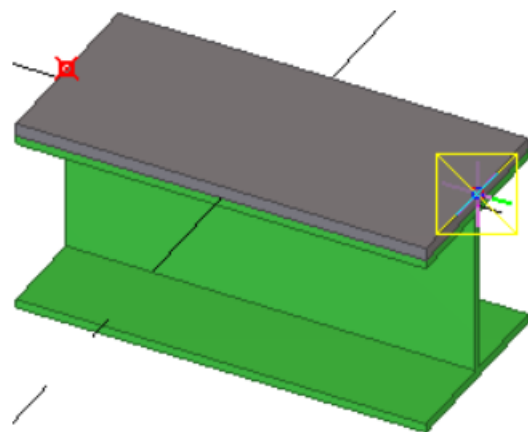
Компонент **АвтоБолт** можно использовать для соединения болтами деталей и соседних деталей, пластин-прокладок, стыковых накладок или других пластин. **АвтоБолт** учитывает поворот детали и находит оптимальный поворот, не требуя установки рабочей плоскости. При использовании компонента **АвтоБолт** одна группа болтов может соединять несколько деталей, — например, стыковое соединение может рассматриваться как одна группа.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Начните вводить автоболт в поле поиска.
3. Дважды щелкните **АвтоБолт** в каталоге, чтобы открыть диалоговое окно **АвтоБолт**.
4. Задайте свойства болта.
5. При необходимости можно отобразить длину разреза в виде временных линий, чтобы увидеть, где должны быть размещены болты, даже если они не создаются.
 - Выберите  в списке внизу диалогового окна, чтобы не отображать временные линии.
 - Выберите  в списке внизу диалогового окна, чтобы отобразить временные линии.

Чтобы удалить временные линии, щелкните вид правой кнопкой мыши и выберите **Перечертить вид**.

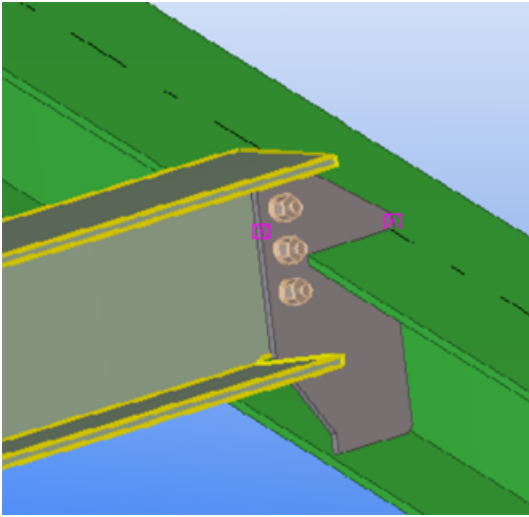
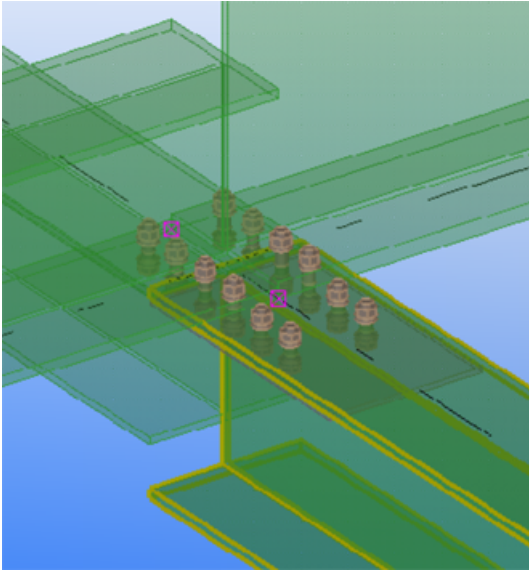
6. Нажмите кнопку **Применить**.
7. Выберите главную деталь.

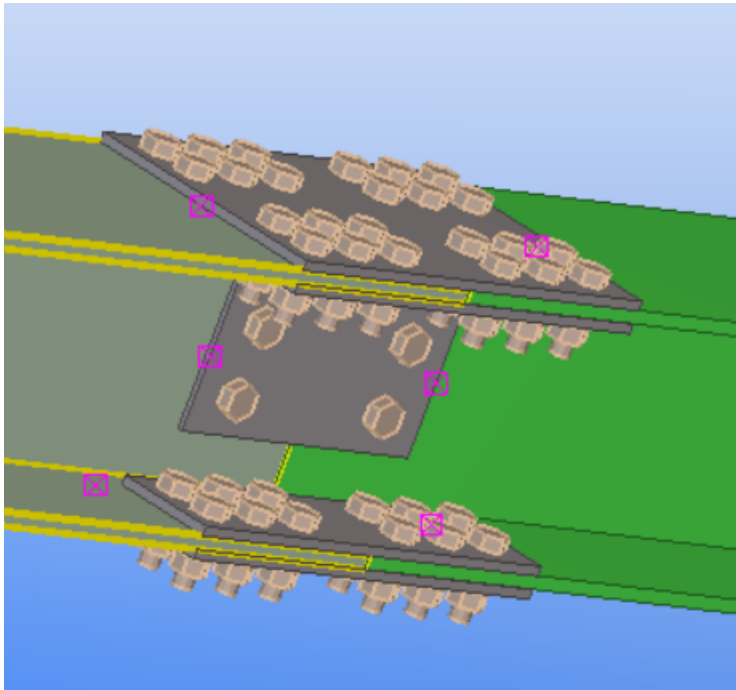
АвтоБолт использует эту деталь для определения оптимального поворота. Эта деталь будет главной деталью сборки.
8. Выберите второстепенную деталь.
9. Щелкните средней кнопкой мыши.
10. Укажите первую и вторую точку, чтобы задать направление группы болтов.



Примеры

Примеры деталей, соединенных болтами с помощью компонента **АвтоБолт**, показаны ниже. Главные детали и выбранные точки выделены.





Создайте группы болтов путем расчленения компонента

Еще один способ создания болтов заключается в применении компонента, в состав которого входят группы болтов, с последующим расчленением компонента.

1. Примените компонент, в состав которого входят группы болтов.
Например, соедините две балки или балку с колонной с помощью торцевой пластины на болтах.
2. **Расчлени**те (стр 878) компонент.
 - a. Выберите компонент, который требуется расчленить.
 - b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Расчлени**ть **компонент**.
Tekla Structures разделяет компонент на входящие в него объекты.
3. Внесите изменения в группу болтов.
 - a. Выберите группу болтов и дважды щелкните ее, чтобы открыть свойства.
 - b. Внесите изменения в свойства.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

Изменение или добавление деталей болтового соединения

Вы можете изменить детали, соединенные группой болтов.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Детали болтового соединения**.
2. Выберите группу болтов.
3. Снова выберите главную и второстепенные детали.
4. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор деталей.

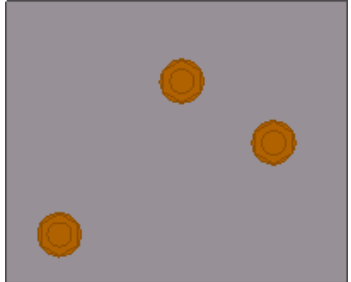
Форма группы болтов

Tekla Structures использует значения **Интервал по X** и **Интервал по Y** в свойствах объекта **Болт** для определения числа болтов в группе, как показано в таблице ниже:

Форма	Расст. между болтами по оси X	Расст. между болтами по оси Y
Массив	Расстояние между болтами в направлении оси X группы болтов.	Расстояние между болтами в направлении оси Y группы болтов.
Окружность	Число болтов.	Диаметр группы болтов.
Список	Координата X каждого болта от начала координат группы болтов.	Координата Y каждого болта от начала координат группы болтов.

Примеры

Форма группы болтов	Размеры	Результат
Массив	Расст. между болтами по оси X: 150 Расст. между болтами по оси Y: 100	
Окружность	Число болтов: 6 Диаметр: 100	

Форма группы болтов	Размеры	Результат
Список	<p>Расст. между болтами по оси X: 75 175 250</p> <p>Расст. между болтами по оси Y: 75 -50 0</p>	

Свойства болта

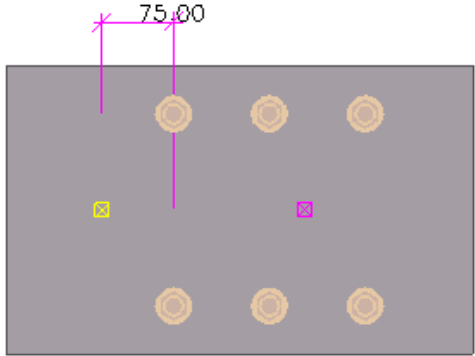
Для просмотра и изменения свойств группы болтов используются свойства объекта **Болт**. Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды**.



Параметр	Описание
Болт	
Размер	Диаметр болта.
Стандарт	Стандарт/марка комплекта болтов.
Тип болта	Указывает, где устанавливаются болты — на площадке или на заводе.
Присоединить как	Указывает, что присоединяется болтами — второстепенная деталь или сборочный узел.
Резьба болта в детали	Указывает, может ли резьба болта находиться внутри соединяемых деталей. При вычислении длины болтов с резьбой под головку Tekla Structures не использует это значение.
Длина разреза	<p>Указывает, какие детали соединяет болт. Значение свойства определяет область, в которой Tekla Structures ищет детали, относящиеся к группе болтов. Используя длину разреза, можно определить, через одну или через две полки будет проходить болт.</p> <p>Tekla Structures ищет детали на расстоянии, равном половине длины разреза, в обе стороны от плоскости группы болтов. На</p>

Параметр	Описание
	<p>иллюстрации ниже А — длина разреза, а В — начало координат группы болтов. За область поиска Tekla Structures принимает расстояние, равное $A/2$, в обоих направлениях от точки В.</p>  <p>Если длина разреза слишком мала (т.е. группа болтов не содержит деталей), Tekla Structures выводит предупреждение и устанавливает длину болта равной 100 мм.</p> <p>Если между соединенными деталями имеются большие зазоры, к длине болта добавляется величина зазора. Tekla Structures вычисляет длину болта, используя суммарное расстояние между первой и последней поверхностями.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы хотите принудительно установить определенную длину болта, введите отрицательное значение длины разреза (например, -150).</p>
Дополнительная длина	<p>Дополнительная длина болта.</p> <p>Позволяет увеличить толщину материала, которую Tekla Structures использует при вычислении длины болта. Например, можно добавить дополнительную длину болта в расчете на покраску. Также можно</p>

Параметр	Описание
	добавлять дополнительные длины в комплекты болтов.
Комплект	Укажите, создаются ли вместе с болтом шайбы и гайки. Чтобы создать только отверстия (без болтов), снимите все флажки.
Группа болтов	
Форма	Форма группы болтов. Возможны следующие варианты: <ul style="list-style-type: none"> • Массив (прямоугольная) • Окружность (круглая) • Список (произвольная форма)
Расст. между болтами по оси X	Расстояние между болтами, число болтов или координата, в зависимости от формы группы болтов.
Расст. между болтами по оси Y	Расстояние между болтами, диаметр группы или координата, в зависимости от формы группы болтов.
Число болтов	Число болтов в круглой группе болтов.
Диаметр	Диаметр болтов в круглой группе болтов.
Отверстия	
Допуск	Допуск = диаметр отверстия – диаметр болта
Отверстия	Если вы хотите создать отверстия завышенного размера или продолговатые отверстия, установите флажки, чтобы указать, в каких слоях соединения создаются специальные отверстия.
Тип специального отверстия	Отверстие завышенного размера, продолговатое отверстие или без отверстия. Этот параметр становится активным при установке флажков Специальное отверстие в области Отверстия .
Продолговатое отверстие по оси X	допуск по оси X для продолговатого отверстия. Для круглого отверстия равен нулю.

Параметр	Описание
Продолговатое отверстие по оси Y	допуск по оси Y для продолговатого отверстия. Для круглого отверстия равен нулю.
Повернуть продолговатые отверстия	Если болт соединяет несколько деталей, имеет смысл повернуть отверстия в чередующихся деталях на 90 градусов. Это позволит болту двигаться в различных направлениях.
Завышенного размера	Допуск отверстия завышенного размера.
Положение	
На плоскости	<p>Позволяет переместить группу болтов перпендикулярно оси X группы болтов.</p> 
Поворот	<p>Позволяет указать, насколько далеко группа болтов повернута вокруг оси X относительно текущей рабочей плоскости.</p> <p>Например, можно использовать это поле, чтобы указать, с какой стороны соединенных деталей должны находиться головки болтов.</p> 
На глубине	Позволяет переместить группу болтов перпендикулярно текущей рабочей плоскости.
Смещение от	
Dx, Dy, Dz	<p>Смещения, которые сдвигают группу болтов путем перемещения оси X группы болтов. Позволяют изменить положение группы болтов.</p> <p>Значения Dx, Dy и Dz для начальной точки перемещают первый конец группы болтов</p>

Параметр	Описание
	<p>относительно оси X группы болтов. Значения для конечной точки перемещают второй конец группы болтов.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Положительное значение Dx смещает начальную точку в сторону конечной точки. • Dy перемещает конечную точку перпендикулярно оси X группы болтов на текущей рабочей плоскости. • Dz перемещает конечную точку перпендикулярно текущей рабочей плоскости. <p>Пример группы болтов со значением Dx для начальной точки, равным 75:</p> 
Подробнее	
Пользовательские атрибуты	<p>Нажмите кнопку Пользовательские атрибуты, чтобы открыть пользовательские атрибуты болта. В пользовательских атрибутах содержится дополнительная информация о болтах.</p>
Показывать длину разреза как временные линии	<p>Этот параметр доступен в компоненте АвтоБолт.</p> <p>Он позволяет показать, где должны быть размещены болты, даже если они не создаются.</p>


Параметр	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> Выберите , чтобы не отображать временные линии. Выберите , чтобы отобразить временные линии.

Создание резьбовых шпилек

Шпилька — это особый тип болта, который приваривается к стальным деталям для передачи нагрузок между сталью и бетоном.

В Tekla Structures для создания [болтов \(стр 407\)](#), шпилек и отверстий используется одна и та же команда. При создании шпилек выберите стандарт комплекта шпильки в свойствах объекта **Болт**. Можно создать группу шпилек или одну шпильку.

Создавать шпильки можно также с помощью компонента **Станд-болты (1010)**.

1. Убедитесь, что необходимые шпильки добавлены в каталог болтов и каталог комплектов болтов.
2. На вкладке **Сталь**, удерживая клавишу **SHIFT**, нажмите **Болт** , чтобы открыть свойства объекта **Болт**.
3. В списке **Стандарт** выберите стандарт комплекта болта для шпилек.
4. В разделе **Группа болтов** выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы создать группу шпилек, выберите требуемую форму в списке **Форма** и задайте соответствующие свойства.
 - Чтобы создать одну шпильку, выберите **Массив** в списке **Форма** и введите 0 в полях **Интервал по X** и **Интервал по Y**.
5. При необходимости измените другие свойства.
6. Выберите главную деталь.
7. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор деталей.
8. Укажите точку, чтобы задать начало координат шпильки или группы шпилек.
9. Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X группы шпилек.

Создание отверстий под болты

В Tekla Structures для создания болтов, шпилек и отверстий используется одна и та же команда. Прежде чем создавать отверстия, необходимо


изменить некоторые из свойств объекта **Болт**. Если требуется создать только отверстия, не используйте никакие элементы болтового соединения (такие как болты, шайбы и гайки).

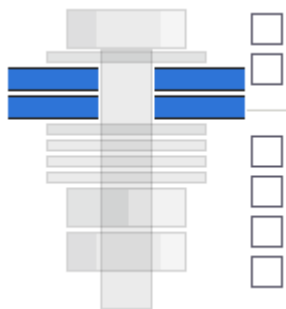
Можно создавать отверстия следующих типов:

- Круглые
- Завышенного размера
- Продолговатые
- Под резьбу

Создание круглых отверстий

Можно создать группу круглых отверстий или одиночное круглое отверстие. Tekla Structures вычисляет диаметр круглого отверстия как сумму свойств **Размер** и **Допуск**.


1. На вкладке **Сталь**, удерживая клавишу **SHIFT**, нажмите  **Болт**, чтобы открыть свойства объекта **Болт**.
2. Если создавать болты не требуется, снимите все флажки в разделе **Сборка**.



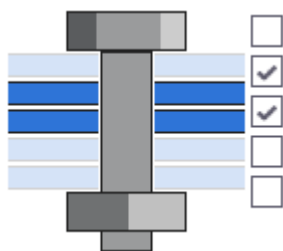
3. При необходимости измените свойства отверстия.
4. Создайте отверстия таким же образом, как [группу болтов \(стр 407\)](#):
 - a. Выберите главную деталь, к которой будут крепиться болтами второстепенные детали.
 - b. Выберите второстепенные детали.
 - c. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор деталей.
 - d. Укажите точку, чтобы задать начало координат группы отверстий.
 - e. Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X группы отверстий.

Создание отверстий завышенного размера

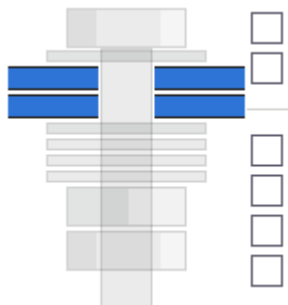
Можно создать группу отверстий завышенного размера.

1. На вкладке **Сталь**, удерживая клавишу **SHIFT**, нажмите  **Болт**, чтобы открыть свойства объекта **Болт**.
2. В области **Отверстия** укажите, в каких слоях соединения требуется создать отверстия завышенного размера, установив соответствующие флажки **Специальное отверстие**.

Например:



3. Если создавать болты не требуется, снимите все флажки в разделе **Сборка**.




4. В списке **Тип специального отверстия** выберите **Завышенного размера**.
5. В поле **Завышенного размера** введите допуск для отверстия завышенного размера.
Также можно использовать отрицательное значение для создания отверстий меньшего размера (под резьбу).
6. Создайте отверстия таким же образом, как [группу болтов \(стр 407\)](#):
 - a. Выберите главную деталь, к которой будут крепиться болтами второстепенные детали.
 - b. Выберите второстепенные детали.
 - c. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор деталей.
 - d. Укажите точку, чтобы задать начало координат группы отверстий.

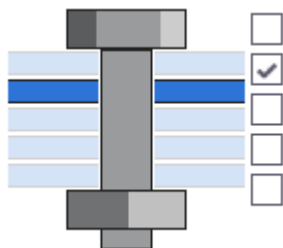
- e. Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X группы отверстий.

Создание продолговатых отверстий

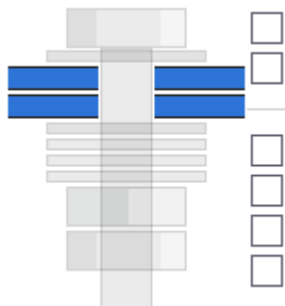
Можно создать группу отверстий завышенного размера.

1. На вкладке **Сталь**, удерживая клавишу **SHIFT**, нажмите  **Болт**, чтобы открыть свойства объекта **Болт**.
2. В области **Отверстия** укажите, в каких деталях требуется создать продолговатые отверстия, установив соответствующие флажки **Специальное отверстие**.

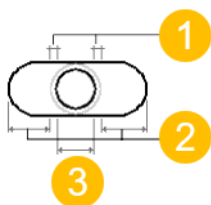
Tekla Structures считает детали от головки болта. Например, если установить второй флажок от головки болта, Tekla Structures создает продолговатое отверстие во второй детали от головки болта.



3. Если создавать болты не требуется, снимите все флажки в разделе **Сборка**.



4. В списке **Тип специального отверстия** выберите **Продолговатое**.
5. Введите допуск для продолговатых отверстий по осям X и Y группы болтов в полях **Отверстие по оси X** и **Отверстие по оси Y**.



(1) Допуск

(2) Продолговатое отверстие по оси X или Y

(3) Диаметр

6. Если требуется повернуть отверстия в чередующихся деталях на 90 градусов, выберите **Четные** или **Нечетные** списке **Повернуть отверстия**.



(1) Перпендикулярные продолговатые отверстия в четных и нечетных деталях

(2) Параллельные продолговатые отверстия

7. Создайте отверстия таким же образом, как [группу болтов \(стр 407\)](#):
- Выберите главную деталь, к которой будут крепиться болтами второстепенные детали.
 - Выберите второстепенные детали.
 - Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор деталей.
 - Укажите точку, чтобы задать начало координат группы отверстий.
 - Укажите вторую точку, чтобы задать направление оси X группы отверстий.

Создание сварных швов

Сварные швы можно создавать либо вручную, либо путем применения компонентов, автоматически создающих сварные швы.

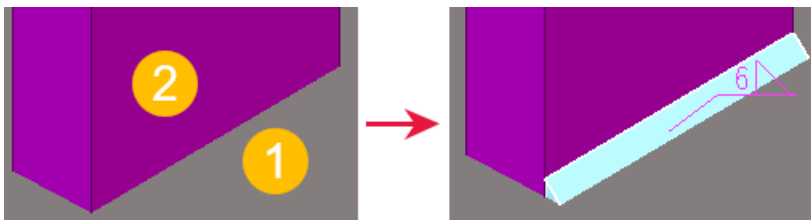
По умолчанию Tekla Structures помещает сварные швы на стороне стрелки, используя свойства **Над линией** в соответствии со стандартом ISO. Изменить способ размещения на **Под линией** в соответствии со стандартом AISC можно с помощью расширенного параметра XS_AISC_WELD_MARK.

Создание сварного шва между деталями

Две детали можно сварить вместе, используя положение шва, заданное в свойствах объекта **Сварной шов**. Длина шва зависит от длины соединения между свариваемыми деталями.

- На вкладке **Сталь** выберите **Сварной шов** --> **Создать сварной шов между деталями** .

2. Выберите деталь, к которой нужно приварить другую деталь.
При создании шва, выполняемого в цеху, это главная деталь сборки.
3. Выберите деталь, которую нужно приварить.
При создании шва, выполняемого в цеху, это второстепенная деталь сборки.



- (1) Главная деталь
(2) Второстепенная деталь

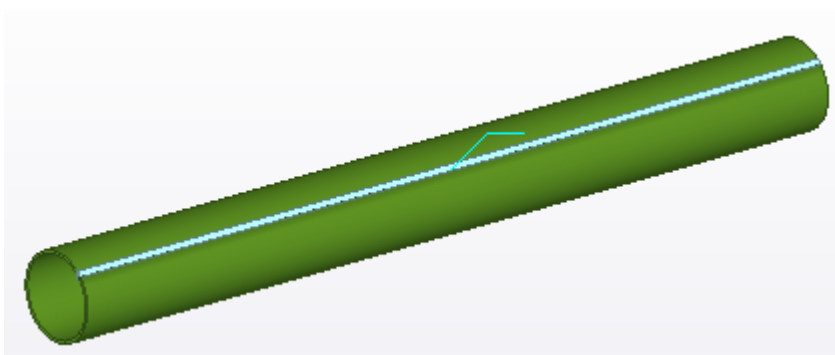
Создание сварного шва на детали

Можно создать сварной шов на детали, не прикрепляя к ней другие детали.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Сварной шов** --> **Создать сварной шов на детали**.
2. Выберите деталь, на которой вы хотите создать сварной шов.
3. Выберите начальную и конечную точки или укажите точки, через которые должен проходить сварной шов.
4. Нажмите среднюю кнопку мыши для создания сварного шва.

Пример

Команду **Создать сварной шов на детали** можно использовать для заваривания швов на трубах:



СОВЕТ Для моделирования трубчатых секций с видимыми швами используйте профиль SPD.

Создание сварного шва по ломаной линии

Создавать сварные швы по ломаной линии имеет смысл, когда вам нужно задать точное положение шва путем указания точек, через которые он должен проходить.

Для создания двухсторонних сварных швов по ломаной линии необходимо задать и свойства **Над линией**, и свойства **Под линией**.

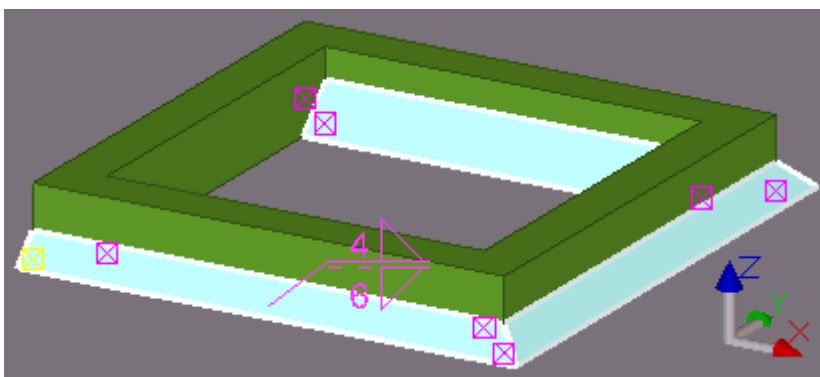
1. На вкладке **Сталь** выберите **Сварной шов** --> **Создать сварной шов по ломаной линии**.
2. Выберите деталь, к которой нужно приварить другую деталь.
При создании шва, выполняемого в цеху, это главная деталь сборки.
3. Выберите деталь, которую нужно приварить.
При создании шва, выполняемого в цеху, это второстепенная деталь сборки.
4. Выберите начальную и конечную точки или укажите точки, через которые должен проходить сварной шов.

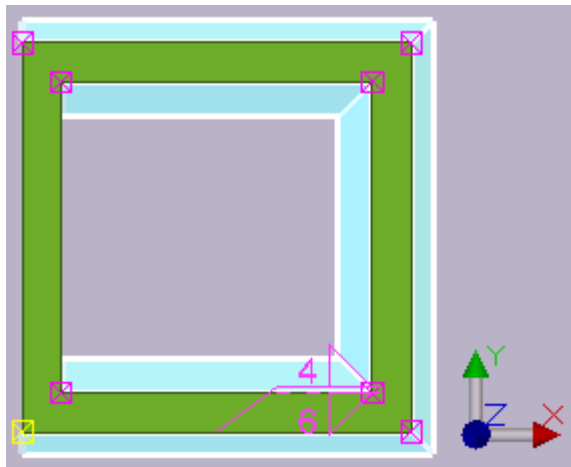
Для создания двухстороннего сварного шва по ломаной линии укажите точки ломаной на одной стороне свариваемой детали. Tekla Structures автоматически ищет соответствующие точки на другой стороне детали.

5. Нажмите среднюю кнопку мыши для создания сварного шва.
6. При необходимости измените сварной шов, перетаскивая ручки.

Пример

В этом примере показан двухсторонний сварной шов по ломаной линии, который проходит по трем (двум внешним и одной внутренней) кромкам прямоугольного полого профиля:



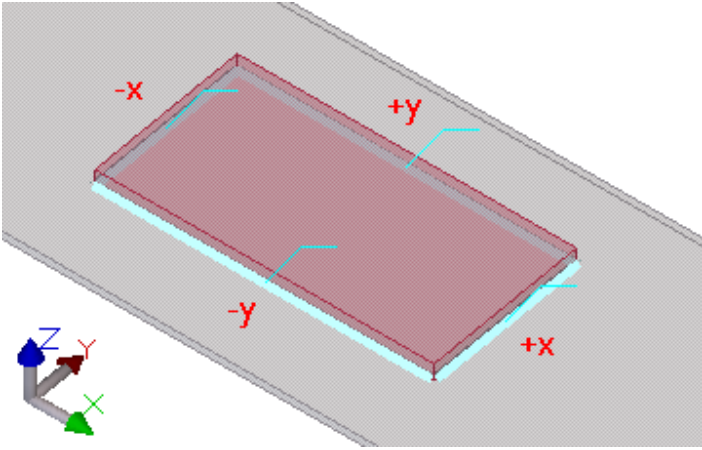


Свойства сварного шва

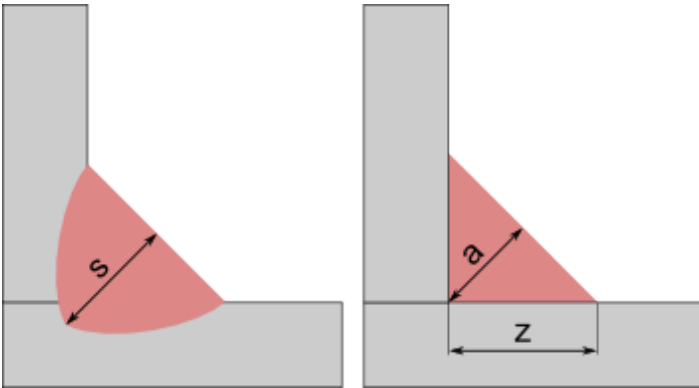
Для просмотра и изменения свойств сварного шва используются свойства объекта **Сварной шов**. Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды**.






ПРИМ. Некоторые из свойств отображаются только в отчетах, но не на чертежах.






Параметр	Описание
Общие атрибуты	
Кромка/по периметру	<p>Указывает, как должен проходить шов — по одной кромке или по всему периметру грани.</p> <p>Кромка: </p> <p>По периметру: </p>
Заводской/монтажный	<p>Указывает, где должна производиться сварка. Этот параметр влияет на сборки и на чертежи.</p> <p>Заводской: </p> <p>Монтажный: </p>
Положение	<p>Не используется для сварных швов по ломаной линии.</p> <p>Определяет положение сварного шва относительно рабочей плоскости. Тип и положение свариваемых деталей влияют на положение сварного шва.</p> <p>Возможные варианты положения сварного шва:</p>

Параметр	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> • + x • - x • + y • - y • + z • - z <p>В большинстве случаев Tekla Structures создает сварной шов на грани или стороне детали, обращенной в указанном направлении (X, Y или Z). Кроме того, на положение сварного шва могут влиять следующие факторы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • перпендикулярность кромки детали к выбранному направлению (X, Y или Z); • длина кромки детали; • расстояние до кромки детали в выбранном направлении (X, Y или Z). <p>На следующем рисунке показаны сварные швы в различных положениях:</p> 
Форма	<p>Форма сварного шва может быть следующей:</p> <ul style="list-style-type: none"> •  (обычный непрерывный шов) •  (прерывистый шов) •  (шахматный прерывистый шов)
Присоединить как	См. раздел Создание сборок с помощью сварных швов (стр 470) .

Параметр	Описание
Размещение	<p>Определяет, как сварной шов размещается относительно деталей сборки.</p> <p>Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Авто <p>Размещение сварных швов адаптируется к ситуации, соответствующей типу сварного шва.</p> <p>Сварные швы без скоса кромок, с V- и U-образной разделкой кромок располагаются посередине главной и второстепенной деталей. Сварные швы со скосом одной кромки и с J-образной разделкой кромок располагаются на стороне второстепенной детали.</p> <p>Это вариант по умолчанию.</p> • Главная деталь <p>Сварной шов полностью находится на стороне главной детали.</p> <p>На швы с V- или U-образной разделкой кромок выбор этого варианта никак не влияет.</p> • Второстепенная деталь <p>Сварной шов полностью находится на стороне второстепенной детали.</p> <p>На швы с V- или U-образной разделкой кромок выбор этого варианта никак не влияет.</p>
Подготовка	<p>Определяет, какие детали сборки автоматически подготавливаются под сварку.</p> <p>Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Нет <p>Детали не подготавливаются под сварку.</p> <p>Это вариант по умолчанию.</p> • Авто <p>Детали подготавливаются под сварку в соответствии с типом сварного шва.</p>

Параметр	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> • Главная деталь Под сварку подготавливается главная деталь. • Второстепенная деталь Под сварку подготавливается второстепенная деталь.
Сварной шов	
Префикс	<p>Префикс размера сварного шва. Отображается на чертежах, но только если указан также размер сварного шва.</p> <p>Стандартные префиксы по ISO 2553 следующие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a — расчетная толщина шва • s — глубина проплавления • z — длина катета  <p>Обратите внимание, что, если последний символ префикса — <i>s</i>, Tekla Structures создает твердотельный объект сварки в соответствии с изображением справа, так, чтобы размер <i>a</i> был равен размеру сварного шва.</p>
Тип	См. список типов сварных швов (стр 432) ниже.
Размер	<p>Размер сварного шва.</p> <p>Если ввести нулевой или отрицательный размер, Tekla Structures создаст шов, но на чертежах он отображаться не будет.</p> <p>Для составных сварных швов (типы $V+\Delta$ и $II+\Delta$) можно ввести два значения размера.</p>



Параметр	Описание
Угол	<p>Угол подготовки под сварку, скосов или разделки кромок.</p> <p>Для сварных швов со скосом одной или обеих кромок введите положительное значение.</p> <p>Tekla Structures отображает угол между символом типа сварки и символом контура типа заполнения.</p>
Контур	<p>Контур типа заполнения сварного шва может иметь следующие значения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Нет • Заподлицо  • Выпуклый  • Вогнутый  <p>Этот параметр не влияет на твердотельные объекты сварки.</p>
Обработка поверхности	<p>Tekla Structures отображает значок обработки поверхности на чертеже перед значком типа сварного шва. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • G (шлифовка) • M (механическая обработка) • C (зачистка зубилом) •  (шов с плоской лицевой поверхностью) •  (шов с плавными переходами) <p>Этот параметр не влияет на твердотельные объекты сварки.</p>
Притупление	<p>Толщина притупления кромки — это высота самой узкой части в зазоре между свариваемыми кромками.</p> <p>Значения притупления кромки не отображаются на чертежах, однако с помощью атрибута шаблона <code>WELD_ROOT_FACE_THICKNESS</code> можно отображать размер притупления кромки в списке сварных швов в отчетах.</p>
Эффективная толщина	<p>Размер сварного шва, используемый при расчете прочности шва.</p>
Зазор между кромками	<p>Расстояние между свариваемыми деталями.</p> <p>Для сварных швов без скоса кромок введите положительное значение.</p>

Параметр	Описание
№ приращения	Количество участков в прерывистом шве. Используется только в сочетании со стандартом ISO.
Длина	<p>Определяет значение длины, отображаемое в метке сварного шва.</p> <p>Для прерывистых сварных швов определяет длину участка.</p> <p>На непрерывные твердотельные объекты сварки этот параметр не влияет.</p>
Шаг	<p>Если расширенный параметр XS_AISC_WELD_MARK установлен в значение TRUE — это межцентровое расстояние между участками в прерывистом шве.</p> <p>Если расширенный параметр XS_AISC_WELD_MARK установлен в значение FALSE, это промежуток между участками в прерывистом шве.</p> <p>По умолчанию для разделения длины сварного шва и шага в Tekla Structures используется символ -, например: 50-100. Чтобы использовать другой разделитель, например @, задайте для расширенного параметра XS_WELD_LENGTH_CC_SEPARATOR_CHAR значение @.</p>
	<p>Эти кнопки используются для копирования и связывания значений свойств Над линией и Под линией.</p> <p>Нажимайте кнопки  и  для копирования значений между столбцами Под линией и Над линией.</p> <p>Нажмите , чтобы включить или выключить связывание.</p> <p>Когда значения связаны, средняя кнопка становится желтого цвета . Это значит, что при изменении какого-либо значения в одном из этих столбцов меняется также соответствующее значение в другом столбце.</p>
Информация в раздвоении	

Параметр	Описание
Уровень неразрушающего контроля	Определяет уровень неразрушающих испытаний и контроля.
Класс электрода	Определяет класс сварочных электродов.
Прочность электрода	Определяет прочность электродов.
Коэффициент электрода	Определяет коэффициент прочности электродов.
Тип процесса	Определяет тип процесса.
Справочный текст	Дополнительная информация, добавляемая в метку сварного шва. Например, это может быть информация о технических условиях или процессе сварки. Обратите внимание, что специальные символы будут отображаться в метках сварных швов на видах модели только при условии, что эти специальные символы поддерживаются шрифтом Arial.
Пользовательские свойства	
Еще	Нажмите кнопку Еще , чтобы открыть пользовательские атрибуты сварного шва. Пользовательские атрибуты содержат дополнительную информацию о сварном шве.








Список типов сварных швов

Тип сварного шва задается в свойствах сварного шва. Некоторые типы сварных швов предусматривают автоматическую подготовку деталей к сварке. В таблице ниже приведены доступные типы сварных швов:

Номер	Тип	Название	Автоматическая подготовка под сварку (необязательно)	Поддерживает твердый объект сварки
0		Нет	Нет	Нет
10		Угловой сварной шов	Нет	Да
3		Стыковой шов с V-образной разделкой кромок	Да	Да

Номер	Тип	Название	Автоматическая подготовка под сварку (необязательно)	Поддерживает твердый объект сварки
4	V	Стыковой шов со скосом одной кромки	Да	Да
2	II	Стыковой шов без скоса кромок	Да	Да
5	Y	Стыковой шов с V-образной разделкой кромок с большим притуплением	Да	Да
6	V	Стыковой шов со скосом одной кромки с большим притуплением	Да	Да
7	Y	Стыковой шов с U-образной разделкой кромок	Да	Да
8	V	Стыковой шов с J-образной разделкой кромок	Да	Да
16	Y	Шов с V-образной разделкой между закругленными элементами	Нет	Нет

Номер	Тип	Название	Автоматическая подготовка под сварку (необязательно)	Поддерживает твердый объект сварки
15		Шов между закругленным и плоским элементами	Нет	Нет
1		Торцовый шов с отбортовкой двух кромок	Нет	Нет
17		Торцовый шов с отбортовкой одной кромки	Нет	Нет
11		Пробочный шов	Нет	Нет
9		Обратный шов с разделкой	Нет	Нет
12		Точечный шов	Нет	Нет
13		Шов роликовой сварки	Нет	Нет
14		Прорезной шов	Нет	Нет
18		Шов с частичным проплавлением (стыковой со скосом одной кромки + угловой)	Нет	Да
19		Шов с частичным проплавлением (бесскосный + угловой)	Нет	Да

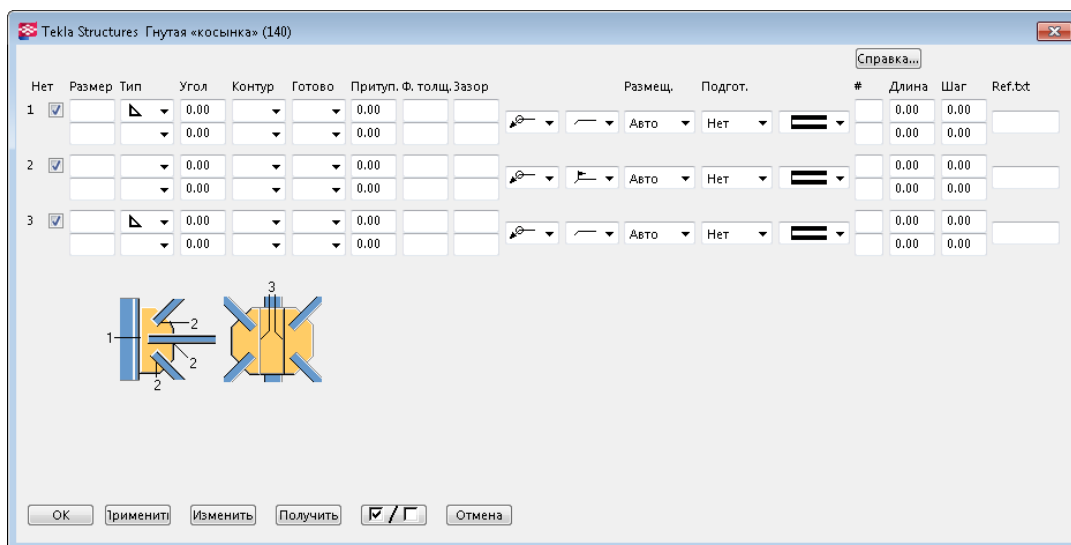
Номер	Тип	Название	Автоматическая подготовка под сварку (необязательно)	Поддерживает твердый объект сварки
20		Шов со сквозным проплавлением	Нет	Нет
21		Стыковой шов с V-образной разделкой кромок с крутым скосом	Да	Да
22		Стыковой шов с V-образной разделкой кромок с крутым скосом одной кромки	Да	Да
23		Торцовый шов	Нет	Нет
24		Наплавка	Нет	Нет
25		Фальцевое соединение	Нет	Нет
26		Наклонное соединение	Нет	Нет

Сварные швы в компонентах

Можно определить свойства сварных швов, используемых в компонентах. Tekla Structures выводит соответствующее диалоговое окно сварки при нажатии кнопки **Сварка** в диалоговом окне свойств компонента.

На рисунке ниже показаны обозначенные номерами определения сварных швов в соединении **Крепление раскосов к соединительной пластине неправильной формы (140)**. Для каждого сварного шва в верхнем ряду

полей определяются свойства сварного шва «над линией», а в нижнем ряду — свойства «под линией».



См. также

[Создание сварных швов \(стр 423\)](#)

Подготовка под сварку

При подготовке деталей под сварку на их кромках можно сделать скосы, чтобы получить разделку под сварной шов. Можно задать углы скосов и угол разделки.

Вы можете подготовить деталь под сварку вручную или применить компонент, который делает это автоматически, а также воспользоваться параметрами в разделе **Подготовка** в свойствах объекта **Сварной шов** или в свойствах сварки компонента.

ПРИМ. При использовании параметров подготовки под сварку компонентов [поддерживаемые типы сварных швов \(стр 432\)](#) надлежащим образом размещаются в модели. При использовании для подготовки кромок деталей обрезки сварные швы могут быть размещены некорректно.

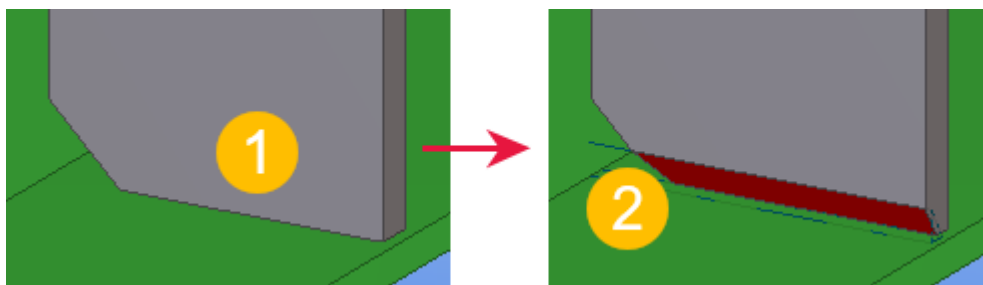
Подготовка детали под сварку путем обрезки по многоугольнику

Можно вручную подготовить деталь под сварку путем ее обрезки по многоугольнику.

Предварительно убедитесь, что [рабочая плоскость \(стр 59\)](#) находится на плоскости, на которой производится обрезка.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Сварной шов** --> **Подготовить деталь к сварке по многоугольнику** .
2. Выберите деталь, которую вы хотите обрезать.

3. Укажите точки многоугольника, по которому будет создаваться обрезка.
Многоугольник должен выходить за пределы детали, чтобы было ясно, что кромка детали должна быть обрезана.
4. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы замкнуть многоугольник и обрезать детали.



(1) Обрезаемая деталь

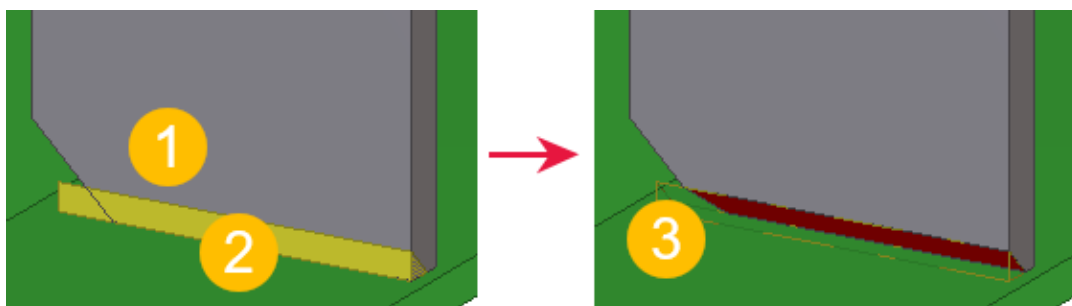
(2) Срезы отображаются в виде штрихпунктирных линий

Подготовка детали к сварке путем обрезки по другой детали

Можно вручную подготовить деталь под сварку путем ее обрезки по другой детали. Режущая деталь после этого удаляется.

Прежде чем приступить, создайте режущую деталь и разместите ее так, чтобы она проходила через деталь, которую требуется обрезать.

1. На вкладке **Сталь** выберите **Сварной шов** --> **Подготовить деталь к сварке по другой детали** .
2. Выберите деталь, которую вы хотите обрезать.
3. Выберите режущую деталь.



(1) Обрезаемая деталь

(2) Режущая деталь

(3) Срезы отображаются в виде штрихпунктирных линий

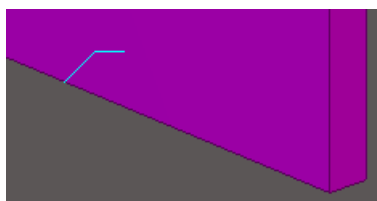
Настройка видимости и внешнего вида сварных швов

Измените параметры отображения, чтобы задать, как сварные швы должны выглядеть в модели.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Отображать...**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.
3. Убедитесь в том, что флажок **Сварные швы** установлен.
4. Выберите вариант представления для сварных швов:

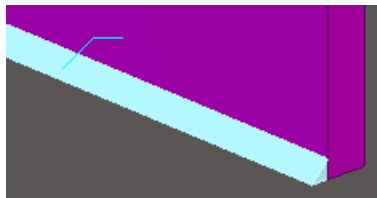
- **Быстро**

Отображаются только символы сварки.



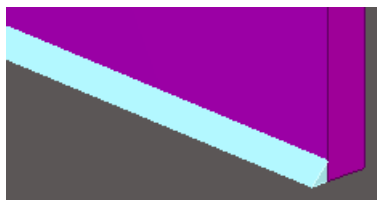
- **Точно**

Сварные швы отображаются в виде твердотельных объектов с символами сварки, а при выборе сварного шва отображается метка сварного шва.



- **Точно - без метки сварного шва**

Сварные швы отображаются в виде твердотельных объектов без символов сварки. При выборе сварных швов метки сварных швов не отображаются.



5. Убедитесь, что вид выбран.
6. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить изменения.

ПРИМ. Если выбран вариант представления **Точно**, но вы все равно не видите объект сварного шва в модели, проверьте, заданы ли для этого сварного шва следующие свойства:

- **Размер**
 - **Тип**
 - **Угол**
 - **Зазор между кромками**
-

См. также

[Создание сварных швов \(стр 423\)](#)

[Параметры отображения \(стр 1066\)](#)

Преобразование сварного шва в сварной шов по многоугольнику

Существующие сварные швы можно преобразовать в сварные швы по ломаной линии, если эти швы были созданы с помощью команды **Создать сварной шов между деталями** или путем применения компонента. Полученные в результате сварные швы по ломаной линии будут проходить через те же точки, что и исходные швы.

При преобразовании двухсторонних сегментов сварного шва в сварной шов по ломаной линии Tekla Structures не всегда удастся создать сварной шов по ломаной линии. Если сварные швы, которые требуется преобразовать, состоят из нескольких ломаных линий или если количество сегментов сварного шва на одной стороне детали отличается от количества сегментов на другой, Tekla Structures не создает двухсторонний шов по ломаной линии. Вместо этого создаются односторонние швы по ломаной линии.

1. Выберите сварной шов, который необходимо изменить.
Чтобы выбрать несколько швов, удерживайте клавишу **Ctrl** или **Shift**.
2. На вкладке **Сталь** выберите **Сварной шов --> Преобразовать в сварной шов по ломаной линии** .

См. также

[Создание сварных швов \(стр 423\)](#)

Разбиение сварного шва по ломаной линии

Двухсторонний сварной шов по ломаной линии можно разбить на два односторонних шва по ломаной линии.

1. Выберите двусторонний сварной шов по многоугольнику, который вы хотите разбить.

- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Разбить**.

См. также

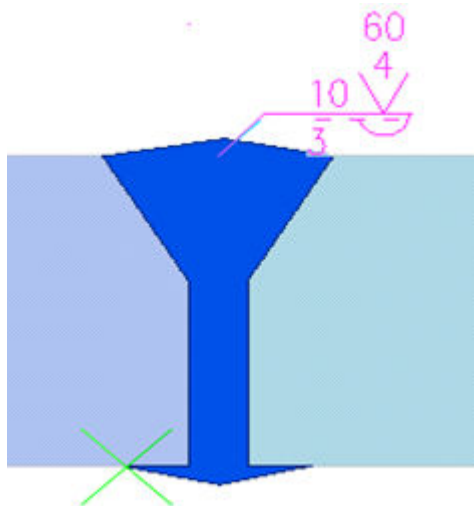
[Создание сварных швов \(стр 423\)](#)

[Преобразование сварного шва в сварной шов по многоугольнику \(стр 439\)](#)

Создание пользовательских поперечных сечений для сварных швов

Можно определять специальные поперечные сечения для сварных швов модели. Это удобно делать, когда вам нужны поперечные сечения, которые не входят в стандартный набор Tekla Structures.

Например, можно создавать подварочные швы под швами с разделкой:



Чтобы найти в модели сварные швы, имеющие пользовательское поперечное сечение, в фильтре выбора или в фильтре вида (или в настройках цвета и прозрачности) в столбце **Категория** выберите **Сварной шов**, а в столбце **Свойство** выберите **Пользовательское поперечное сечение**.

Создание пользовательского поперечного сечения для сварного шва

- Выберите сварной шов, который вы хотите изменить.
- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Создать поперечное сечение**.
- На виде редактора поперечных сечений сварных швов:
 - Укажите точки, чтобы задать углы поперечного сечения сварного шва.

- b. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.

Удаление пользовательского поперечного сечения из сварного шва

Пользовательские поперечные сечения можно удалять из сварных швов модели, тем самым возвращаясь к ранее существовавшим стандартным поперечным сечениям.

1. Выберите сварной шов с пользовательским поперечным сечением.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Удалить поперечное сечение**.

Tekla Structures удаляет пользовательское поперечное сечение и восстанавливает для сварного шва стандартные поперечное сечение и свойства.

Ограничения

- Пользовательские поперечные сечения сварных швов включаются в отчеты только в виде свойств «над линией».
- Для пользовательских поперечных сечений сварных швов не создается автоматическая подготовка под сварку.

Создание подгонки

Торец детали можно подогнать, создав прямую линию разреза между двумя указанными точками. Используйте подгонку для укорачивания балок. Использовать подгонку для удлинения балок на значительную величину не следует.

При создании подгонки Tekla Structures подгоняет торец детали к линии разреза и автоматически удаляет более короткую часть детали. Создавать подгонку необходимо на [плоскостном виде \(стр 35\)](#).

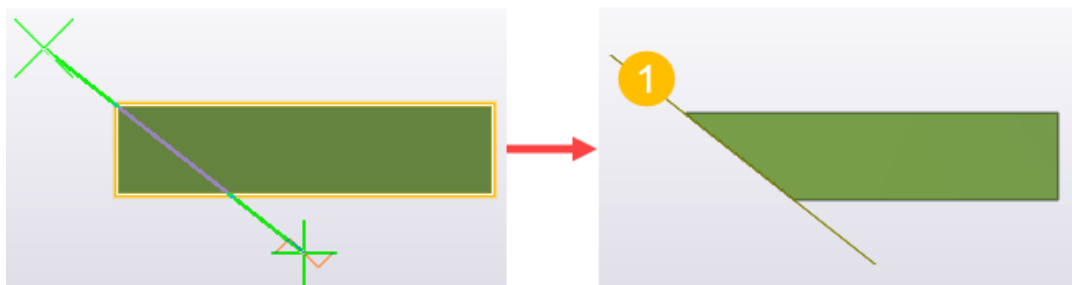
СОВЕТ При создании подгонки следите за тем, чтобы переключатель привязки **Привязка к ближайшим точкам (точки на линии)** был активен.

Ограничения:

- Подгонку нельзя использовать на контурных пластинах.
 - При применении второй подгонки к тому же торцу детали Tekla Structures будет игнорировать первую подгонку. Это случается при использовании команды **Подогнать конец детали** для срезания торца, если попытаться сделать два среза на одном и том же торце детали. В подобных ситуациях используйте вместо подгонки команду **Срез по линии**.
1. На вкладке **Правка** выберите **Подогнать конец детали**.

2. Выберите деталь, которую требуется срезать (подогнать).
3. Укажите первую точку линии разреза.
4. Укажите вторую точку линии разреза.

Tekla Structures создает подгонку между указанными точками. Торец балки подгоняется к плоскости, перпендикулярной плоскости вида.



(1) Символ подгонки

См. также

[Отображение ручек деталей и опорных линий деталей на виде модели \(стр 371\)](#)

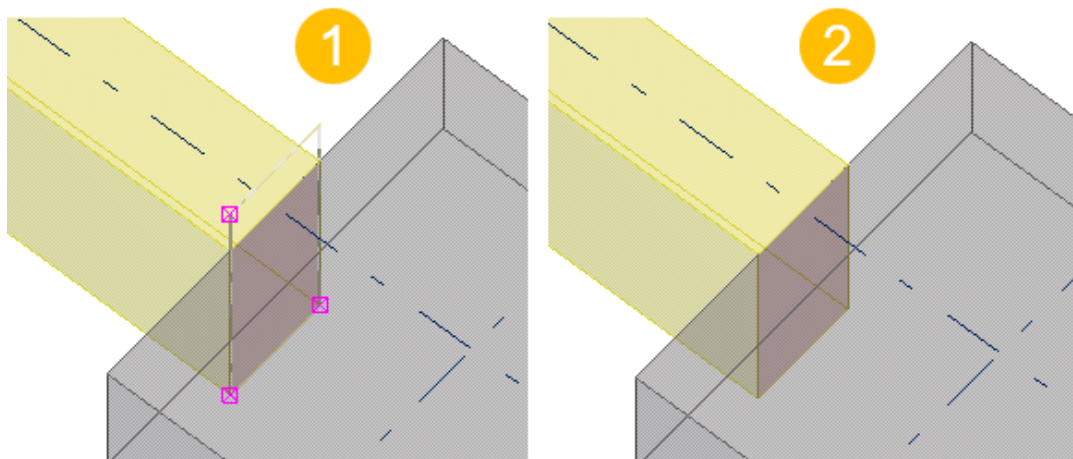
Создание вырезов/срезов

Для придания детали необходимой формы ее можно разрезать. Не разрезайте деталь просто для изменения ее длины.

Обрезка детали по линии

Для придания нужной формы торцу балки или колонны его можно обрезать по линии. При обрезке по линии торец балки срезается по плоскости, проходящей через указанные точки. Tekla Structures отображает линию среза в модели штрихпунктирными линиями.

1. На вкладке **Правка** выберите **Срез по линии**.
2. Выберите деталь, которую вы хотите разрезать.
3. Укажите первую точку линии обрезки.
4. Укажите вторую точку линии обрезки.
5. Укажите сторону, которую нужно удалить.
6. Если разрезы нужно изменить, воспользуйтесь режимом [прямого изменения \(стр 125\)](#).



(1) Срезы отображаются в виде штрихпунктирных линий

(2) Линии разреза можно скрыть

Создание в детали выреза по многоугольнику

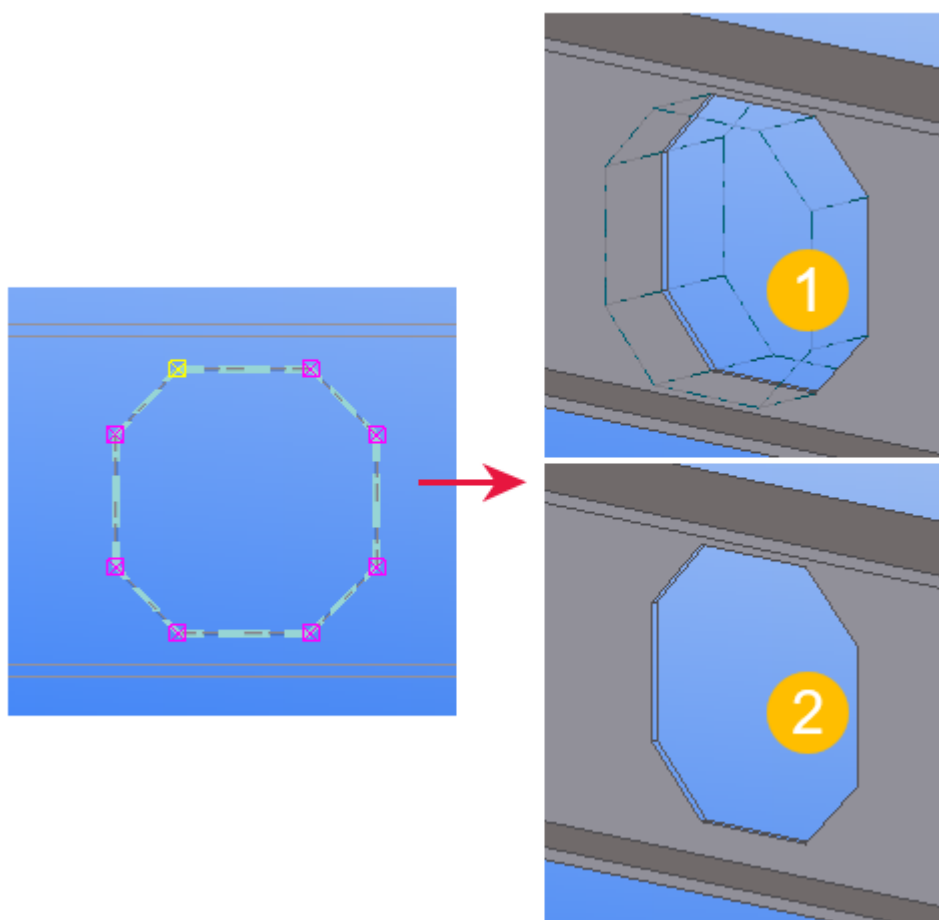
Можно создать в детали вырез в форме заданного многоугольника. Tekla Structures отображает вырез штрихпунктирными линиями.

1. Нажмите **CTRL+P**, чтобы перейти на [плоскостной вид](#) (стр 35).
2. Убедитесь, что [рабочая плоскость](#) (стр 59) находится на плоскости, на которой создается вырез.

Например, при создании многоугольного выреза на плоскости YZ необходимо временно установить рабочую плоскость также на плоскость YZ.

3. На вкладке **Правка** выберите **Вырез по многоугольнику**.
4. Выберите деталь, которую вы хотите разрезать.
5. Укажите точки многоугольника, по которому будет создаваться вырез.
Указывайте точки многоугольника так, чтобы между ним и кромками детали оставалось некоторое расстояние. Если кромка режущего многоугольника находится в точности там же, где кромка детали, может быть не ясно, следует ли отрезать кромку.
6. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы замкнуть многоугольник и создать вырез.
7. Чтобы изменить форму выреза, воспользуйтесь режимом [прямого изменения](#) (стр 125).
8. При необходимости можно изменить свойства выреза.
 - a. Дважды щелкните вырез, чтобы открыть свойства объекта **Вырез по многоугольнику**.
 - b. [Измените](#) (стр 118) свойства требуемым образом.

с. Нажмите кнопку **Изменить**.



(1) Вырез в форме многоугольника

(2) Линии разреза можно скрыть

ПРИМ. Tekla Structures использует для создания многоугольных вырезов параметрический профиль BL.

Если у вас не получается создавать многоугольные вырезы, убедитесь, что профиль BL определен в файле `profitab.inp` в папке ..


`\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>`
`\environments\<environment>\profil` следующим образом:

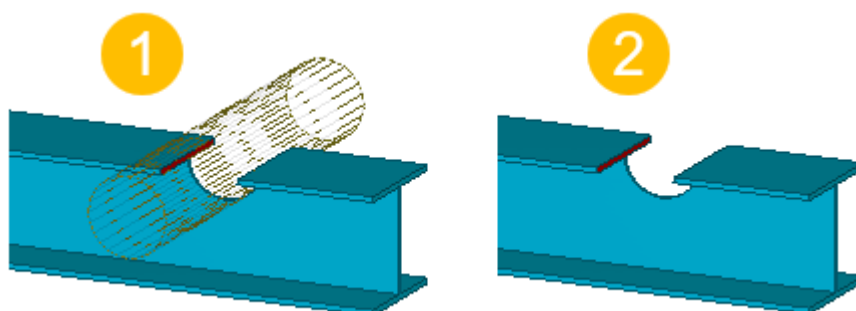
```
BL ! PL ! -1 ! ! 1 ! 2 ! ! !
```

Создание в детали выреза по другой детали

Можно создать в детали вырез в форме другой детали. Tekla Structures отображает вырез штрихпунктирными линиями. Помните, что вы можете создавать вырезы в деталях, в которых уже есть вырезы. Это удобно делать, например, для создания вырезов более сложной формы.

1. Создайте режущую деталь и разместите ее так, чтобы она проходила через деталь, в которой нужно создать вырез.
2. На вкладке **Правка** выберите **Вырез по детали**.
3. Выберите деталь, которую вы хотите разрезать.
4. Выберите режущую деталь.
Tekla Structures создает вырез в выбранной главной детали. Разрезание детали не затрагивает другие детали.
5. Удалите режущую деталь.

- a. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать срезы/вырезы и добавленные материалы** неактивен.
- b. Выберите режущую деталь и нажмите клавишу **DELETE**.
6. При необходимости можно изменить свойства выреза.
 - a. Дважды щелкните вырез, чтобы открыть свойства выреза в детали.
 - b. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.



(1) Срезы отображаются в виде штрихпунктирных линий

(2) Линии разреза можно скрыть

ПРИМ. Не создавайте вырезы с теми же плоскостями или вершинами, что у ранее созданных вырезов. В противном случае он может быть не ясно, что нужно отрезать.

Скрытие линий разрезом на виде модели

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Отображать...**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.

3. Убедитесь, что в параметрах отображения **не** установлен флажок **Срезы/вырезы и добавленный материал**.
4. Нажмите кнопку **Изменить**.

Советы по созданию срезов/вырезов

- **Избегайте граней деталей.**

Избегайте создания срезов/вырезов, проходящих в точности по плоскостям детали или через ее вершины. Старайтесь располагать срез/вырез как минимум на 0.3 мм снаружи от плоскостей детали.

- **Используйте для создания вырезов многоугольники.**

По возможности используйте для создания вырезов многоугольники. Команда **Вырез по многоугольнику** автоматически продлевает вырез так, чтобы он слегка выходил за грань детали. Обратите внимание, что после создания многоугольника может потребоваться вручную откорректировать положение ручек.

- **Пользуйтесь фасками кромок.**

Всегда, когда возможно, используйте [фаски кромок \(стр 449\)](#) вместо небольших срезов и вырезов, особенно в компонентах.

- **Советы по разрезанию полок**

При разрезании полки желательно, чтобы режущая деталь слегка врезалась также в стенку (как минимум на 0.3 мм). Например, при разрезании имеющей скругления балки может быть полезно увеличить разрез относительно толщины полки так, чтобы он слегка заходил в стенку.

- **Советы по разрезанию круглых труб**

Используйте для создания вырезов в круглых трубах компонент Round tube (23). Этот компонент автоматически поворачивает режущую деталь так, пока не будет найдено положение для успешного создания выреза. Если компоненту не удастся создать вырез, слегка поворачивайте режущую деталь, пока не найдете правильное положение.

ПРИМ. Если создать срез/вырез не удалось, Tekla Structures отображает режущую деталь штрихпунктирными линиями. В журнал истории сеанса выводится сообщение об ошибке с указанием того, какая деталь и какой срез/вырез стали причиной сбоя.

Чтобы найти ошибку в модели, щелкните в журнале истории сеанса строку, содержащую идентификационный номер. Tekla Structures выбирает соответствующую деталь и вырез/срез в модели.

Свойства выреза по многоугольнику

Для просмотра и изменения свойств выреза по многоугольнику используются свойства объекта **Вырез по многоугольнику** на панели свойств.

Обратите внимание, что свойства выреза по многоугольнику доступны на панели свойств только после того, как вырез по многоугольнику был создан и выбран. Получить доступ к свойствам или изменить их до создания разреза нельзя.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Имя выреза по многоугольнику.
Профиль	Профиль выреза по многоугольнику; по умолчанию это параметрический профиль VL.
Материал	Материал выреза по многоугольнику; по умолчанию это ANTIMATERIAL. Изменить материал выреза нельзя.
Класс	Используется для группирования вырезов по многоугольнику. Например, вырезы, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Положение	
На глубине	Положение выреза по многоугольнику по глубине.
Пользовательские свойства	
Подробнее	Нажмите кнопку Подробнее , чтобы открыть пользовательские атрибуты выреза. В пользовательских атрибутах содержится дополнительная информация о вырезах.

Свойства выреза по детали

Для выреза по детали используются свойства режущей детали. Например, если режущая деталь представляет собой стальную балку, для выреза по

детали используются свойства **Вырез по стальной балке**. Свойства выреза по детали по умолчанию зависят используемой режущей детали.

Обратите внимание, что свойства выреза по детали доступны на панели свойств только после того, как вырез по детали был создан и выбран. Получить доступ к свойствам или изменить их до создания разреза нельзя.

Предусмотрены следующие свойства выреза по детали:

- Вырез по стальной балке
- Вырез по стальной колонне
- Вырез по стальной спиральной балке
- Вырез по стальному элементу
- Вырез по бетонной балке
- Вырез по бетонной колонне
- Вырез по бетонной панели
- Вырез по бетонному перекрытию
- Вырез по бетонной спиральной балке
- Вырез по гнутой пластине
- Вырез по блочному фундаменту
- Вырез по ленточному фундаменту
- Вырез по бетонному элементу

При необходимости можно [настроить \(стр 243\)](#) панель свойств вырезов по детали.

Создание фасок на деталях

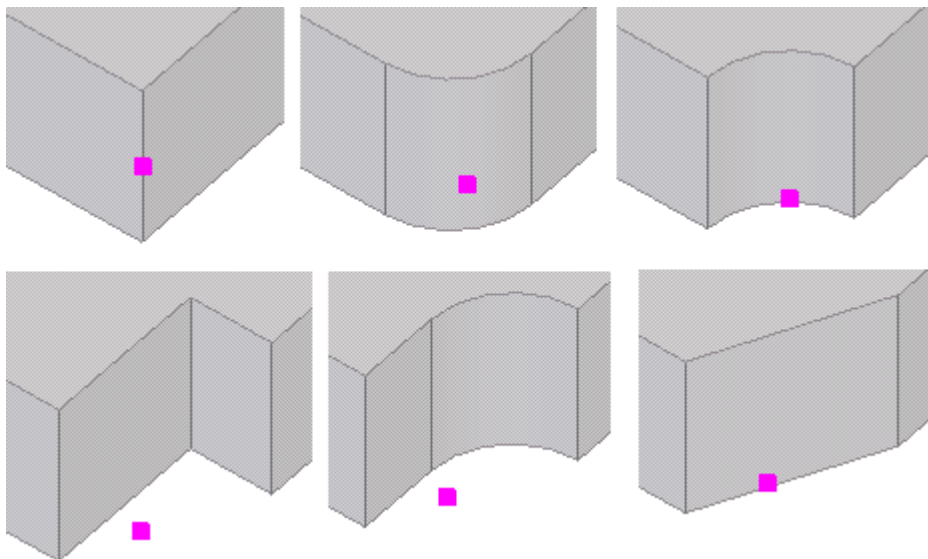
Фаски — это элементы моделирования, которые можно использовать для доработки формы деталей в эстетических и практических целях и по технологическим соображениям. Tekla Structures позволяет создавать фаски на углах деталей и на кромках деталей.

Ограничения:

- Иметь фаски углов могут только следующие детали: контурные пластины, бетонные перекрытия, ленточные фундаменты, стальные и бетонные составные балки, а также бетонные панели.
- Конечные точки детали фасок углов не имеют. Выбираемые ручки должны находиться в угловых точках или между двумя сегментами детали.

Создание фасок на углах детали

Когда Tekla Structures создает деталь, она по умолчанию имеет на всех углах прямоугольные фаски, которые не изменяют геометрию детали. Эти создаваемые по умолчанию фаски можно изменять.



СОВЕТ Чтобы выбрать ручки в углах деталей было легче, убедитесь,

что переключатель **Прямое изменение**  **не активен.**

1. Выберите деталь.
2. Дважды щелкните ручку в углу детали.
Откроются свойства объекта **Фаска угла**.
3. Измените свойства фаски.
4. Выберите ручки углов детали, которые вы хотите изменить.
5. Нажмите кнопку **Изменить**.

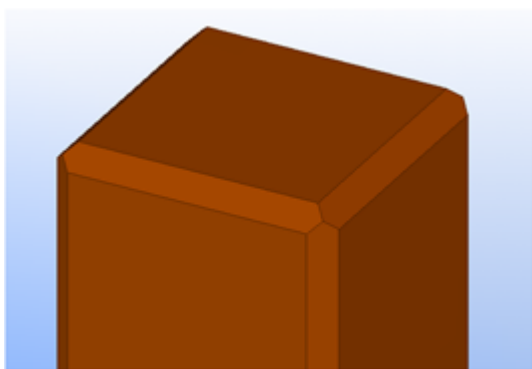
Создание фасок на кромках детали

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**, нажмите кнопку **Отображение...** и убедитесь, что в настройках отображения **снят флажок Срезы/вырезы и добавленный материал**.
2. На вкладке **Правка** выберите **Фаска кромки**.
Также можно запустить команду в **Списке типов объектов** на панели свойств.
3. Выберите деталь, на которой требуется сделать фаску.

4. Укажите на кромке детали точку, где должна начинаться фаска.
5. Укажите на кромке детали вторую точку, где фаска должна заканчиваться.
Tekla Structures отображает фаску светло-синим цветом.
6. При необходимости фаску можно изменить.
 - a. Дважды щелкните фаску, чтобы открыть свойства объекта **Фаска кромки**.
 - b. [Измените \(стр 118\)](#) свойства фаски.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

СОВЕТ Для изменения фаски кромки также можно воспользоваться контекстной панелью инструментов.

7. Щелкните вид правой кнопкой мыши и выберите **Перечертить вид**.
Tekla Structures удаляет фаску с кромки.



Свойства фаски угла

Для просмотра и изменения свойств фасок углов используются свойства объекта **Фаска угла** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните ручку угла, на котором создана фаска.

Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды** .

Параметр	Описание
Форма	
Тип	Форма фаски. Дополнительные сведения см. в разделе Типы и размеры фасок углов .
X / Расстояние по X / Радиус	Размеры фаски. Размер зависит от типа фаски.
Y / Расстояние по Y / Радиус	

Параметр	Описание
Dz1	Используется только для контурных пластин и бетонных перекрытий. Перемещает верхнюю поверхность угла детали по локальной оси Z детали. Используйте эти параметры, чтобы, например, придать пластинам переменную толщину.
Dz2	

Типы и размеры фасок углов

В таблице ниже приведены доступные типы и размеры фасок углов. Номера типов фасок можно использовать в эскизах и пользовательских компонентах. Прямые фаски могут иметь разные размеры в двух направлениях. Для криволинейных фасок используется только один размер.


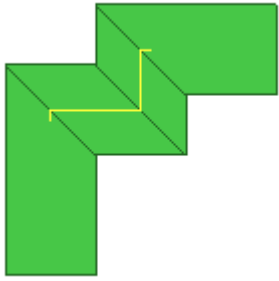

Номер	Тип	Символ	Размеры
0	Ничего		x: не используется y: не используется
1	Линия		x: расстояние от угла по оси X y: расстояние от угла по оси Y
2	Скругление		x: радиус y: не используется
3	Дуга		x: радиус y: не используется
4	Дуга с точками		x: не используется y: не используется
5	Под прямым углом		Фаска перпендикулярна кромкам. x: расстояние от угла по оси X y: расстояние от угла по оси Y
6	Под прямым углом с параллельным и участками		Фаска параллельна противоположной кромке. x: расстояние от угла по оси X y: расстояние от угла по оси Y
7	Прямая и дуга		x (если меньше, чем y): радиус дуги x (если больше, чем y): расстояние от угла по оси X

Номер	Тип	Символ	Размеры
			у (если меньше, чем х): радиус дуги у (если больше, чем х): расстояние от угла по оси Y

Состояние фасок углов на составных балках

Чтобы на составных балках отображались линии фасок углов, установите расширенный параметр XS_DRAW_CHAMFERS_HANDLES в значение CHAMFERS или CHAMFERS_AND_HANDLES.

Tekla Structures показывает состояние фасок на составных балках следующими цветами.

Цвет	Описание	Пример
Пурпурный	Правильная фаска	
Желтый	Правильная фаска, для которой нельзя создать развертку	
Красный	Неправильная фаска	

Свойства фаски кромки

Для просмотра и изменения свойств фаски кромки используются свойства объекта **Фаска кромки** на панели свойств. Чтобы открыть свойства, дважды щелкните фаску кромки, когда фаска видна в модели. Файлы свойств фасок кромок имеют расширение *.cha.

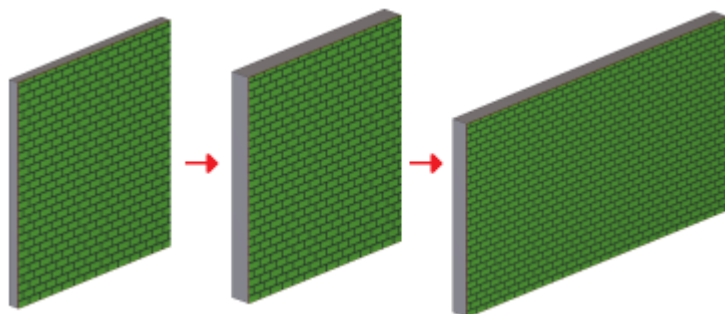
Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды**.

Параметр	Описание	Дополнительная информация
Форма на кромке		
Тип	Форма фаски.	
Расстояние по X	Определяет, как далеко от скошенной кромки заканчивается фаска по оси X.	
Расстояние по Y	Определяет, как далеко от скошенной кромки заканчивается фаска по оси Y.	
Форма на конце		
Первый тип конечной точки	Форма и положение первой конечной точки.	Возможные варианты: <ul style="list-style-type: none">• Полный: конечная точка располагается на конце детали (вдоль ближайшей кромки); форма — прямая.• Прямой: конечная точка располагается в указанной точке; форма — прямая.• Со скосом: конечная точка располагается в указанной точке; форма — под углом.
Первый тип конечной точки	Форма и положение второй конечной точки.	
Расстояние	Расстояние между (указанной) конечной точкой и точками скоса.	
Общие		
Имя	Имя фаски.	

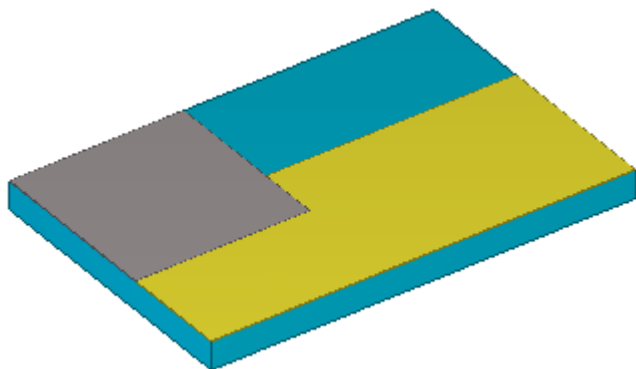
Добавление обработки поверхности на детали

На детали можно добавлять различные виды обработки поверхности. Для бетонных деталей виды обработки поверхности включают выравнивание поверхности, нанесение смесей и укладку плитки. К видам обработки поверхности стальных деталей относятся, например, обработка огнезащитными составами и неокрашенные области.

При изменении формы или размеров детали Tekla Structures автоматически изменяет **обработку поверхности так, чтобы она соответствовала детали (стр 395)**.



При создании перекрывающихся обработок поверхности меньшая обработка перекрывает большую. Область перекрытия указывается в отчетах: расчет выполняется только для верхней (видимой) обработки поверхности.



Добавление обработки поверхности на всю грань детали

1. На вкладке **Правка** выберите **Поверхности --> Обработка поверхности на грани детали** .
2. Укажите точку начала координат обработки поверхности.
3. Укажите точку, чтобы задать направление обработки поверхности.

4. Выберите деталь, к которой будет применена обработка поверхности.
 - a. Наведите указатель мыши на деталь. Tekla Structures выделяет грани, которые можно выбрать.
 - b. Выберите грань детали.

Добавление обработки поверхности в выбранной области на грани детали

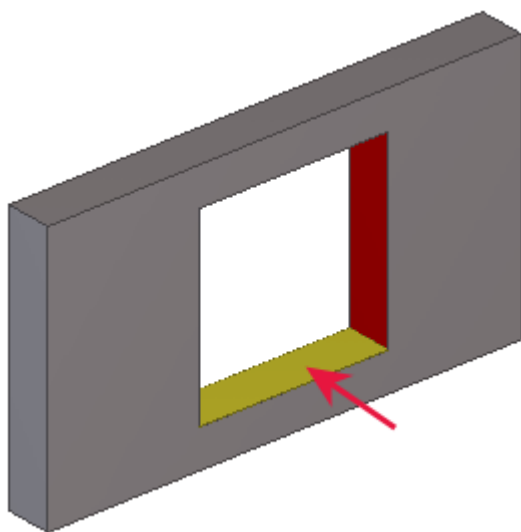
1. На вкладке **Правка** выберите **Поверхности** --> **Обработка поверхности в выбранной области** .
2. Укажите точку начала координат обработки поверхности.
3. Укажите точку, чтобы задать направление обработки поверхности.
4. Выберите на грани детали область, к которой будет применена обработка.
 - a. Наведите указатель мыши на деталь. Tekla Structures выделяет грани, которые можно выбрать.
 - b. Выберите грань детали.
 - c. Укажите три или более точек на поверхности детали, чтобы задать многоугольную область.

Добавление обработки поверхности на все грани детали

1. На вкладке **Правка** выберите **Поверхности** --> **Обработка поверхности на всех гранях детали** .
2. Выберите деталь, к которой будет применена обработка поверхности.

Добавление обработки поверхности к граням вырезов

1. На вкладке **Правка** выберите **Поверхности** и затем **Обработка поверхности на грани детали** или **Обработка поверхности в выбранной области**.
2. Укажите точку начала координат обработки поверхности.
3. Укажите направление.
4. Выберите грань выреза, к которой будет применена обработка поверхности:



5. Если вы используете команду **Обработка поверхности в выбранной области**, укажите точки, чтобы задать область под обработку поверхности.

Обработка поверхности на деталях с фасками

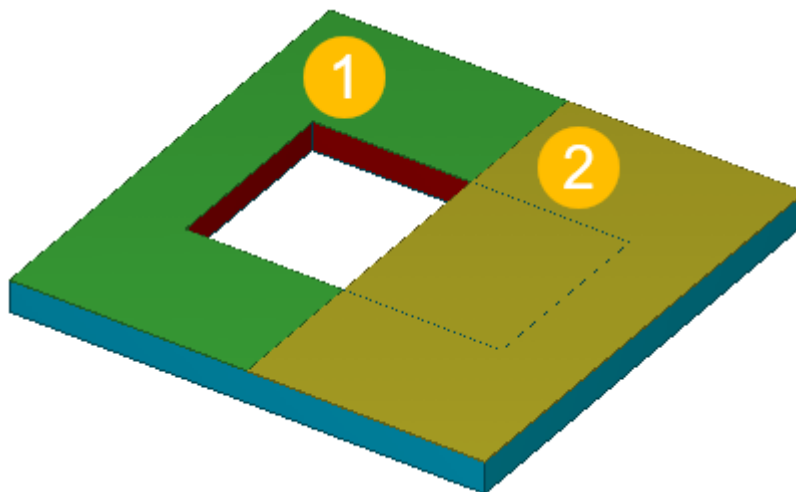
При добавлении обработки поверхности на детали с фасками необходимо учитывать следующее:

- Обработка поверхности не наносится на эскизные профили с фасками.
- Добавлять обработку поверхности необходимо до нанесения на деталь фасок. При применении обработки поверхности к детали с фасками изменить фаску обработки поверхности впоследствии будет невозможно.
- Фаски для главной детали и для обработки поверхности представляют собой отдельные объекты. Изменение фаски главной детали не влияет на фаску обработки поверхности.
- Ориентация несимметричных фасок зависит от грани, на которой создана фаска (например, верхней, нижней, левой или правой). Для изменения ориентации несимметричной фаски необходимо поменять местами значения X и Y фаски.

Обработка поверхности на деталях с проемами и углублениями

Чтобы при добавлении обработки поверхности в Tekla Structures учитывались отверстия и проемы в деталях, установите параметр

Разрезать по разрезам в родительской детали в свойствах объекта **Обработка поверхности** в значение **Да**.



(1) У зеленой обработки поверхности параметр **Разрезать по разрезам в родительской детали** установлен в значение **Да**.

(2) Обработка поверхности плиткой не разрезается по разрезам в детали: параметр **Разрезать по разрезам в родительской детали** установлен в значение **Нет**.

ПРИМ. При использовании команды **Обработка поверхности на всех гранях детали**, если параметр **Разрезать по разрезам в родительской детали** установлен в значение **Да**, Tekla Structures автоматически добавляет обработку поверхности также на грани вырезов.

Изменение свойств обработки поверхности

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните обработку поверхности, чтобы открыть свойства объекта **Обработка поверхности**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Обратите внимание, что при изменении свойств в разделе **Рисунок** необходимо сначала нажать кнопку **Изменить** на панели свойств, а затем перечертить вид, чтобы отобразить изменения.

Свойства обработки поверхности

Для просмотра и изменения свойств обработки поверхности на панели свойств используются свойства объекта **Обработка поверхности**. Чтобы

открыть свойства, дважды щелкните обработку поверхности. Файлы свойств обработки поверхности имеют расширение *.srf.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Имя	Пользовательское имя обработки поверхности.
Тип	Выберите тип обработки поверхности.
Подтип	Выберите подтип конкретной обработки поверхности.
Материал	В зависимости от типа обработки поверхности выберите материал обработки поверхности.
Цвет	В зависимости от типа обработки поверхности задайте цвет обработки поверхности.
Толщина	В зависимости от типа обработки поверхности введите толщину обработки поверхности.
Разрезать по разрезам в родительской детали	Чтобы при добавлении обработки поверхности в Tekla Structures учитывались отверстия и углубления в деталях, установите этот параметр в значение Да .
Положение	
По глубине	Выберите местоположение обработки поверхности и задайте значение параметра Смещение по глубине .
Рисунок (для обработки поверхности с укладкой плитки)	
Рисунок	Если Покрытие плиткой обработки поверхности — Тип , выберите рисунок укладки плитки.
Ширина плитки Высота плитки	Задайте ширину и высоту плитки.
Зазор между плитками по вертикали Зазор между плитками по горизонтали	Задайте высоту и ширину зазора.

Параметр	Описание
Цвет плитки Цвет раствора	При необходимости с помощью палитры цветов укажите цвет плитки и раствора.
Пользовательские свойства	
Подробнее	Нажмите кнопку Подробнее , чтобы открыть пользовательские атрибуты обработки поверхности. Пользовательские атрибуты содержит дополнительные сведения об обработке поверхности.

Определение новых подтипов обработки поверхности

В список **Подтип** в свойствах объекта **Обработка поверхности** можно добавить новые варианты. Для этого необходимо отредактировать файл `product_finishes.dat`.

ПРИМ. Этот раздел предназначен для опытных пользователей.

1. Скопируйте файл `product_finishes.dat` в папку компании, проекта или модели. Этот файл находится в папке `\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\\environments`. Точное местоположение файла зависит от структуры папок в вашей среде.
2. Откройте скопированный файл с помощью любого текстового редактора.

В первом разделе файла определяются доступные типы обработки поверхности. Типы обработки поверхности жестко закодированы, поэтому не вносите изменения в этот раздел:

```
// Product finishes
// -----
//
// Type          : Type of surfacing
//                1 = concrete finish
//                2 = special mix
//                3 = tile surface
//                4 = steel finish
```

3. Перейдите к разделам, в которых определяются варианты для каждого типа обработки поверхности:

```
// =====
// *** Concrete Finish
// =====
// WET FINISH
// -----
1          MF          "Magnesium Float"
1          SMF         "Smooth Magnesium Float"
1          WT          "Wet Trowel"
```

4. Добавьте строки для определения новых вариантов.
 - a. Введите тип обработки поверхности. Например, 1 — покрытие бетона.
 - b. Введите код для варианта обработки поверхности. Например, MF для Magnesium Float.
 - c. Введите полное название варианта обработки поверхности. Например, Magnesium Float (магниева гладилка). Не забудьте заключить название в двойные кавычки " ".
5. Сохраните файл.

См. также

[Добавление обработки поверхности на детали \(стр 454\)](#)

Обработка поверхности с укладкой плитки

В Tekla Structures предусмотрены сложные параметры обработки поверхности с укладкой плитки и кирпича, например плетенкой и в елочку. Варианты обработки поверхности с укладкой плитки основываются на повторяющихся рисунках укладки, которые хранятся в формате XML.

Рисунка укладки плитки доступны в свойствах объекта **Обработка поверхности**, если параметр **Тип** установлен в значение **Покрывтие плиткой**.

ПРИМ. Этот раздел предназначен для опытных пользователей.

Определение нового образца укладки плитки

1. Скопируйте файл `TilePatternCatalog.xml` в папку компании, проекта или модели. Этот файл находится в папке `\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>\environments`. Точное местоположение файла зависит от структуры папок в вашей среде.
2. Откройте скопированный файл с помощью любого текстового редактора.
3. Добавьте в файл новый элемент `<TilePattern>`.

Элемент `<TilePattern>` должен содержать элементы `<HOffset>` и `<VOffset>`, а также хотя бы один элемент `<Tile>`. Другие элементы не являются обязательными.

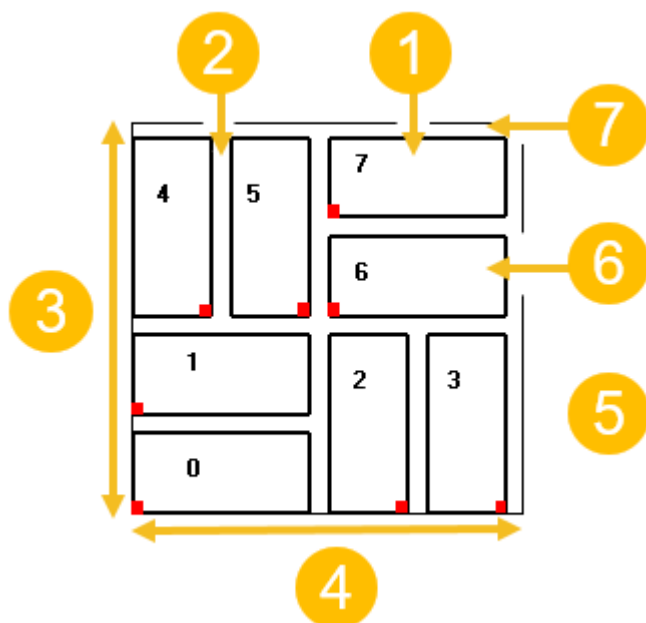
СОВЕТ Возможно, вам будет проще скопировать один из существующих элементов, а затем изменить его в соответствии со своими требованиями.

4. Продолжайте добавлять элементы `<TilePattern>` для всех рисунков укладки, которые вы хотите определить.
5. Сохраните файл `TilePatternCatalog.xml`.

Пример определения рисунка укладки плитки

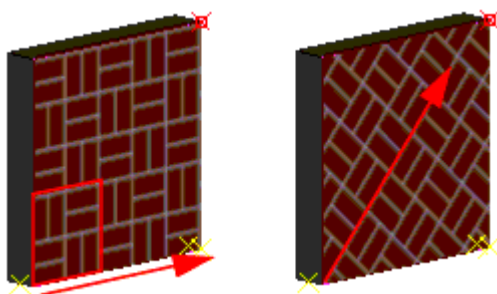
В этом примере рассматривается определение рисунка укладки плитки **Basketweave** (плетенка) в файле `TilePatternCatalog.xml`.

Рисунок **Basketweave** состоит из восьми плиток:



- (1) Ширина плитки
- (2) Зазор между плитками по горизонтали
- (3) `VOffset`
- (4) `HOffset`
- (5) Красными метками указано начало координат (`TileOrigin`). Значение угла для вертикальных плиток составляет 90 градусов
- (6) Высота плитки
- (7) Зазор между плитками по вертикали

Рисунок повторяется по осям X и Y обработки поверхности, начиная от начала координат обработки поверхности. Направление оси X может быть разным:



В файле `TilePatternCatalog.xml` этот рисунок укладки определен следующим образом:

```

<TilePattern Name="Basketweave">
  <Parameter Name="W" DefaultValue="220">
    <Label> _Tile_Width </Label>
  </Parameter>
  <Parameter Name="H" DefaultValue="100">
    <Label> _Tile_Height </Label>
  </Parameter>
  <Parameter Name="TH" DefaultValue="100">
    <Label> _Tile_Thickness </Label>
  </Parameter>
  <Parameter Name="MH" DefaultValue="20">
    <Label> _Mortar_Height </Label>
  </Parameter>
  <Parameter Name="MW" DefaultValue="20">
    <Label> _Mortar_Width </Label>
  </Parameter>
  <HOffset>
    <Vector2D X="W+2*H+3*MW" Y="0" />
  </HOffset>
  <VOffset>
    <Vector2D X="0" Y="W+2*H+3*MH" />
  </VOffset>
  <Tile Angle="0" Width="W" Height="H" Thickness="TH">
    <TileOrigin>
      <Vector2D X="0" Y="0" />
    </TileOrigin>
  </Tile>
</TilePattern>

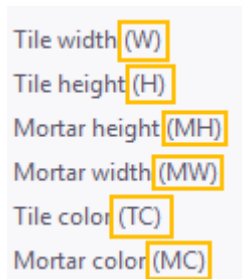
```

(1) Имя рисунка

(2) Размер рисунка по оси X, после которого рисунок повторяется

(3) Размер рисунка по оси Y, после которого рисунок повторяется

В файле определений используются те же обозначения, что и в свойствах объекта **Обработка поверхности**:



Определения рисунков укладки плитки

Предустановленные рисунки укладки плитки, доступные в диалоговом окне свойствах объекта **Обработка поверхности**, хранятся в следующих файлах.

Файл	Описание
TilePatternCatalog.xml	<ul style="list-style-type: none">Содержит определения рисунков укладки плитки.Находится в папке <code>\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>\environments</code>.
TilePatternCatalog.dtd	<ul style="list-style-type: none">Файл определения типа документа (DTD), который определяет элементы, разрешенные в файле <code>TilePatternCatalog.xml</code>.Находится в той же папке, что и файл <code>TilePatternCatalog.xml</code>.
Изображения-эскизы	<ul style="list-style-type: none">Изображения, которые вы видите в разделе Pattern в свойствах объекта Обработка поверхности.Находится в папке <code>.. \ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>\Bitmaps</code>.Имена файлов соответствуют названиям рисунков укладки. Например, файл

Файл	Описание
	<code>herringbone.bmp</code> иллюстрирует рисунок укладки елочкой.

Элементы рисунка укладки плитки

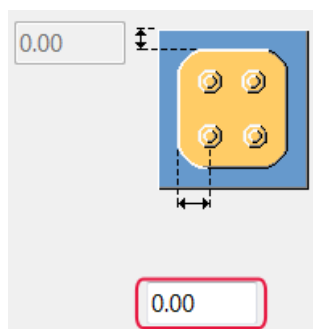
Файл `TilePatternCatalog.xml` может содержать следующие элементы:

Элемент	Описание
<code>TilePatternCatalog</code>	Контейнер для рисунков укладки плитки. Обязательный элемент.
<code>TilePattern</code>	Элемент рисунка укладки плитки. Обязательный элемент. Этот элемент может содержать следующие элементы, перечисленные в этой таблице.
<code>HOffset</code>	Смещение рисунка укладки плитки по горизонтали. Обязательный элемент.
<code>VOffset</code>	Смещение рисунка укладки плитки по вертикали. Обязательный элемент.
<code>Tile</code>	Отдельные плитки, использующиеся в рисунке укладки. Требуется хотя бы один элемент.
<code>Color</code>	Цвет плитки или раствора можно задать в виде RGB-значений (0–255). Не является обязательным.
<code>Parameter</code>	Создает атрибут для любого элемента в <code>TilePattern</code> . Не является обязательным.
<code>Label</code>	Метка, определяющая параметр в свойствах объекта Обработка поверхности . Не является обязательным.
<code>TileOrigin</code>	Начало координат отдельной плитки от начала координат рисунка укладки. Не является обязательным.

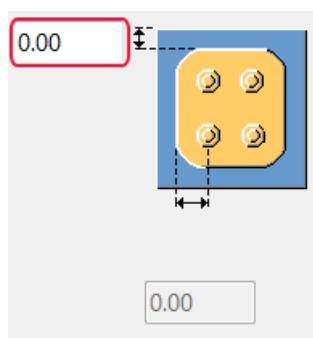
Создание неокрашенной области с помощью компонента "Область без покраски"

С помощью компонента **Область без покраски** можно создать неокрашенную область между скрепленными болтами стальными деталями.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Найдите приложение **Область без покраски**.
3. На вкладке **Общие**:
 - a. Нажмите кнопку **Загрузить стандарты болтов**, чтобы отобразить доступные стандарты болтов, и выберите соответствующие стандарты.
 - b. Выберите местоположение зазора из списка **Создать для**.
 - Задайте допуск отверстия.



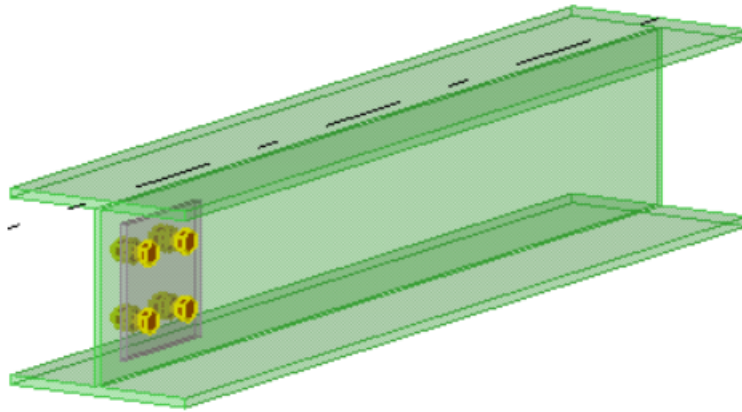
- Задайте смещение области соприкосновения.



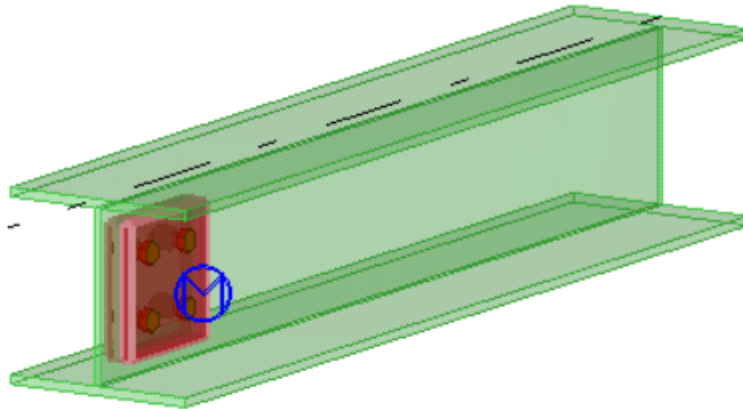
- c. В поле **Допустимый зазор** введите максимальное расстояние между двумя деталями, при котором будет создана обработка поверхности.
4. На вкладке **Атрибуты обработки поверхности**:
 - a. Выберите один из следующих вариантов на вкладке **Атрибуты обработки поверхности**.
 - Файл свойств обработки поверхности `standard`

- Пользовательский файл свойств обработки поверхности
Вы можете создавать свои собственные файлы свойств в свойствах объекта **Обработка поверхности**. **Тип** должен быть **Обработка металла**, а **Подтип** должен быть **БП - Без покраски**.
- ...
Определите пользовательские атрибуты и положение обработки поверхности.

5. Нажмите кнопку **ОК**.
6. Выберите группу болтов в модели.



Между скрепленными болтами деталями создается неокрашенная область.



См. также

[Добавление обработки поверхности на детали \(стр 454\)](#)

Добавление поверхностей на грани деталей и захваток бетонирования

Можно добавлять поверхности на грани деталей и захваток бетонирования в модели. Поверхности применяются к граням любой геометрии, включая криволинейные грани. С помощью поверхностей можно вычислять площади поверхностей, например площадь опалубки, или определять защитные слои бетона для наборов арматуры на конкретных гранях.

Поверхности связаны с объектами, к которым они прикреплены. Поверхности не могут существовать как автономные объекты. Поверхность может быть связана с монолитной деталью или с захваткой бетонирования, но ни с обоими этими объектами одновременно. Поверхности, связанные с деталями или захватками бетонирования, можно показывать в отчетах как относящиеся к этим объектам.

При изменении геометрии связанной детали поверхность адаптируется к изменениям. Если удалить или переместить связанную деталь, то же действие будет применено и к поверхности. При копировании объекта, содержащего поверхность, поверхность не копируется. Если поверхность добавлена к захватке бетонирования, она не будет автоматически адаптироваться к изменениям, которые влияют только на захватку бетонирования (например, к вставке швов бетонирования).

Ограничения:

- Поверхности не распознают грани, созданные за счет отображения объектов с высокой точностью, например криволинейные сопряжения профилей.
- Поверхности не имеют ручек, поэтому их геометрию невозможно изменять отдельно от связанного объекта.
- Поверхности невозможно копировать.
- Поверхности невозможно перемещать или поворачивать без связанного объекта.
- Поверхности не отображаются на чертежах.

Добавление поверхности на грань

1. На вкладке **Правка** выберите **Поверхности --> Добавить поверхность к грани** .
2. В зависимости от того, где требуется создать поверхность — на детали или на захватке бетонирования — [используйте вид детали или вид бетонирования \(стр 489\)](#).

Для переключения между видом детали и видом бетонирования выберите **Захватки бетонирования** на вкладке **Бетон**.

3. Выберите грань детали или грань захватки бетонирования, на которую вы хотите добавить поверхность.

Tekla Structures добавляет поверхность, используя свойства объекта **Поверхность** на панели свойств.

Если изменить свойства, Tekla Structures будет использовать новые свойства при следующем создании объекта этого же типа.

Измените свойств поверхности

1. Если панель свойств не открыта, дважды щелкните обработку поверхности, чтобы открыть свойства объекта **Поверхность**.
2. [Измените \(стр 118\)](#) свойства требуемым образом.

Например, можно задать тип поверхности и указать, должна ли поверхность разрезаться по отверстиям в детали или захватке бетонирования.

Если вы хотите использовать поверхность для задания определенной [толщины защитного слоя бетона \(стр 609\)](#) для наборов арматуры на этой грани детали или захватки бетонирования, введите значение в поле **Защитный слой бетона** в разделе **Набор арматуры**.

3. Нажмите кнопку **Изменить**.

2.5 Создание сборок

В этом разделе рассказывается, как превращать стальные детали в сборки.

Tekla Structures создает сборки из стальных деталей, когда пользователь соединяет детали заводской сваркой или заводскими болтовыми соединениями. Сборки и их главные детали определяются автоматически при создании отдельных заводских сварных швов или болтов или при применении автоматических соединений, создающих заводские сварные швы или болты.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Создание сборки \(стр 469\)](#)

[Добавление объектов в сборки \(стр 472\)](#)

[Замена главной детали сборки \(стр 475\)](#)

[Замена главной сборки \(стр 476\)](#)


[Удаление объектов из сборки \(стр 476\)](#)

[Проверка и выделение объектов в сборке \(стр 476\)](#)

[Расчленение сборки \(стр 477\)](#)

[Примеры сборок \(стр 477\)](#)

Создание сборки

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сборки** активен.
2. Выберите детали и сборки, которые требуется объединить в сборку.
3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка --> Переделать в сборку** .

См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)


[Создание сборочного узла \(стр 469\)](#)

[Использование болтов для создания сборок \(стр 469\)](#)

[Создание сборок с помощью сварных швов \(стр 470\)](#)

Создание сборочного узла

Можно создавать сборочные узлы из деталей, входящих в сборки.

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать объекты в сборках** активен.
2. Выберите детали, которые требуется включить в сборочный узел.
3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Переделать в узел сборки**.

См. также

[Создание сборки \(стр 469\)](#)

Использование болтов для создания сборок

Болты можно использовать для создания и соединения сборок. Можно создавать многоуровневые сборки, присоединяя болтами сборочные узлы к существующим сборкам, или просто присоединять болтами к сборкам дополнительные детали.

Для управления тем, как Tekla Structures создает сборки, служат списки **Присоединить как** и **Тип болта** в свойствах объекта **Болт**. Порядок

выбора деталей при создании соединения определяет главную и второстепенные детали сборки или иерархию сборки.


Присоединить как	Тип болта	Результат
Как сборочный узел	Заводской или Монтажный	Многоуровневая сборка, в которой присоединяемая сборка будет сборочным узлом. Первая указанная деталь определяет сборку, к которой выполняется прикрепление.
Как второстепенную деталь	Заводской	Базовая сборка, в которой присоединяемая деталь будет второстепенной деталью. Первая указанная деталь обычно становится главной деталью сборки.
Как второстепенную деталь	Монтажный	Сборка не создается.

См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)

[Присоединения болтами сборочных узлов к сборке \(стр 470\)](#)

Присоединения болтами сборочных узлов к сборке

1. На вкладке **Сталь**, удерживая клавишу **SHIFT**, нажмите **Болт**  , чтобы открыть свойства объекта **Болт**.
2. В списке **Присоединить как** выберите **Как сборочный узел**.
3. Выберите в сборке деталь, к которой выполняется прикрепление.
4. Выберите в сборочном узле деталь, которая крепится.
5. Укажите начало координат группы болтов.
6. Укажите точку для задания направления оси x группы болтов.

См. также

[Использование болтов для создания сборок \(стр 469\)](#)

Создание сборок с помощью сварных швов

Tekla Structures создает сборки, основываясь на том, где должен быть сделан сварной шов. Можно создавать заводские и монтажные сварные швы.

Порядок, в котором выбираются детали при создании соединения, определяет главную и второстепенные детали сборки или иерархию сборки. Деталь, выбранная первой, становится главной деталью сборки. На чертежах сборок Tekla Structures проставляет размеры второстепенных деталей относительно главной детали. Главной деталью сборки становится самая большая из главных деталей, задействованных в сварном шве.

При соединении сборок первая выбранная деталь определяет сборку, к которой будут привариваться сборочные узлы.

Для управления тем, как Tekla Structures создает сборки, служат списки **Присоединить как** и **Заводской/монтажный** в свойствах объекта **Сварной шов**.


Присоединить как	Заводской/монтажный	Результат
Как сборочный узел	Заводской:  или Монтажный: 	Многоуровневая сборка, в которой привариваемая сборка будет сборочным узлом. Первая указанная деталь определяет сборку, к которой выполняется приваривание.
Как второстепенную деталь	Заводской: 	Базовая сборка, в которой привариваемая деталь будет второстепенной деталью. Первая указанная деталь обычно становится главной деталью сборки.
Как второстепенную деталь	Монтажный: 	Сборка не создается.

См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)

[Приваривание сборочных узлов к сборке \(стр 471\)](#)

Приваривание сборочных узлов к сборке

1. На вкладке **Сталь**, удерживая клавишу **SHIFT**, нажмите , чтобы открыть свойства объекта **Сварной шов**.
2. В списке **Присоединить как** выберите **Как сборочный узел**.
3. Выберите в сборке деталь, к которой выполняется приваривание.
4. Выберите в сборочном узле деталь, которая приваривается.
5. Чтобы проверить, что метки сварных швов выглядят надлежащим образом, создайте чертеж.

См. также

[Создание сборок с помощью сварных швов \(стр 470\)](#)

Добавление объектов в сборки

Существуют следующие способы добавления объектов в сборки.

Задача	Выполните одно из следующих действий.
Создать базовую сборку	<ul style="list-style-type: none">• Добавьте детали в существующую сборку в качестве второстепенных деталей.• Прикрепите болтами или приварите детали к существующей сборке в качестве второстепенных деталей.
Создать многоуровневую сборку	<ul style="list-style-type: none">• Добавьте детали в существующую сборку в качестве второстепенных деталей.• Прикрепите болтами или приварите сборки к существующей сборке в качестве сборочных узлов.• Добавьте сборки в существующую сборку в качестве сборочных узлов.

Задача	Выполните одно из следующих действий.
	<ul style="list-style-type: none">• Объедините существующие сборки без добавления каких-либо незакрепленных деталей.

ПРИМ. Сборочные узлы в многоуровневой сборке сохраняют собственную информацию о сборке и главной детали. Также можно задавать свойства отдельно для сборочных узлов и многоуровневой сборки в свойствах детали.

См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)

[Иерархия сборок \(стр 473\)](#)

[Добавление деталей в сборку \(стр 474\)](#)

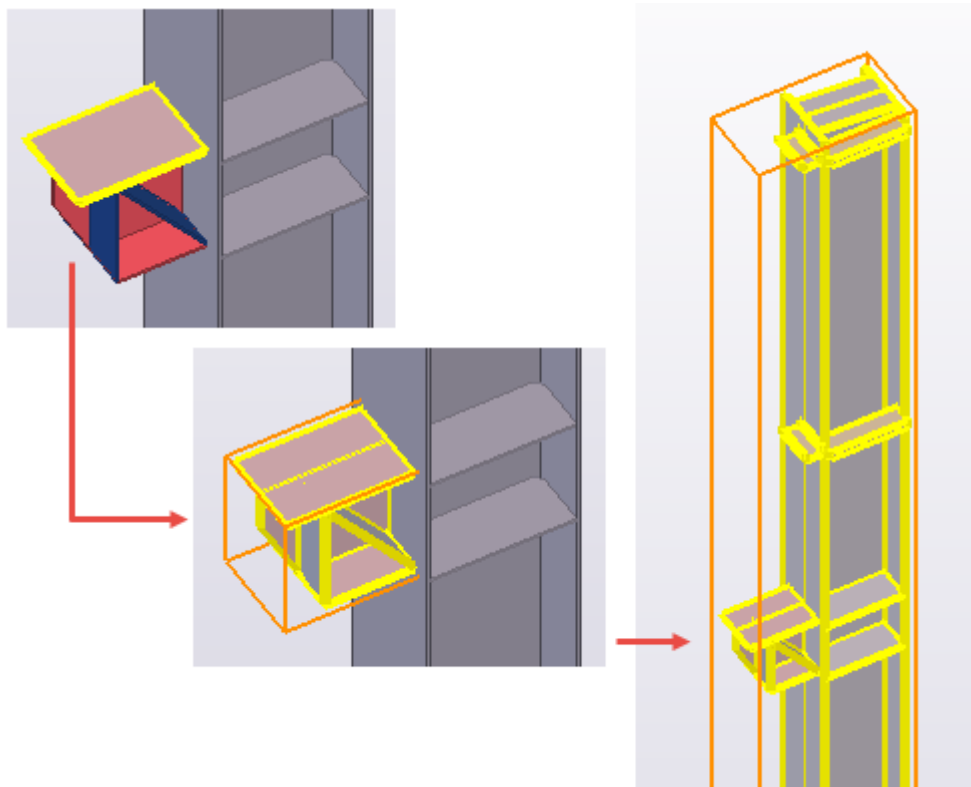
[Создание многоуровневой сборки \(стр 475\)](#)

[Объединение сборок \(стр 475\)](#)

Иерархия сборок

Можно работать с объектами на любом уровне в многоуровневой сборке, от отдельных деталей и болтов, базовых сборок и сборочных узлов до самого верхнего уровня иерархии. Для выбора объектов на различных уровнях иерархии сборки нажмите клавишу **SHIFT** и, удерживая ее,

вращайте колесико мыши. Дополнительную информацию см. в разделе [Выбор объектов на разных уровнях \(стр 153\)](#).




Иерархия сборок во вложенных сборках оказывает влияние на чертежи и отчеты. Можно создавать отдельные чертежи и отчеты для сборочных единиц и вложенной сборки и в то же время создавать размеры, метки, сведения об изготовлении и т. д. для всех уровней сборки.

См. также

[Добавление объектов в сборки \(стр 472\)](#)

Добавление деталей в сборку


Добавить второстепенные детали можно в базовую или многоуровневую сборку.

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать объекты в сборках** активен.
2. Выберите детали, которые требуется добавить в сборку.
3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка --> Добавить в сборку**.
4. Выберите сборку, в которую требуется добавить детали.

См. также

[Добавление объектов в сборки \(стр 472\)](#)

Создание многоуровневой сборки


1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сборки** активен.
2. Выберите сборки, которые требуется добавить в другую сборку. Эти сборки станут сборочными узлами в многоуровневой сборке.
3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка --> Добавить как сборочный узел**.
4. Выберите сборку, в которую требуется добавить сборки.

См. также

[Добавление объектов в сборки \(стр 472\)](#)

Объединение сборок

Можно объединять существующие сборки, упуская незакрепленные детали.

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сборки** активен.
2. Выберите сборки, которые требуется объединить.
3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка --> Переделать в сборку**.
Сборка с наибольшим объемом становится главной сборкой.

См. также


[Замена главной сборки \(стр 476\)](#)

[Добавление объектов в сборки \(стр 472\)](#)

Замена главной детали сборки

К *главной детали* в стальной сборке привариваются или привинчиваются другие детали. По умолчанию главная деталь не приваривается и не привинчивается к другим деталям. Главную деталь сборки можно изменить.

1. При необходимости [проверьте \(стр 476\)](#), какая деталь в данный момент является главной деталью сборки.

2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать объекты в сборках** активен.
3. На вкладке **Сталь** выберите **Сборка** --> **Задать в качестве главного объекта**.
4. Выберите новую главную деталь.
Tekla Structures меняет главную деталь.

См. также

[Добавление объектов в сборки \(стр 472\)](#)

Замена главной сборки

При объединении двух и больше сборок главной считается сборка наибольшего объема. Во многоуровневой сборке можно выбрать любую другую сборку в качестве главной.

1. Выберите новую главную сборку.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка** --> **Задать в качестве нового главного узла сборки** .

См. также

[Добавление объектов в сборки \(стр 472\)](#)

Удаление объектов из сборки


1. Выберите деталь или сборочный узел, которые требуется удалить.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка** --> **Удалить из сборки**.

См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)

Проверка и выделение объектов в сборке

Проверить, какие объекты принадлежат к той или иной сборке, можно с помощью инструмента **Запросить** .

1. На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой  , а затем выберите **Объекты сборки**.

2. Выберите деталь, принадлежащую к сборке.

Tekla Structures выделяет остальные детали, принадлежащие к этой же сборке. Детали выделяются следующими цветами.

Тип объекта	Цвет выделения
Бетон — главная деталь	пурпурный
Бетон — второстепенная деталь	голубой
Армирование	синий
Стальная деталь — главная деталь	оранжевый
Стальная деталь — второстепенная деталь	желтый

См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)

Расчленение сборки

При расчленении многоуровневой сборки Tekla Structures разбивает иерархию сборки уровень за уровнем, начиная с наивысшего. Для разделения многоуровневой сборки на отдельные детали необходимо применить команду **Расчленить** несколько раз.

Также можно расчленять на отдельные детали сборочные узлы, не разрушая существующую иерархию сборки.

1. Выберите сборку или сборочный узел, которые требуется расчленить.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы расчленить всю сборку, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка --> Расчленить**.
 - Чтобы расчленить только сборочный узел, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сборка --> Расчленить узел сборки**.

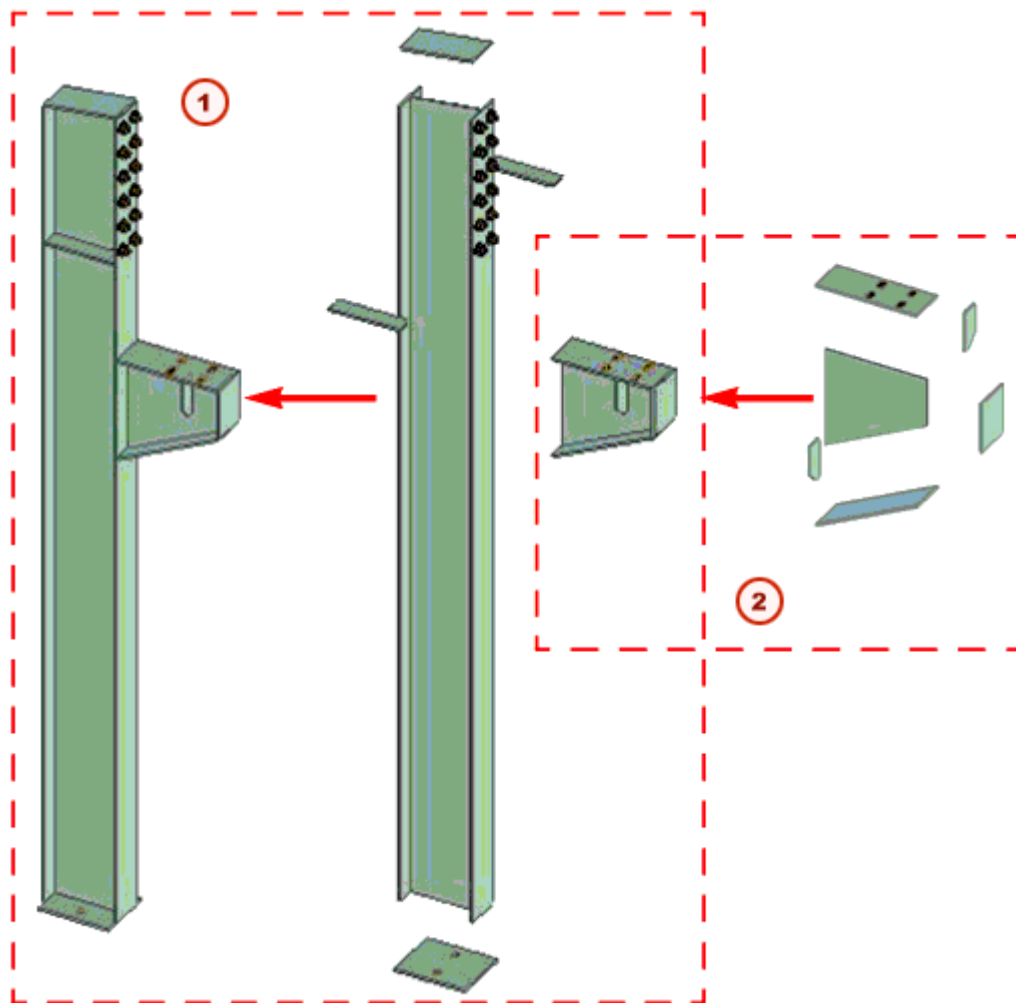
См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)

Примеры сборок

Консольный выступ колонны

Консольный выступ колонны изготавливается в одном цеху, а затем крепится к колонне в другом цеху. Консольный выступ моделируется в виде сборочного узла колонны. Затем создаются чертежи сборок для каждого цеха: на одном чертеже сборки показано, как сваривается консольный выступ, а на другом — как консольный выступ и остальные детали привариваются к колонне.



① Чертеж 2, цех 2

② Чертеж 1, цех 1

Сложная ферма

Половины сложной фермы моделируются в виде сборок. Создаются чертежи сборок для изготовления в цеху половин фермы. Затем создается

еще один чертеж сборки, на котором показано соединение половин на площадке.

Сборный профиль

В рамной конструкции из сборных колонн и балок каждый сборный профиль может представлять собой сборочный узел. Можно создать чертеж сборки, на котором будет показана вся рамная конструкция, и отдельные чертежи, на которых будет показана конструкция колонн и балок.

См. также

[Создание сборок \(стр 468\)](#)

2.6 Создание отлитых элементов

В этом разделе рассказывается, как создавать отлитые элементы.

По умолчанию каждая бетонная деталь рассматривается как отдельный отлитый элемент. В целях строительства может потребоваться объединить несколько бетонных деталей в один отлитый элемент. Например, один отлитый элемент может состоять из колонны с карнизами.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Определение типа отлитого элемента для детали \(стр 479\)](#)

[Создание отлитого элемента \(стр 480\)](#)

[Добавление объектов в отлитый элемент \(стр 480\)](#)

[Замена главной детали отлитого элемента \(стр 481\)](#)

[Удаление объектов из отлитого элемента \(стр 482\)](#)

[Проверка и выделение объектов в отлитом элементе \(стр 482\)](#)

[Расчленение отлитого элемента \(стр 483\)](#)

[Направление формования \(стр 483\)](#)

Определение типа отлитого элемента для детали

Для бетонных деталей необходимо задавать тип отлитого элемента. Tekla Structures проверяет тип отлитого элемента главной детали при каждом создании или изменении отлитого элемента. В пределах одного отлитого элемента нельзя смешивать сборные и монолитные детали.

1. Дважды щелкните бетонную деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.
2. Перейдите в раздел **ЖБ элемент**.
3. В списке **ЖБ элемент** выберите один из следующих вариантов:
 - **Монолит**
Отлитые элементы, полностью изготавливаемые на месте возведения.
 - **Сборный**
Отлитые элементы, изготавливаемые в другом месте и доставляемые на место возведения в виде целой конструкции.
4. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы сохранить изменения.

ПРИМ. Необходимо следить за правильностью задания типа отлитого элемента, поскольку работа некоторых функций (например, нумерации) основывается на типе отлитого элемента.

См. также

[Создание отлитых элементов \(стр 479\)](#)

Создание отлитого элемента

Необходимо указать, какие детали образуют отлитый элемент. Отлитые элементы могут включать армирование, а также бетонные детали.

1. На вкладке **Бетон** выберите **ЖБ элемент** --> **Создать ЖБ элемент** .
2. Выберите объекты, которые требуется включить в отлитый элемент.
3. Щелкните средней кнопкой мыши для создания отлитого элемента.


См. также

[Создание отлитых элементов \(стр 479\)](#)

Добавление объектов в отлитый элемент

Для добавления объектов в отлитые элементы можно пользоваться различными способами. Доступные способы зависят от материала объектов, а также от иерархии, которую требуется создать в отлитом элементе.

Чтобы добавить объект в отлитый элемент, выполните одно из следующих действий.


Задача	Действие	Типы нагрузок
Добавление объекта в качестве второстепенной детали	<ol style="list-style-type: none"> 1. На вкладке Бетон выберите ЖБ элемент --> Добавить в ЖБ элемент . 2. Выберите объект, который требуется добавить. 3. Выберите объект в отлитом элементе. 	Бетон, лесоматериалы, разные материалы
Добавление объекта в качестве сборочного узла	<ol style="list-style-type: none"> 1. Если вы добавляете пользовательскую деталь, убедитесь, что переключатель выбора (стр 147)  Выбрать компоненты (пользовательские объекты) активен. 2. На вкладке Сталь выберите Сборка --> Добавить как сборочный узел . 3. Выберите объект, который требуется добавить. 4. Выберите отлитый элемент, в который требуется добавить объект. 	Сталь, бетон, лесоматериалы, разные материалы

См. также

[Создание отлитых элементов \(стр 479\)](#)

Замена главной детали отлитого элемента

Главной деталью в отлитом элементе является деталь с наибольшим объемом бетона. Главную деталь в отлитом элементе можно сменить.

1. При необходимости [проверьте \(стр 482\)](#), какая деталь в данный момент является главной деталью отлитого элемента.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать объекты в сборках** активен.
3. Выберите новую главную деталь.

- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Задать в качестве новой главной детали сборки**.

См. также

[Добавление объектов в отлитый элемент \(стр 480\)](#)

Удаление объектов из отлитого элемента


- На вкладке **Бетон** выберите **ЖБ элемент --> Удалить из ЖБ элемента**.
- Выберите объекты, которые требуется удалить.

См. также

[Создание отлитых элементов \(стр 479\)](#)

Проверка и выделение объектов в отлитом элементе

Проверить, какие объекты принадлежат к данному отлитому элементу, можно с помощью инструмента **Запросить**.

- На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите **Объекты сборки**.
- Выберите деталь, принадлежащую к ЖБ элементу.
Tekla Structures выделяет остальные детали, принадлежащие к этому же отлитому элементу. Детали выделяются следующими цветами.

Тип объекта	Цвет выделения
Бетон — главная деталь	пурпурный
Бетон — второстепенная деталь	голубой
Армирование	синий
Стальная деталь — главная деталь	оранжевый
Стальная деталь — второстепенная деталь	желтый

См. также

[Создание отлитых элементов \(стр 479\)](#)

Расчленение отлитого элемента

1. На вкладке **Бетон** выберите **ЖБ элемент** --> **Расчленить** .
2. Выберите объект в отлитом элементе, который требуется расчленить.

См. также

[Создание отлитых элементов \(стр 479\)](#)

Направление формования

Задайте направление формования бетонной детали, выбрав сторону, которая будет верхом детали при формовании. На чертежах грань, соответствующая верху в форме, показана на виде спереди.

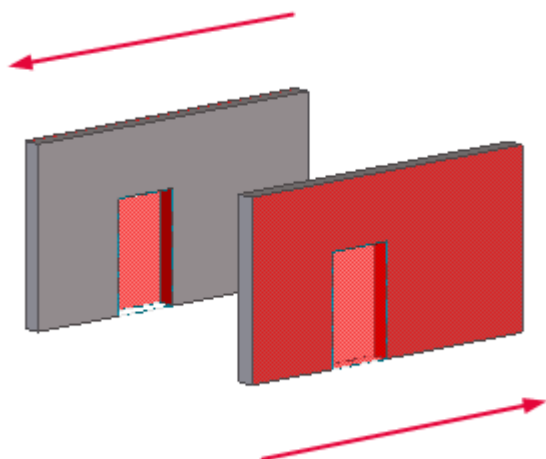
Чтобы включить эту возможность и для небетонных деталей, а также чтобы обозначить в модели грань детали, которая должна изображаться на главном виде на чертеже (виде спереди), воспользуйтесь расширенным параметром XS_SET_FIXEDMAINVIEW_UDA_TO_AFFECT_NUMBERING.

Направление формования влияет на нумерацию деталей. Если определить направление формования для деталей, которые отличаются только направлением моделирования, им будут присвоены разные номера позиций. Это связано с тем, что направление моделирования влияет на то, какая грань детали будет соответствовать верху в форме. По умолчанию направление формования деталей не определено, т. е. направление моделирования не влияет на нумерацию.

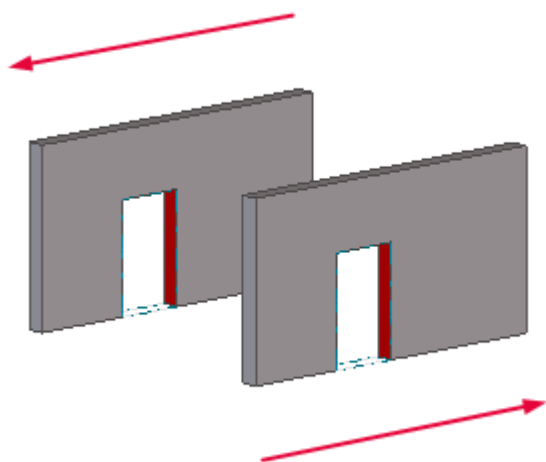
ПРИМ. На чертежах используйте для отображения направления вверх на поверхности формы **Фиксированную** систему координат.

Пример

В следующем примере отлитым элементам будут присвоены **разные** номера позиций, потому что соответствующая верху в форме грань и ориентация панелей различаются. Красной стрелкой показано направление моделирования.



В следующем примере отлитым элементам будут присвоены **одинаковые** номера позиций, потому что соответствующая верху в форме грань у них не определена. Красной стрелкой показано направление моделирования.



См. также

[Создание отлитых элементов \(стр 479\)](#)

[Определение направления формования детали \(стр 484\)](#)

[Нумерация модели \(стр 750\)](#)

Определение направления формования детали

Можно задать направление формования бетонных деталей.

1. Установите для деталей представление **Визуализировано**, выполнив одно из следующих действий:
 - На вкладке **Вид** выберите **Визуализация --> Детали - визуализированные** .
 - Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + 4**.
2. Выберите бетонную деталь.
3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **ЖБ элемент --> Задать верх формы** .
4. Выберите грань детали, которая в форме будет обращена вверх.

СОВЕТ Также можно сделать это в пользовательских атрибутах детали.

- Бетонные детали: выберите значение для пользовательского атрибута **Грань, соответствующая верху формы**.
 - Небетонные детали: установив расширенный параметр XS_SET_FIXEDMAINVIEW_UDA_TO_AFFECT_NUMBERING в значение STEEL, TIMBER и/или MISC, выберите значение для расширенного параметра **Фиксированный главный вид чертежа**.
-

См. также

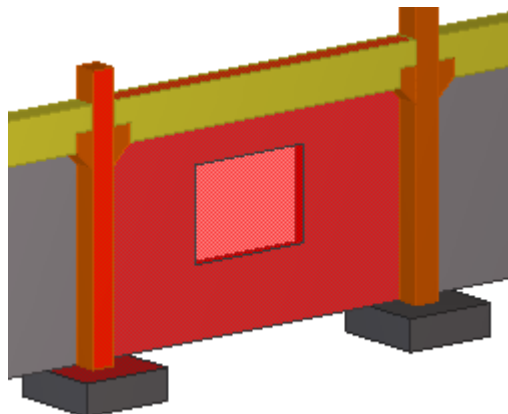
[Направление формования \(стр 483\)](#)

Отображение грани, соответствующей верху в форме

В модели можно отображать для бетонной детали грань, соответствующую верху в форме.

1. На вкладке **Бетон** нажмите **Отлитый элемент --> Показать грань, соответствующую верху формы** .
2. Щелкните бетонную деталь, грань которой, соответствующую верху в форме, требуется показать.

Tekla Structures выделяет грань, соответствующую верху в форме, красным цветом:



СОВЕТ Чтобы снова скрыть соответствующую верху в форме грань, щелкните вид правой кнопкой мыши и выберите **Обновить окно**.

См. также

[Направление формования \(стр 483\)](#)

2.7 Управление этапами заливки

Функциональность для работы с бетонированием в Tekla Structures позволяет просматривать геометрию монолитных бетонных конструкций, отображать их в виде деталей или захваток бетонирования, планировать этапы и швы бетонирования, а также включать в отчеты связанную с бетонированием информацию, например объемы бетона и площади опалубки. Определять этапы бетонирования, единицы бетонирования, захватки бетонирования и швы бетонирования можно для бетонных деталей с типом ЖБ элемента **Монолит**.

В Tekla Structures *объект заливки* — это объект строительной конструкции, состоящий из одной или нескольких монолитных бетонных деталей или их частей. Монолитные детали объединяются в один объект заливки, если у них одинаковый сорт материала и они соприкасаются друг с другом. Для объединения они также должны находиться на одной *стадии заливки*. Объекты заливки отображаются на *видах заливки*.

Единица бетонирования — это элемент управления для монолитного железобетона, состоящий из захватки бетонирования и всей необходимой арматуры, закладных деталей и других объектов, которые должны быть уложены до заливки бетона на строительной площадке.

Этап заливки представляет собой группу объектов заливки, заливаемых за один раз.

С помощью *разделителей заливки* объект заливки можно разделить на более мелкие объекты заливки.

ПРИМ. Функциональность для работы с бетонированием ориентирована главным образом на подрядчиков и предназначена для расчета объемов, планирования и организации работ на площадке. По умолчанию функциональность для работы с бетонированием в новых моделях для большинства ролей отключена. [Включить функциональность для работы с бетонированием \(стр 487\)](#) в текущей модели можно с помощью расширенного параметра XS_ENABLE_POUR_MANAGEMENT.

См. также

[Включение функциональности для работы с бетонированием \(стр 487\)](#)

[Просмотр монолитных бетонных конструкций \(стр 489\)](#)

[Определение стадии заливки детали \(стр 492\)](#)

[Объекты заливки \(стр 493\)](#)

[Единицы заливки \(стр 496\)](#)

[Разделители заливки \(стр 502\)](#)

[Устранение проблем с этапами заливки \(стр 511\)](#)

[Пример. Создание бетонной геометрии и работы с этапами заливки \(стр 514\)](#)

Включение функциональности для работы с бетонированием

По умолчанию функциональность для работы с бетонированием в новых моделях для большинства ролей отключена. Включить функциональность для работы с бетонированием в текущей модели можно в диалоговом окне **Расширенные параметры**.

ВНИМАНИЕ Если в модели включена функциональность для работы с бетонированием, не отключайте ее с помощью расширенного параметра XS_ENABLE_POUR_MANAGEMENT, особенно в середине проекта. Это может привести к проблемам, если у вас есть чертежи, содержащие захватки бетонирования, а также если модель используется совместно несколькими пользователями. Захватки и швы бетонирования в модели и на чертежах могут стать

недействительными, и результаты всей проделанной в модели работы, связанной с бетонированием, будут потеряны.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Расширенные параметры** , чтобы открыть диалоговое окно **Расширенные параметры**.
2. В категории **Детализация бетона** установите расширенный параметр `XS_ENABLE_POUR_MANAGEMENT` в значение `TRUE`.
3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Сохраните модель, закройте и снова откройте ее, чтобы изменения вступили в силу.

Команды для отображения и создания захваток бетонирования и швов бетонирования теперь доступны в модели и на чертежах.

См. также

[Временное отключение функциональности для работы с бетонированием \(стр 488\)](#)

Временное отключение функциональности для работы с бетонированием

Функциональность для работы с бетонированием можно временно отключить. Это имеет смысл делать, если кажется, что функциональность для работы с бетонированием отрицательно влияет на быстродействие при работе с моделью (например, когда захватки бетонирования очень большие и требуют разделения на более мелкие элементы).

При временном отключении функциональность для работы с бетонированием существующие захватки бетонирования и швы бетонирования сохраняются в модели, однако при внесении в геометрию модели изменений, обычно подразумевающих автоматическое обновление захваток и швов, такого обновления не происходит. Информация, связанная с бетонированием, будет устаревшей и неточной (например, в отчетах), а швы бетонирования не будут адаптивными. После включения функциональности для работы с бетонированием они автоматически будут обновлены.

Чтобы включить или отключить функциональность для работы с бетонированием:

1. В поле **Быстрый запуск** начните вводить захватки и швы бетонирования и выберите из появившегося списка команду **Вкл./выкл. захватки и швы бетонирования**.
2. Нажмите кнопку **Да** в диалоговом окне подтверждения.

ПРИМ. Если вы работаете в модели Tekla Model Sharing, не забудьте снова включить функциональность для работы с бетонированием, прежде чем записывать свои изменения. Аналогично, при работе в многопользовательском режиме снова включите функциональность для работы с бетонированием, прежде чем сохранять модель. Так связанная с бетонированием информация будет оставаться актуальной для всех пользователей модели.

СОВЕТ При возникновении проблем с открытием большой модели с захватками бетонирования, содержащими большое количество деталей, может потребоваться отключить функциональность для работы с бетонированием, прежде чем открывать модель. Это можно сделать путем внесения изменений в файл `xs_user.[user name]`, который находится в папке модели. Установите переменную `PARB` в значение `0`, чтобы отключить бетонирование, и сохраните файл.

Не забудьте снова включить функциональность для работы с бетонированием, когда она вам понадобится.

См. также

[Включение функциональности для работы с бетонированием \(стр 487\)](#)

Просмотр монолитных бетонных конструкций

Когда функциональность для работы с бетонированием включена, монолитные бетонные конструкции можно просматривать на видах модели либо как детали, либо как захватки бетонирования.

В зависимости от своих задач вы можете переключаться между разными вариантами представления монолитных бетонных конструкций.

Например, работать на виде детали удобно, если требуется армировать отдельные детали или изменить их геометрию. Видом заливки удобно пользоваться, когда вы хотите узнать объем заливаемого бетона или проверить, какие объекты принадлежат к единице заливки, либо когда требуется армировать непрерывно бетонизируемую конструкцию, включающую в себя несколько деталей.

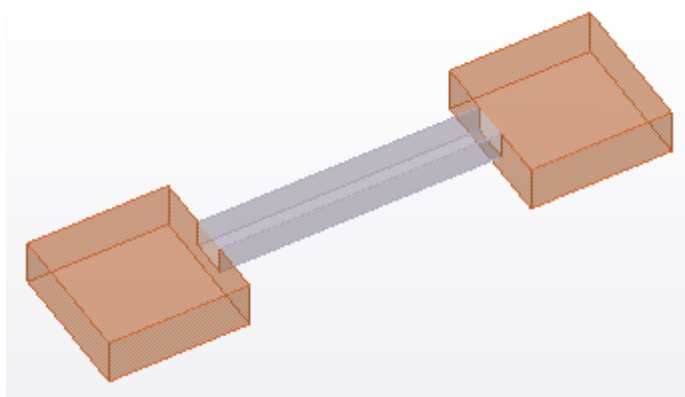
Задание внешнего вида монолитных бетонных конструкций

Можно задать, как монолитные бетонные конструкции будут отображаться на виде модели.

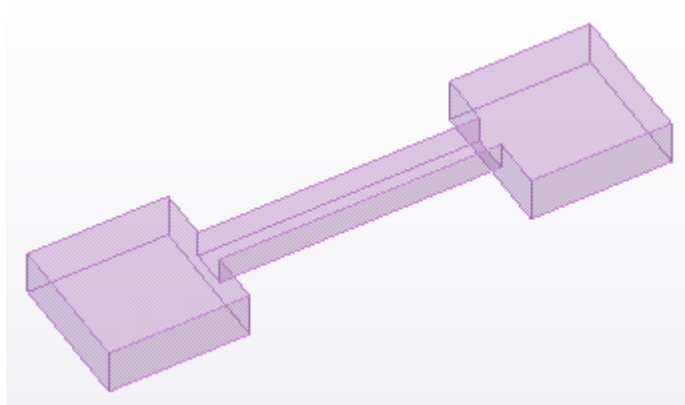
1. Убедитесь, что функциональность для работы с бетонированием [включена \(стр 487\)](#).
2. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.

3. Нажмите кнопку **Отображать**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.
4. Убедитесь в том, что флажок **Детали** установлен.
5. В списке **Монолит** выберите один из следующих вариантов:

- **Детали**



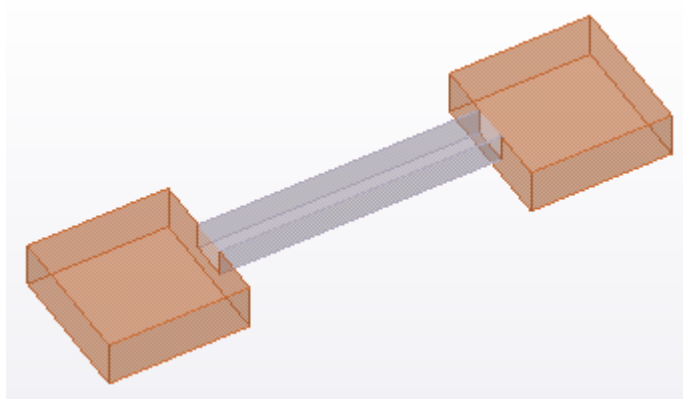
- **Захватки**



6. Если вы выбрали **Детали** для монолитных бетонных конструкций, в списке **Монолитные детали** выберите один из следующих вариантов:

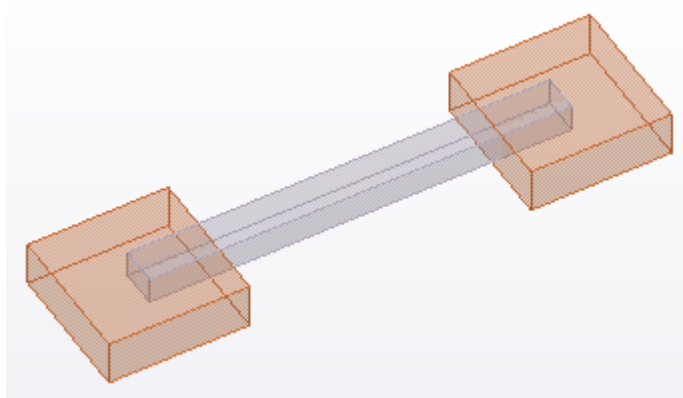
- **Объединенные**

Tekla Structures отображает бетонные детали как объединенные в модели, если их тип ЖБ элемента — **Монолит**, они имеют одинаковый сорт материала и номер [стадии заливки \(стр 492\)](#) и соприкасаются или перекрываются друг с другом. Если детали удовлетворяют этим критериям, Tekla Structures автоматически удаляет контуры отдельных деталей в пределах каждой непрерывно бетонированной конструкции.



- **Раздельные**

Tekla Structures отображает бетонные детали в виде отдельных деталей, разделенных контурами.



7. Убедитесь, что вид выбран.

8. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы сохранить изменения.

СОВЕТ Чтобы быстро изменить представление активного вида с **Детали** на

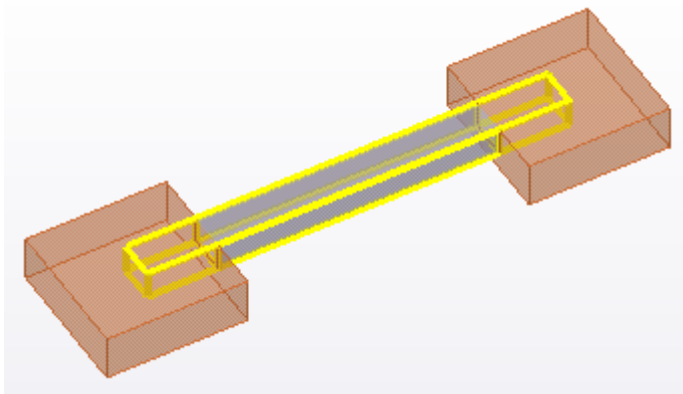
Захватки или наоборот, нажмите  **Захватки бетонирования** на вкладке **Бетон**.

Также можно создать два вида — вид заливки и вид деталей — и держать их открытыми на экране рядом друг с другом.

Вид деталей и вид заливки

Непрерывно бетонизируемые бетонные конструкции на видах деталей нельзя выбирать; кроме того, они не выделяются. При наведении указателя мыши на бетонную конструкцию на виде деталей Tekla

Structures выделяет относящиеся к ней исходные детали. Можно выбрать деталь и при необходимости изменить ее:



При вычислении объемов по объектам заливки дубликаты и перекрывающиеся детали засчитываются только по одному разу. Обратите внимание, что объемы отдельных деталей и ЖБ элементов вычисляются так же, как и раньше; это значит, что сумма объемов отдельных деталей и ЖБ элементов может быть больше, чем объем объектов заливки, определенных в точности по той же геометрии деталей.

При армировании бетонной конструкции необходимо армировать отдельные входящие в нее бетонные детали на видах деталей или армировать объекты заливки, используя **Каталог арматурных стержней** или наборы арматуры на видах заливки. Следовательно, деталь, входящую в непрерывно бетонируемую конструкцию, можно армировать отдельно от всей непрерывно бетонируемой конструкции. Все армирование отображается и на видах деталей, и на видах заливки.

Определение стадии заливки детали

Свойство «Стадия заливки» используется для отделения объектов заливки друг от друга. Определение стадий заливки позволяет запретить объединение монолитных деталей, даже если они имеют одну и ту же марку материала и соприкасаются или перекрываются.

ПРИМ. При создании монолитных бетонных деталей необходимо уделять внимание стадиям бетонирования. Например, используйте стадию бетонирования 0 для горизонтальных конструкций, таких как балки и перекрытия, и стадию 1 для вертикальных конструкций, таких как колонны и стеновые панели, чтобы разнести их по разным захваткам бетонирования. Благодаря этому количество деталей, включаемых в каждую захватку бетонирования, будет оставаться разумным, и быстродействие при работе с моделью

не будет страдать из-за слишком больших захваток бетонирования.

Чтобы изменить стадию заливки детали, выполните следующие действия.

1. Дважды щелкните бетонную деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.
 2. В области **ЖБ элемент**:
 - a. В списке **Тип ЖБ элемента** убедитесь, что выбранный тип ЖБ элемента — **Монолит**.
 - b. В поле **Стадия бетонирования** введите стадию бетонирования.
По умолчанию значение в этом поле равно 0. Если изменить значение невозможно, это означает, что на шаге 2 был задан неверный тип ЖБ элемента.
 3. Нажмите кнопку **Изменить**.
-

ПРИМ. При задании стадий заливки необходимо следить за тем, чтобы детали в разных стадиях заливки не перекрывались. Если вы используете детали (не объекты заливки) для составления отчетов с геометрической информацией, перекрывающиеся объемы разных стадий заливки не объединяются, а учитываются в расчетах дважды, поэтому полученные объем, площадь или вес могут быть неверными.

См. также

[Просмотр монолитных бетонных конструкций \(стр 489\)](#)

Объекты заливки

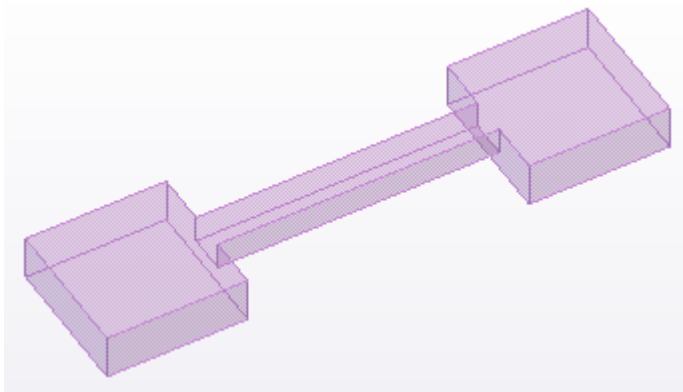
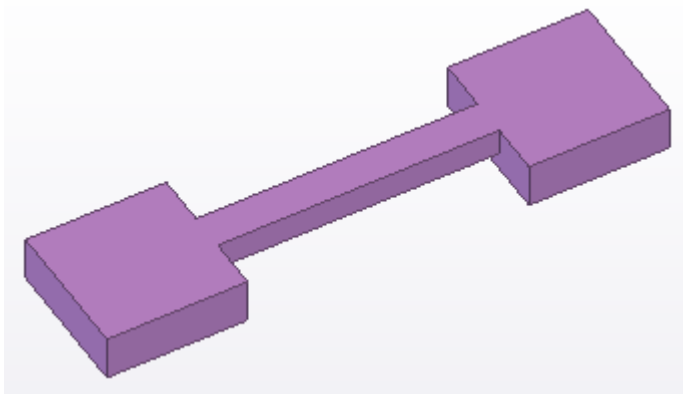
Когда функциональность для работы с бетонированием [включена \(стр 487\)](#), каждая бетонная деталь с типом ЖБ элемента **Монолит** автоматически образует захватку бетонирования.

Tekla Structures автоматически объединяет несколько монолитных бетонных деталей в объект заливки, если они имеют один и тот же сорт материала и номер [стадии заливки \(стр 492\)](#), и если они соприкасаются или перекрываются.

Путем создания [разделителей заливки \(стр 502\)](#) можно разделять объекты заливки на более мелкие объекты заливки.

ПРИМ. Следите за тем, чтобы количество включаемых в каждый объект заливки деталей было разумным. Слишком большое количество деталей и поверхностей деталей в объекте заливки ухудшает быстрое действие при работе с моделью.

Захватки бетонирования отображаются на [видах бетонирования](#) (стр 489). Все захваты бетонирования отображаются одним цветом, вне зависимости от цвета отдельных деталей, входящих в бетонную конструкцию. Изменить используемый по умолчанию цвет можно с помощью расширенного параметра XS_POUR_OBJECT_COLOR (**Файл --> Настройки --> Расширенные параметры --> Детализация бетона**).



Также можно использовать различные [настройки цвета и прозрачности](#) (стр 495) для отображения групп объектов заливки, например, по номеру заливки.

СОВЕТ Захваты бетонирования можно группировать с помощью диалогового окна **Организатор** или инструмента **Управление заданиями**.

Ограничения

Следующие команды недоступны для захваток бетонирования: **Копировать**, **Переместить**, **Удалить**, **Разбить** и **Объединить**. Это связано с тем, что геометрия захватки бетонирования определяется деталями. Если вы хотите изменить геометрию захваток бетонирования, необходимо изменять детали, а не захваты бетонирования; также можно создавать швы бетонирования.

См. также

[Изменение свойств объекта заливки \(стр 496\)](#)

Армирование объектов заливки с помощью Каталога форм арматурных стержней (стр 551)

Создание набора арматуры (стр 517)

Изменение цвета и прозрачности объектов заливки

По умолчанию все захваты бетонирования отображаются на видах бетонирования одним цветом, вне зависимости от цвета отдельных деталей. Чтобы настроить цвет и прозрачность захваток бетонирования на видах модели, можно определить группы объектов и затем задать конкретные настройки цвета и прозрачности для каждой группы.

СОВЕТ Изменить цвет, используемый по умолчанию для захваток бетонирования, можно с помощью расширенного параметра XS_POUR_OBJECT_COLOR (**Файл --> Настройки --> Расширенные параметры --> Детализация бетона**).

1. На вкладке **Вид** нажмите кнопку **Представление**.
Появится диалоговое окно **Представление объектов**.
2. Создайте новую группу объектов для захваток бетонирования, цвет и прозрачность которых вы хотите изменить.
 - a. В диалоговом окне **Представление объектов** нажмите кнопку **Группа объектов...**
 - b. В диалоговом окне **Группа объектов - представление** нажмите кнопку **Добавить строку**.
 - c. Чтобы настройки применялись к захваткам бетонирования, а не к деталям, выберите для строки следующие значения параметров:
 - **Категория = Объект**
 - **Свойство = Тип объекта**
 - **Условие = Равно**
 - **Значение = Захватка бетонирования**
 - d. При необходимости добавьте дополнительные критерии фильтрации.
Например, чтобы отфильтровать захваты бетонирования по какому-либо пользовательскому атрибуту, добавьте следующую строку: в столбце **Категория** выберите **Захватка бетонирования**, а затем выберите требуемые варианты в столбцах **Свойство**, **Условие** и **Значение**.
 - e. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
 - f. Нажмите кнопку **Сохранить как**, чтобы сохранить группу объектов.

- g. Нажмите кнопку **Заккрыть**.
3. Повторите шаг 2, если требуется создать дополнительные группы объектов.
4. В диалоговом окне **Представление объектов** выберите группу объектов из списка **Группа объектов**.
5. В списке **Цвет** выберите цвет для группы объектов.
6. В списке **Прозрачность** задайте прозрачность группы объектов.
7. Нажмите кнопку **Изменить**.
Цвет и прозрачность группы объектов в модели изменяется.

См. также


[Определение настроек цвета и прозрачности \(стр 704\)](#)

[Определение собственных цветов для групп объектов \(стр 702\)](#)

Изменение свойств объекта заливки

Объекты заливки имеют свойства и определенные пользователем атрибуты, которые можно просматривать, определять и изменять.

Например, можно ввести **Номер захватки** и использовать его для задания последовательности бетонирования, а также **Тип бетонирования** для описания каждой захватки бетонирования.

1. Убедитесь, что вы работаете на виде бетонирования. Если нет, на вкладке **Бетон** выберите **Захватки бетонирования**, чтобы отобразить захватки бетонирования.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать объекты в сборках** активен.
3. Дважды щелкните объект заливки, свойства которого требуется изменить.
4. На панели свойств введите или измените свойства захватки бетонирования.
5. Нажмите кнопку **Изменить**.

См. также

[Объекты заливки \(стр 493\)](#)

Единицы заливки

Когда функциональность для работы с бетонированием включена, вы можете создавать единицы бетонирования, которые объединяют в себе

захватки бетонирования и другие объекты. *Единица бетонирования* — это элемент управления для монолитного железобетона, состоящий из захватки бетонирования и всей необходимой арматуры, закладных деталей и других объектов, которые должны быть уложены до заливки бетона на строительной площадке.

Для каждой **захватки бетонирования (стр 493)** в модели имеется соответствующая единица бетонирования, к которой принадлежит захватка. С помощью команды **Рассчитать единицы бетонирования** можно автоматически добавлять в единицы бетонирования другие объекты. Также можно изменять единицы бетонирования вручную.

В единицы бетонирования можно добавлять следующие объекты модели:

- Армирование, такое как отдельные арматурные стержни, группы стержней, арматурные сетки и пряди
- Сборки (например, закладные)
- Сборочные узлы (например, закладные в монолитных элементах)
- Болты (например, анкерные болты и шпильки)
- Сборные отлитые элементы
- Поверхности, добавленные к объекту заливки

Обратите внимание, что некоторые объекты модели, такие как детали и сварные швы, непосредственно добавить в единицу бетонирования нельзя. Эти объекты связываются с единицей бетонирования опосредованно — через сборки и ЖБ элементы, к которым они относятся.

Один объект модели может одновременно входить только в одну единицу заливки.

Расчет единиц заливки

Tekla Structures может автоматически распознавать, какие объекты образуют единицы бетонирования, и автоматически добавлять объекты в единицы бетонирования.

1. Убедитесь, что функциональность для работы с бетонированием **включена (стр 487)**.
2. На вкладке **Бетон** выберите **Рассчитать единицы бетонирования**. Tekla Structures **добавляет объекты (стр 501)** в единицы бетонирования.


Проверить единицы бетонирования можно на виде бетонирования, с помощью инструмента **Запросить**, диалогового окна **Организатор** или отчетов.

Для внесения изменений в единицы бетонирования можно добавлять и удалять объекты вручную. Добавленные вручную объекты будут

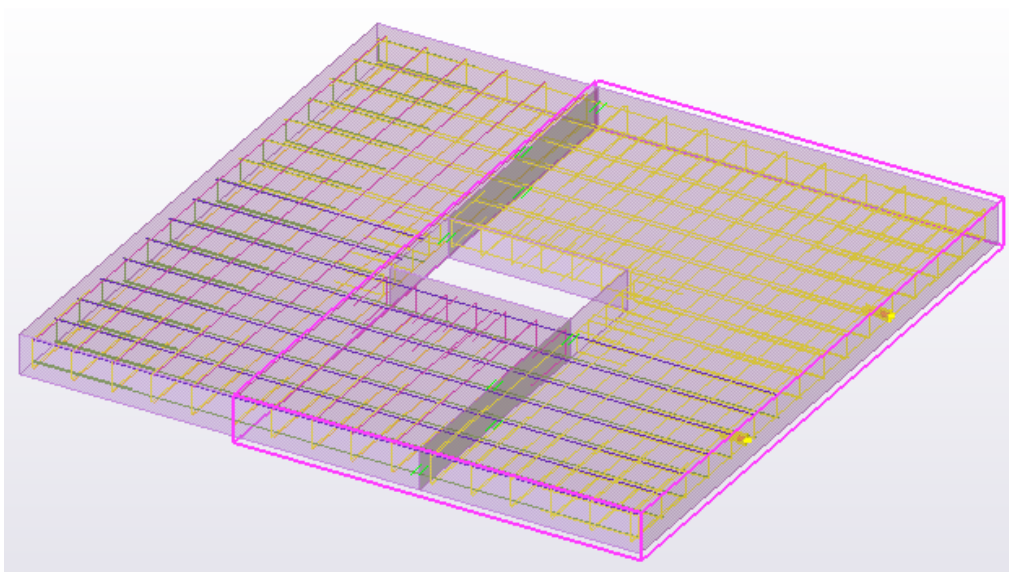
сохранены даже при повторном вызове команды **Рассчитать единицы бетонирования**, однако объекты, удаленные из единиц бетонирования вручную, будут снова в них добавлены.

Проверка и запрос свойств объектов в единице бетонирования

Можно визуально проверить, какие объекты входят в единицу бетонирования. Также можно использовать инструмент **Запросить** для получения информации о единице бетонирования и входящих в нее объектах.

1. Убедитесь, что вы работаете на [виде бетонирования \(стр 489\)](#). Если нет, на вкладке **Бетон** выберите **Захватки бетонирования**, чтобы отобразить захватки бетонирования.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сборки** активен.
3. Щелкните захватку бетонирования, чтобы выбрать единицу бетонирования, к которой она относится.

Единица бетонирования будет показана пурпурным параллелепипедом.



4. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Запросить** .
Tekla Structures выводит объекты в единице бетонирования и отображает их свойства в диалоговом окне **Запросить объект**.

Добавление объектов в единицу заливки

Помимо использования команды **Рассчитать единицы бетонирования**, можно добавлять объекты в единицы бетонирования вручную.

1. Убедитесь, что вы работаете на [виде бетонирования \(стр 489\)](#). Если нет, на вкладке **Бетон** выберите **Захватки бетонирования**, чтобы отобразить захваты бетонирования.

2. Выберите объекты, которые вы хотите добавить в единицу бетонирования.

Можно добавить армирование, сборки, сборные ЖБ элементы и болты.

Если выбраны другие объекты, они не будут добавлены.

3. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Захватка --> Добавить в единицу бетонирования**.

Другой вариант — с помощью поля **Быстрый запуск** вызвать команду **Добавить выбранные объекты в единицу бетонирования**. Также можно назначить этой команде [сочетание клавиш \(стр 257\)](#).

4. Щелкните захватку бетонирования, чтобы добавить объекты в соответствующую единицу бетонирования.

Tekla Structures добавляет в единицу заливки все объекты, которые можно в нее добавить. Недопустимые объекты не добавляются.

СОВЕТ В отсутствие выбранных объектов можно сначала вызвать команду **Добавить в единицу бетонирования** с помощью поля **Быстрый запуск** или назначенного этой команде [сочетания клавиш \(стр 257\)](#), а затем выбрать объект для добавления в единицу бетонирования.

Удаление объектов из единицы заливки

После использования команды **Рассчитать единицы бетонирования** можно вручную удалить объекты из единиц бетонирования.

1. Выберите объект, который требуется удалить из единицы заливки.

2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Захватка --> Удалить из единицы бетонирования**.

Другой вариант — с помощью поля **Быстрый запуск** вызвать команду **Удалить выбранные объекты из единицы бетонирования**. Также можно назначить этой команде [сочетание клавиш \(стр 257\)](#).

Удаленный объект затем можно добавить в другую единицу бетонирования либо вручную с помощью команды **Захватка --> Добавить в единицу бетонирования**, либо автоматически с помощью команды **Рассчитать единицы бетонирования**.

СОВЕТ В отсутствие выбранных объектов можно сначала вызвать команду **Удалить из единицы бетонирования** с помощью поля **Быстрый**

запуск или назначенного этой команде [сочетания клавиш \(стр 257\)](#), а затем выбрать объект для удаления из единицы бетонирования.

Сброс отношений единиц бетонирования

В некоторых случаях может потребоваться сбросить все или часть содержимого и отношений единиц бетонирования, заданных с помощью команды **Рассчитать единицы бетонирования** и/или команды **Добавить в единицу бетонирования**.


Для этого:

1. Перейдите к полю **Быстрый запуск**.
2. Найдите и выберите одну из следующих команд, в зависимости от ситуации:
 - **Сбросить все отношения единиц бетонирования**
 - **Сбросить все назначенные вручную отношения единиц бетонирования**
 - **Сбросить все отношения единиц бетонирования, кроме назначенных вручную**
3. В диалоговом окне подтверждения нажмите кнопку **Да**, чтобы сбросить отношения единиц бетонирования.

Обратите внимание, что если вызвать команду **Сбросить все отношения единиц бетонирования** и нажать **Нет** в диалоговом окне подтверждения, чтобы отменить сброс сделанных вручную назначений, автоматически заданные отношения все равно будут сброшены. Чтобы заново создать автоматические отношения, вызовите команду **Рассчитать единицы бетонирования** еще раз.

Изменение свойств единицы бетонирования

Свойства единицы бетонирования можно изменять таким же образом, как свойства захватки бетонирования, однако использовать при этом другой переключатель выбора.

1. Убедитесь, что вы работаете на [виде бетонирования \(стр 489\)](#). Если нет, на вкладке **Захватки бетонирования** выберите **Бетон**, чтобы отобразить захватки бетонирования.
2. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать сборки** активен.
3. Дважды щелкните единицу бетонирования, свойства которой вы хотите изменить.

4. На панели свойств введите или измените свойства единицы бетонирования.

Например, можно задать имя единицы бетонирования и пользовательские атрибуты.

5. Нажмите кнопку **Изменить**.

Как Tekla Structures автоматически добавляет объекты в единицы бетонирования

При использовании команды **Рассчитать единицы бетонирования** Tekla Structures автоматически добавляет объекты в единицы бетонирования.

Каждый объект, который пересекается с захваткой бетонирования, т. е. хотя бы частично перекрывается с ней, добавляется в ту единицу бетонирования, к которой относится захватка бетонирования.

Если какой-либо объект в сборке или сборном ЖБ элементе пересекается с захваткой бетонирования, в единицу бетонирования включается вся сборка или ЖБ элемент.

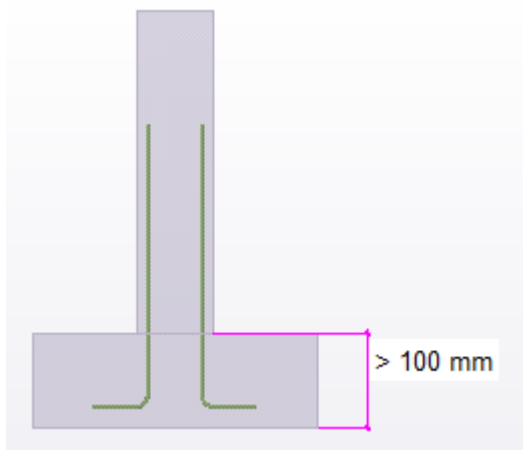
В единицы бетонирования добавляются только объекты армирования, относящиеся к монолитным деталям.

Если какой-либо объект в группе арматурных стержней или группе прядей пересекается с захваткой бетонирования, в единицу бетонирования добавляется вся группа. С другой стороны, отдельные арматурные стержни в наборе арматуры можно добавлять в другие единицы бетонирования.

Объекты, пересекающиеся с несколькими объектами заливки

Если объект пересекается с несколькими захватками бетонирования, он будет связан с той захваткой бетонирования, у которой ограничивающая рамка имеет самую низкую глобальную Z-координату.

Например, арматурные стержни, пересекающиеся с захваткой бетонирования — фундаментом и захваткой бетонирования — колонной, будут связаны с захваткой бетонирования — фундаментом, потому что ее нижняя грань имеет более низкую глобальную Z-координату, чем захватка бетонирования — колонна.



Если самые низкие глобальные Z-координаты ограничивающих рамок захваток бетонирования одинаковы или отличаются менее чем на 100 мм, объект будет связан с одной из захваток бетонирования в соответствии со следующими правилами:

1. Если центр тяжести объекта находится в пределах ограничивающей рамки только одной из захваток бетонирования, он будет связан с этой захваткой бетонирования.
2. Если центр тяжести объекта находится в пределах ограничивающих рамок нескольких захваток бетонирования или за пределами ограничивающих рамок всех захваток бетонирования, этот объект будет связан с той захваткой бетонирования, центр тяжести которой ближе всего к центру тяжести объекта.

Что происходит при изменениях в единицах бетонирования

Всякий раз, когда в захватке бетонирования или единице бетонирования что-либо изменяется, все связи с этой единицей бетонирования сбрасываются. Аналогично, в случае изменений в объекте, связанном с единицей бетонирования, связь между объектом и единицей бетонирования сбрасывается. При следующем вызове команды **Рассчитать единицы бетонирования** рассчитываются только те связи, которые не удастся разрешить.

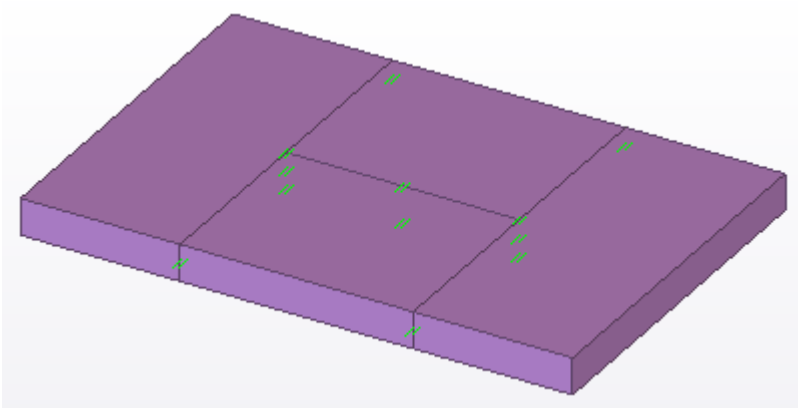
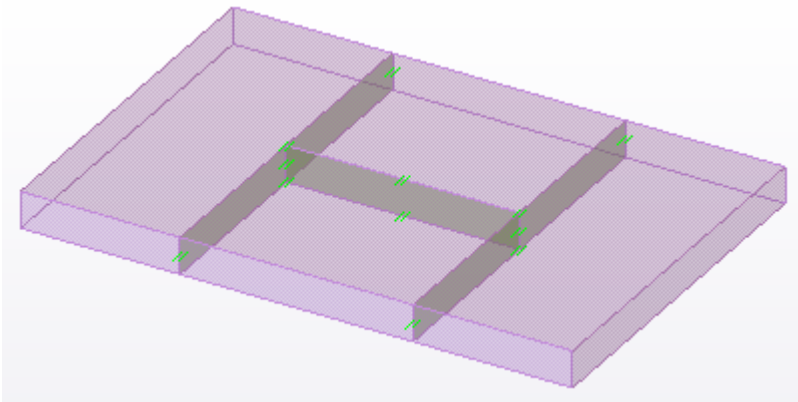
См. также

[Единицы заливки \(стр 496\)](#)

Разделители заливки

Когда функциональность для работы с бетонированием включена, вы можете использовать швы бетонирования для разбиения захваток бетонирования на более мелкие захватки бетонирования.

Просматривать швы бетонирования и работать с ними можно [и на видах захваток бетонирования](#), и [на видах деталей \(стр 489\)](#). В зависимости от используемого [режима визуализации деталей швы \(стр 689\)](#) бетонирования отображаются в виде тонкой плоскости или линии.



ВНИМАНИЕ При перемещении или копировании детали швы бетонирования не следуют за ней. Швы бетонирования остаются на своих исходных местах и [адаптируются к монолитным деталям \(стр 504\)](#), с которыми они соприкасаются, если такие детали остались.

Если разделитель заливки не делит объект заливки полностью на две части, разделитель по умолчанию отображается красным цветом. Это значит, что он недопустим, и его нужно смоделировать заново.

См. также

[Задание видимости разделителей заливки \(стр 505\)](#)

[Создание разделителя заливки \(стр 505\)](#)

[Выбор разделителя заливки \(стр 508\)](#)

[Копирование разделителя заливки \(стр 508\)](#)

[Перемещение разделителя заливки \(стр 508\)](#)

[Изменение разделителя заливки \(стр 509\)](#)

[Удаление разделителя заливки \(стр 510\)](#)

Адаптивность разделителей заливки

Разделители заливки адаптируются к изменениям в монолитных бетонных деталях и объектах заливки. Это значит, что при изменении геометрии или местоположения монолитной бетонной детали или объекта заливки разделители заливки изменяются соответствующим образом.

При удалении монолитной бетонной детали ее разделители заливки также исчезают.

При изменении монолитной бетонной конструкции каким-либо из следующим способов ее разделители заливки адаптируются:

- изменение профиля или размеров детали;
- добавление или удаление вырезов/срезов или подгонок;
- изменение формы или размеров фасок;
- добавление или удаление деталей из монолитной бетонной конструкции путем:
 - изменения типа ЖБ элемента детали с **Сборный** на **Монолит** или наоборот;
 - изменения стадии заливки детали;
 - изменения марки бетона детали;
 - перемещения, копирования или удаления деталей.

Если переместить монолитную бетонную деталь за пределы ее разделителей заливки, разделители заливки исчезнут. Если после перемещения деталь по-прежнему содержит один или несколько разделителей заливки, разделители заливки, которые находятся внутри детали, остаются на своих местах и адаптируются к детали в ее новом местоположении.

Если при копировании или перемещении шва бетонирования он попадает в монолитную бетонную деталь в конечном местоположении, шов бетонирования адаптируется к этой детали. Также швы бетонирования, копируемые из другой модели, адаптируются к деталям в модели, в которую они копируются.

Если разделитель заливки зависит от другого разделителя заливки, при разбиении или удалении этого разделителя зависимый разделитель также будет удален. Если разделитель заливки зависит от другого разделителя заливки, при перемещении этого разделителя зависимый разделитель адаптируется внутри объекта заливки при условии, что

плоскость разделителя может соприкоснуться с перемещенным разделителем.

Если шов бетонирования разбивается так, что становится частичным, шов бетонирования удаляется. Частичный шов бетонирования может разбивать монолитную деталь или захватку бетонирования только в сочетании с другими швами бетонирования.

Задание видимости разделителей заливки

Разделители заливки можно отображать в видах модели.

Прежде чем приступить, убедитесь, что функциональность для работы с бетонированием [включена \(стр 487\)](#).

1. Дважды щелкните вид модели, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Отображение...**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.
3. Установите флажок **Шов бетонирования**.
4. Нажмите кнопку **Изменить**.

См. также

[Разделители заливки \(стр 502\)](#)

Создание разделителя заливки

Добавлять швы бетонирования можно в захватки бетонирования или бетонные детали с типом ЖБ элемента **Монолит**.


Разделители заливки создаются путем указания одной, двух или более точек в модели.

Разделитель заливки, при создании проходящий более чем через две точки, будет ограничен объектом заливки, который он разделяет, и будет перпендикулярен текущей рабочей плоскости. Если требуется создать наклонный или горизонтальный разделитель заливки по нескольким точкам, сначала [сдвиньте рабочую плоскость \(стр 59\)](#).



СОВЕТ Чтобы швы бетонирования начинались на кромках детали или захватки бетонирования, пользуйтесь [переключателем привязки](#)







(стр 91)  **Привязка к ближайшим точкам (точки на линии).**

Для указания промежуточных точек для швов бетонирования

пользуйтесь [переключателем привязки \(стр 91\)](#)  **Привязка к любому местоположению.**

Чтобы создать разделитель заливки, выполните одно из следующих действий.

Задача	Действие
Создать шов бетонирования, перпендикулярный поверхности детали, по одной точке	<ol style="list-style-type: none"> 1. На вкладке Бетон выберите Шов бетонирования --> Одна точка . 2. Укажите местоположение разделителя заливки.
Создать шов бетонирования, который разбивает все монолитные бетонные детали и захваты бетонирования, находящиеся между двумя точками	<ol style="list-style-type: none"> 1. На вкладке Бетон выберите Шов бетонирования --> Две точки . 2. Укажите две точки, чтобы определить местоположение разделителя заливки.
Создать шов бетонирования по нескольким точкам	<ol style="list-style-type: none"> 1. При необходимости сдвиньте рабочую плоскость. 2. На вкладке Бетон выберите Шов бетонирования --> Несколько точек . 3. Укажите точки, через которые должен проходить разделитель заливки.
Создать шов бетонирования, определяемый противоположными углами прямоугольника	<ol style="list-style-type: none"> 1. При необходимости сдвиньте рабочую плоскость. 2. На вкладке Бетон выберите Шов бетонирования --> Несколько точек . 3. Наведите курсор на элемент  , после чего нажмите  на отобразившейся панели инструментов. 4. Укажите две противоположные угловые точки разделителя заливки.

Задача	Действие
Создать шов бетонирования, определяемый центром и одним углом прямоугольника	<ol style="list-style-type: none"> 1. При необходимости сдвиньте рабочую плоскость. 2. На вкладке Бетон выберите Шов бетонирования --> Несколько точек . 3. Наведите курсор на элемент  , после чего нажмите  на отобразившейся панели инструментов. 4. Укажите центральную точку разделителя заливки. 5. Укажите угловую точку разделителя заливки.
Создать шов бетонирования, определяемый тремя углами прямоугольника	<ol style="list-style-type: none"> 1. При необходимости сдвиньте рабочую плоскость. 2. На вкладке Бетон выберите Шов бетонирования --> Несколько точек . 3. Наведите курсор на элемент  , после чего нажмите  на отобразившейся панели инструментов. 4. Укажите три угловые точки разделителя заливки.
Создать шов бетонирования, определяемый средней точкой одной стороны и двумя углами прямоугольника	<ol style="list-style-type: none"> 1. При необходимости сдвиньте рабочую плоскость. 2. На вкладке Бетон выберите Шов бетонирования --> Несколько точек . 3. Наведите курсор на элемент  , после чего нажмите  на отобразившейся панели инструментов. 4. Укажите среднюю точку одной стороны разделителя заливки.

Задача	Действие
	5. Укажите две угловые точки разделителя заливки.

Если создаваемый шов бетонирования не разбивает захватку бетонирования или монолитную деталь полностью на две части, Tekla Structures не добавляет шов бетонирования в модель. Возможно, потребуется использовать другую команду группы **Шов бетонирования**, чтобы создать допустимый шов бетонирования, например **Несколько точек**, а не **Одна точка**.

См. также


[Выбор разделителя заливки \(стр 508\)](#)

[Копирование разделителя заливки \(стр 508\)](#)

[Перемещение разделителя заливки \(стр 508\)](#)

[Изменение разделителя заливки \(стр 509\)](#)


Выбор разделителя заливки

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать швы бетонирования** активен.
2. Выберите разделитель заливки.

См. также

[Разделители заливки \(стр 502\)](#)

Копирование разделителя заливки


1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать швы бетонирования** активен.
2. Выберите разделитель заливки.
3. [Скопируйте \(стр 159\)](#) шов бетонирования, как любой другой объект в Tekla Structures.
Например, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Копировать**.

См. также

[Разделители заливки \(стр 502\)](#)

Перемещение разделителя заливки

Существующие разделители заливки можно перемещать. Это может потребоваться, например, при перемещении детали, потому что разделитель заливки не следует за деталью.

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать швы бетонирования** активен.
2. Выберите разделитель заливки.
3. [Переместите \(стр 172\)](#) шов бетонирования, как любой другой объект в Tekla Structures.

Например, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Переместить**.

См. также



[Разделители заливки \(стр 502\)](#)

[Изменение разделителя заливки \(стр 509\)](#)

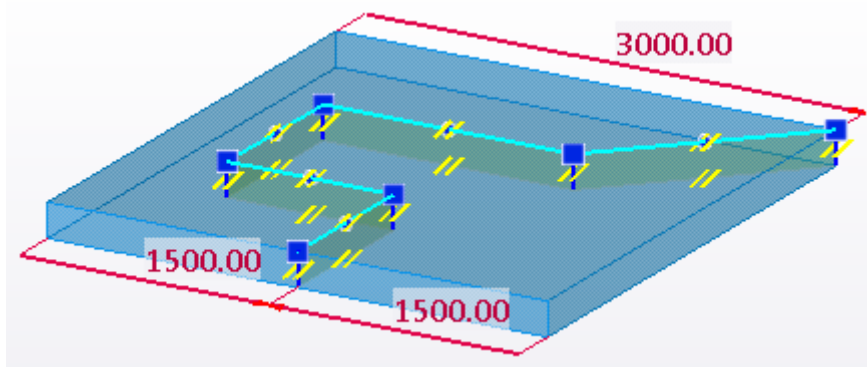
Изменение разделителя заливки

Существующие разделители заливки можно изменять.


Прежде чем приступить:

- Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
- Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать швы бетонирования** активен.
- Выберите разделитель заливки.

Tekla Structures отображает ручки и размеры, которые можно использовать для изменения разделителя заливки.



Чтобы изменить разделитель заливки, выполните следующие действия.

Задача	Действие
Изменить форму или местоположение разделителя заливки	Перетащите угловую точку или конечную точку в новое место.
Изменить размер, определяющий местоположение	<p>Перетащите размерную стрелку в новое место или:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите стрелку размера, которую требуется переместить. 2. Введите с клавиатуры значение, на которое требуется изменить размер. Чтобы начать со знака «минус» (-), воспользуйтесь цифровой клавиатурой. Чтобы ввести абсолютное значение размера, сначала введите знак \$, а затем значение. 3. Нажмите ВВОД или нажмите кнопку ОК в диалоговом окне Ввод местоположения в виде числа.
Добавить промежуточную точку в разделитель заливки	Перетащите ручку средней точки  в новое место.
Удалить промежуточную точку из разделителя заливки	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите промежуточную угловую точку. 2. Нажмите DELETE.
Изменение свойств шва бетонирования	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дважды щелкните шов бетонирования, чтобы открыть панель свойств. 2. Внесите изменения в свойства. 3. Нажмите кнопку Изменить.

См. также

[Разделители заливки \(стр 502\)](#)

[Изменение размеров и формы объектов модели \(стр 125\)](#)

Удаление разделителя заливки

1. Убедитесь, что [переключатель выбора \(стр 147\)](#)  **Выбрать швы бетонирования** активен.

2. Выберите разделитель заливки.
3. Нажмите **DELETE**.

См. также

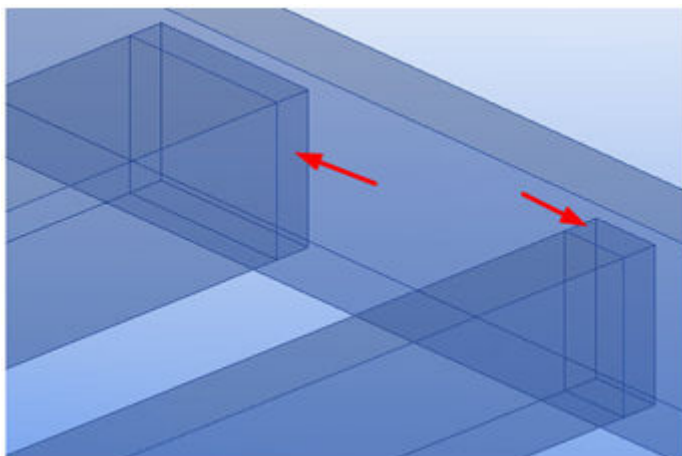
[Разделители заливки \(стр 502\)](#)

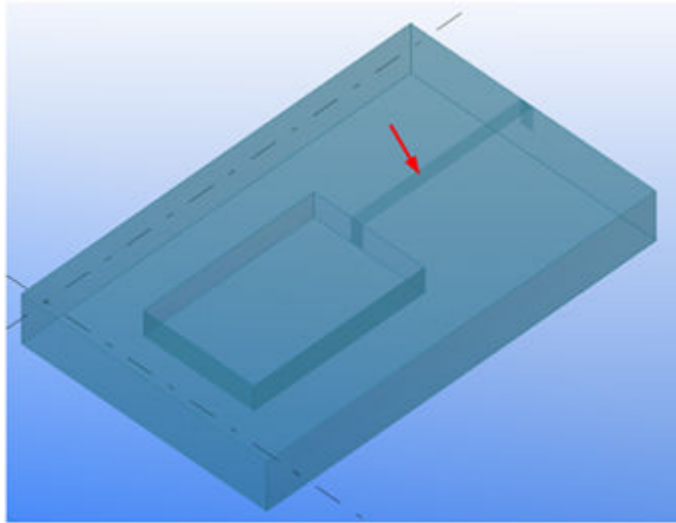
Устранение проблем с этапами заливки

При работе с монолитными бетонными деталями очень важно регулярно проверять полученные захваты бетонирования и стараться избавляться от связанных с ними ошибок, прежде чем приступать к детализовке или созданию чертежей и отчетов. Ошибки в твердотельных захватках бетонирования могут стать причиной неточностей при расчете объемов и других количеств, а также к некорректному представлению захваток и штриховке на чертежах.

В процессе моделирования проверять модель на предмет связанных с заливкой ошибок можно следующими способами.

- Проверьте, есть ли в [файле журнала истории сеанса \(стр 745\)](#) строки со словами `Solid error`.
- Следите за тем, чтобы монолитные бетонные детали и объекты заливки на видах модели выглядели непрерывными. Они не должны иметь контуров деталей или линий теней внутри них, как на следующих рисунках:





Если вы заметили ошибки или перекрывающиеся объемы или грани, попробуйте смоделировать некоторые детали заново.

Во избежание ошибок, связанных с заливкой, также можно попробовать следующие советы.

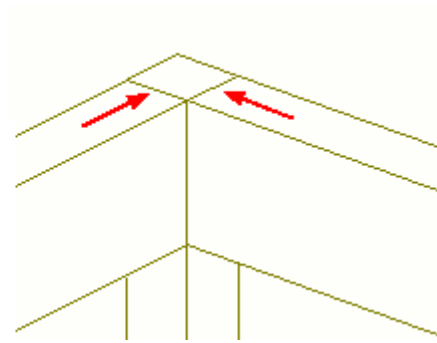
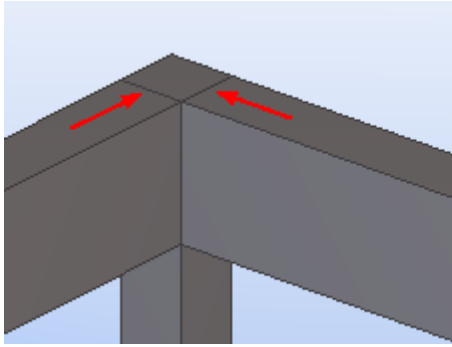
- Следите за тем, чтобы количество включаемых в один объект заливки деталей было разумным.
- Иногда исправить ошибки в объектах заливки можно, смоделировав детали в другом порядке.
- Для управления видимостью линий на чертежах используются расширенные параметры `XS_DRAW_CAST_PHASE_INTERNAL_LINES` и `XS_DRAW_CAST_UNIT_INTERNAL_LINES`.

Это может быть полезно, потому что монолитные бетонные детали с ошибками обрабатываются на чертежах так же, как сборные бетонные детали.

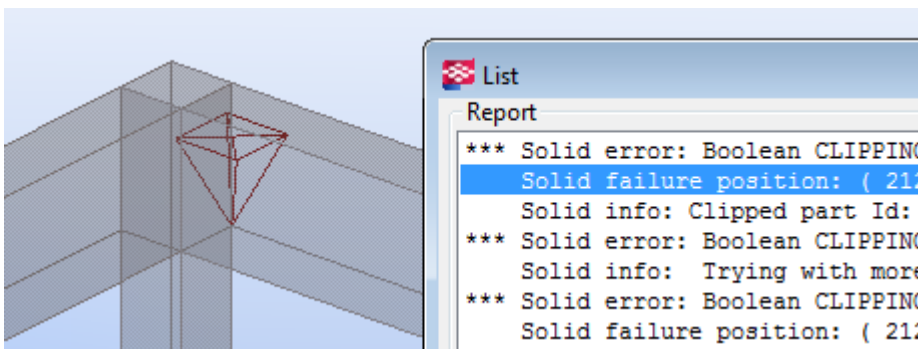
Если перемоделирование деталей не устраняет ошибки в твердотельных объектах заливки, разместите детали с минимальным перекрытием, чтобы расчеты объемов и количеств были близки к правильным значениям.

Пример: выявление и устранение ошибки бетонирования

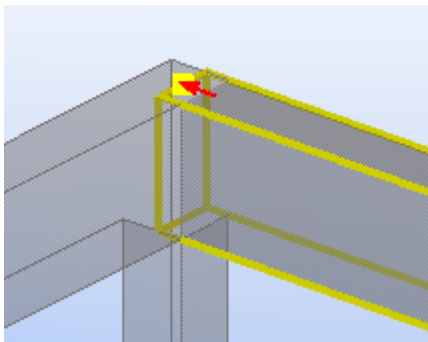
На виде модели и на чертеже ошибка, связанная с твердотельной захваткой бетонирования, может быть обозначена следующим образом. Захватка бетонирования не отображается как сплошная, и между деталями в захватке бетонирования присутствуют лишние линии:



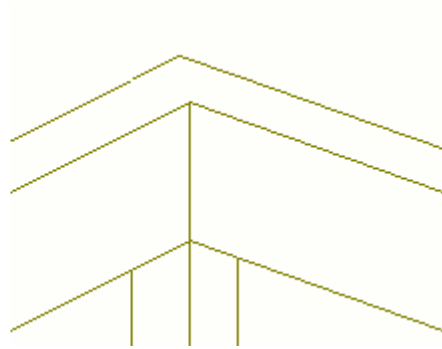
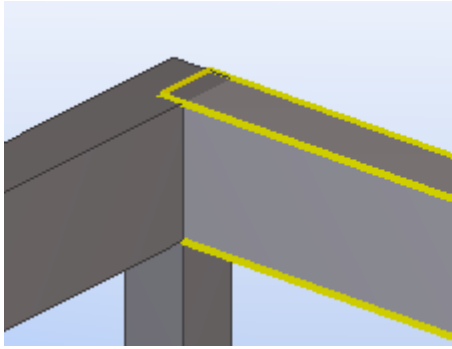
Если открыть [файл журнала истории сеанса \(стр 745\)](#) и щелкнуть строку со словами `Solid failure position`, ошибку будет легче найти в модели (нажмите **CTRL+2**, чтобы детали стали прозрачными):



Попробуйте переместить торец балки, чтобы он больше не лежал на той же поверхности, что и сторона колонны:



Так модель и чертеж будут выглядеть после внесения исправлений в модель:



Кроме того, объем захватки бетонирования (например, в отчетах) теперь отображается правильно. Перекрывающийся объем балки и колонны засчитывается только один раз.

См. также

[Просмотр ошибок в твердых телах \(стр 745\)](#)

[Управление этапами заливки \(стр 486\)](#)

Пример. Создание бетонной геометрии и работы с этапами заливки

Инструкции в этом примере помогут вам эффективно моделировать монолитную бетонную геометрию, а также определять, визуализировать и упорядочивать этапы заливки и разделители заливки, а также включать их в отчеты.

Прежде чем приступить, убедитесь, что функциональность для работы с бетонированием включена. См. раздел [Включение функциональности для работы с бетонированием \(стр 487\)](#).

1. По возможности возьмите за основу для создания бетонных конструкций в Tekla Structures существующую конструктивную или архитектурную модель либо чертеж.

Импортируйте существующую модель или чертеж в качестве опорной модели в свою модель Tekla Structures.

См. разделы [Import a reference model](#) и [Reference models and compatible formats](#).

2. Если в качестве опорной модели используется модель IFC:
 - a. Преобразуйте необходимые бетонные конструкции из модели IFC в оригинальные объекты Tekla Structures.

См. разделы [Convert IFC objects into native Tekla Structures objects](#) и [Example: Convert IFC objects into Tekla Structures objects in one go](#).
 - b. Проверьте результаты преобразования.

- с. При необходимости внесите изменения в преобразованные объекты.

Например, может понадобиться изменить профиль, материал или тип отлитого элемента преобразованных объектов.

СОВЕТ Для проверки и выбора объектов используйте диалоговое окно **Организатор**.

3. При использовании опорной модели другого типа или при наличии конструкций, которые невозможно преобразовать из модели IFC, смоделируйте необходимые бетонные конструкции как монолитные бетонные детали в Tekla Structures.

Моделировать их можно путем калькирования опорной модели.

См. раздел [Создание деталей и изменение свойств деталей \(стр 271\)](#).

4. Для каждой монолитной бетонной детали укажите номер стадии бетонирования, чтобы разделить модель Tekla Structures на захваты бетонирования.

Например, используйте предусмотренную по умолчанию стадию заливки 0 для горизонтальных конструкций, таких как балки и перекрытия, а предусмотренную по умолчанию стадию 1 для вертикальных конструкций, таких как колонны и стеновые панели, чтобы разнести их по разным объектам заливки.

См. раздел [Определение стадии заливки детали \(стр 492\)](#).

СОВЕТ Чтобы эффективно выбирать сразу по несколько деталей и изменять их одновременно, пользуйтесь фильтрами выбора или диалоговым окном **Организатор**.

5. Просмотрите и проверьте захваты бетонирования на виде бетонирования.

См. разделы [Просмотр монолитных бетонных конструкций \(стр 489\)](#) и [Объекты заливки \(стр 493\)](#).

6. При необходимости измените стадии бетонирования или создайте швы бетонирования, чтобы откорректировать захваты бетонирования.

Например, создайте разделители заливки, чтобы разбить большие перекрытия на более мелкие объекты заливки.

См. разделы [Создание разделителя заливки \(стр 505\)](#) и [Разделители заливки \(стр 502\)](#).

7. Когда бетонная геометрия и захваты бетонирования будут готовы, можно приступить к заданию последовательности бетонирования —

путем ввода номеров захваток или с помощью категорий в диалоговом окне **Организатор**.

См. разделы [Изменение свойств объекта заливки \(стр 496\)](#) и .

8. Рассчитайте единиц бетонирования и внесите в них изменения путем добавления и удаления объектов, если необходимо.

См. раздел [Единицы заливки \(стр 496\)](#).

9. Также можно задать другие свойства захваток бетонирования и единиц бетонирования, например, бетонные смеси, даты или состояние технологического процесса.

См. разделы [Изменение свойств единицы бетонирования \(стр 500\)](#) и .


10. С помощью диалогового окна **Организатор** распределите захваты по категориям. После этого их можно будет выбирать по месту в последовательности и включать в отчеты информацию, связанную с бетонированием, например объемы бетона и площади опалубки.

См. разделы View object properties in Organizer и Example: Organize the model into location and custom categories, and view quantities.

11. При желании можно с помощью инструмента **Управление заданиями** включить захваты бетонирования и единицы бетонирования в задания и создать график бетонирования. После этого можно будет визуализировать готовность бетонирования по запланированным и фактическим датам с помощью инструмента **Визуализация статуса проекта**.

См. разделы Create a task in Task manager и Project status visualization.

12. Создайте чертежи общего вида для единиц бетонирования.

Выберите единицу бетонирования с помощью переключателя  **Выбрать сборки**, создайте 3D-вид единицы бетонирования, а затем создайте чертеж общего вида, используя этот 3D-вид.

Так вы сможете автоматически включить в чертеж все армирование, закладные и другие объекты, которые должны быть показаны вместе с захваткой бетонирования.

См. раздел .

2.8 Создание армирования

После создания модели из бетонных деталей эти детали необходимо армировать, чтобы увеличить их прочность.

В Tekla Structures существует несколько способов создания армирования. Во многих случаях для получения желаемых результатов может

понадобится использовать несколько инструментов для создания армирования.

Наибольшую автоматизацию процесса обеспечивают различные компоненты армирования, предусмотренные в Tekla Structures. По возможности использовать для создания армирования рекомендуется именно компоненты армирования. Они адаптивны, прикрепляются к бетонной детали и автоматически обновляются при изменении размеров армированной детали.

Наборы арматуры — еще один гибкий и универсальный способ создания армирования. Кроме того, наборы арматуры адаптируются к геометрии бетона, и их легко изменять в режиме прямого изменения.

В дополнение к этим способам вручную можно создавать:

- [отдельные арматурные стержни; \(стр 543\)](#)
- [группы арматурных стержней; \(стр 544\)](#)

(Для автоматизации создания групп арматурных стержней можно пользоваться [Каталогом форм арматурных стержней \(стр 545\)](#), который содержит predefined формы армирования.)

- арматурные сетки;
- [предварительно напряженные пряди; \(стр 566\)](#)
- [соединения арматуры встык. \(стр 568\)](#)

Создание набора арматуры

Наборы арматуры — это арматурные стержни, которые можно изменять в режиме «Прямое изменение», а также с помощью направляющих наборов арматуры, граней участков и локальных модификаторов. Наборы арматуры обеспечивают гибкий подход к армированию различных областей в бетонных деталях или объектах заливки.

Существует несколько вариантов создания наборов арматуры: продольные стержни, поперечные стержни, стержни в одной плоскости и стержни путем ввода точек. Продольные, поперечные стержни и стержни в одной плоскости прикрепляются к бетонной детали или объекту заливки и являются адаптивными по отношению к ним. С помощью команды **Создать стержни путем ввода точек** можно создавать наборы арматуры даже за пределами бетонных объектов. Для создания наборов арматуры также можно использовать Инструмент размещения форм арматуры.

ПРИМ. При работе с наборами арматуры следите за тем, чтобы переключатель



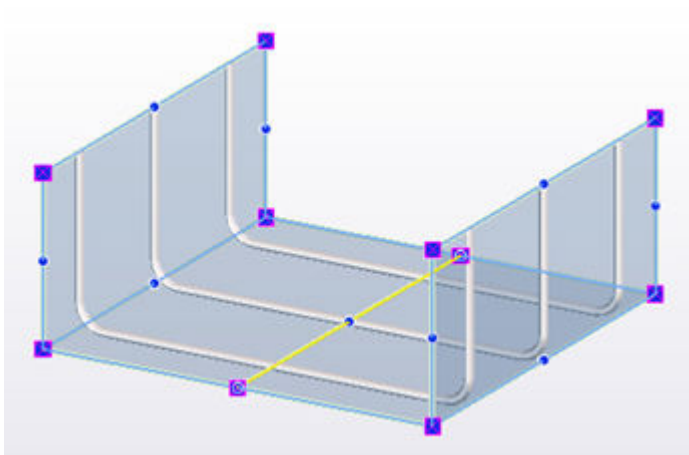
Прямое изменение был активен.

Основные понятия, связанные с наборами арматуры

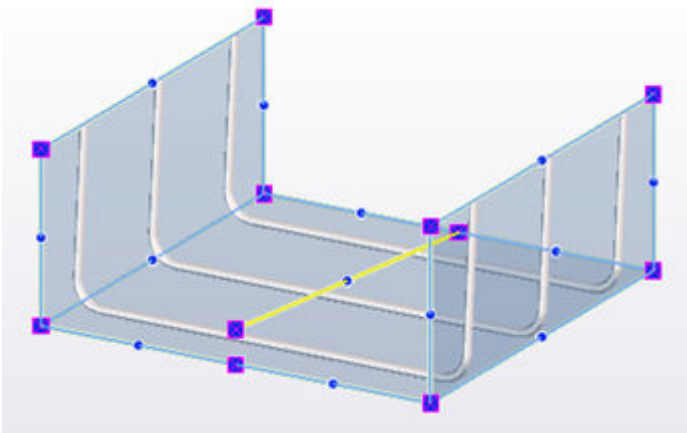
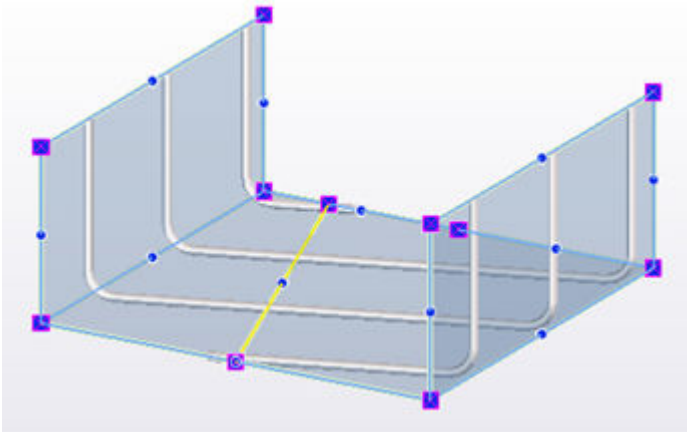
Грани участков набора арматуры — это плоскости, которые определяют, где создаются изгибы арматурного стержня. Tekla Structures создает грани участков на армированных гранях бетонных деталей или объектов заливки или в соответствии с точками, указанными при создании наборов арматуры.

У каждого набора арматуры имеется как минимум одна *направляющая*, которая определяет направление распределения стержней. Шаг стержней также измеряется вдоль направляющей. Направляющая может представлять собой линию или полилинию, которая может иметь фаски на углах.

В примере ниже грани участков показаны серым цветом, а направляющая выделена желтым:

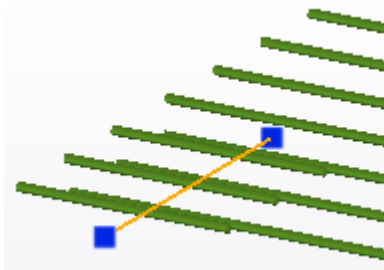
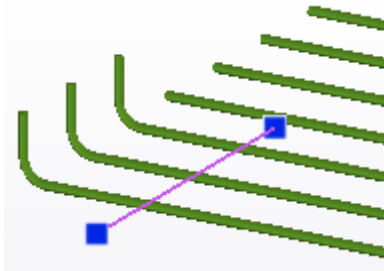
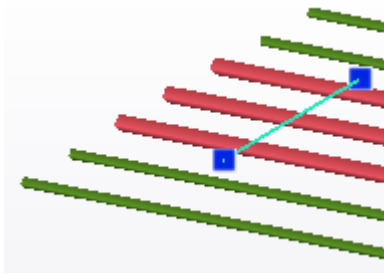


Положение направляющей влияет на создание стержней. Если переместить или поднять конец направляющей арматурные стержни будут повернуты соответствующим образом. Например:



При необходимости можно создать одну или две *второстепенных направляющих* использовать их для задания другой величины шага в пределах набора арматуры. Второстепенные направляющие также можно использовать при создании продольных стержней для [криволинейных конструкций \(стр 536\)](#). Tekla Structures автоматически создает по три направляющие для наборов продольных стержней в криволинейных балках, составных балках, ленточных фундаментах и стеновых панелях.

Если вам нужно изменить набор арматуры только в некоторых местах, можно создать локальные *модификаторы свойств, модификаторы торцевых узлов и разбиения*.

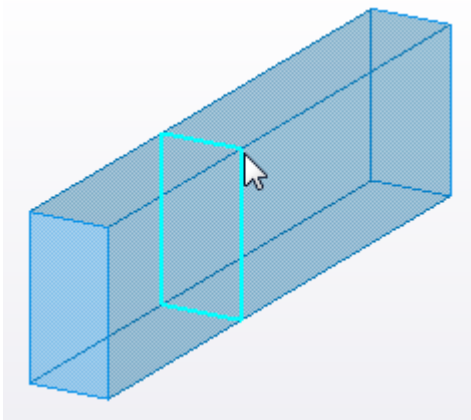
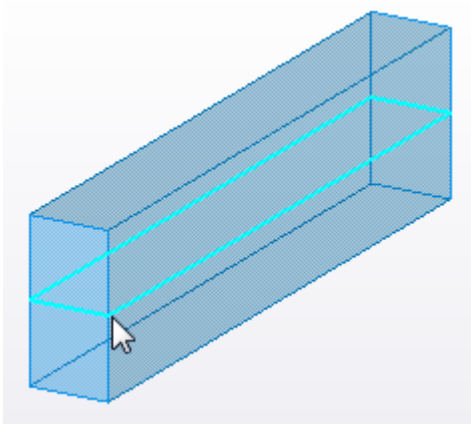


Создание продольных стержней

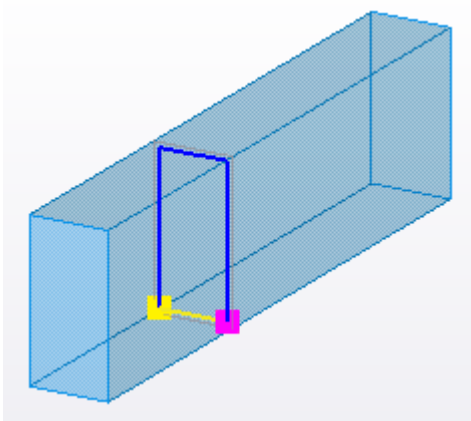
Можно создать набор арматуры, состоящий из продольных арматурных стержней в бетонной детали или объекте заливки.

1. В зависимости от того, какой бетонный объект вы хотите армировать, [используйте вид детали или вид заливки \(стр 489\)](#).
2. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры --> Создать продольные стержни** .
3. Наводите указатель мыши на кромки бетонной детали или захватки бетонирования.


Tekla Structures выделяет поперечные сечения, которые можно выбрать.



4. Выберите поперечное сечение, которое вы хотите армировать.



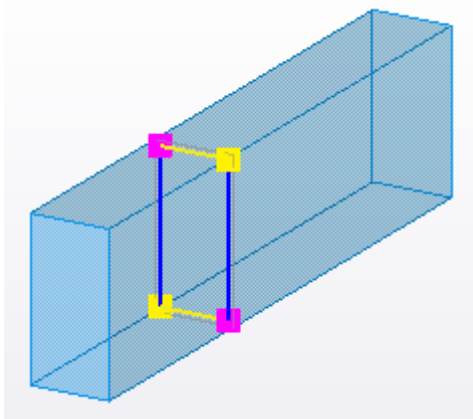
5. При необходимости измените размер или форму поперечного сечения для стержней.


Для этого нажмите  на контекстной панели инструментов, а затем перетаскивайте ручки поперечного сечения.


6. В выбранном поперечном сечении выберите грани, которые вы хотите армировать.

По умолчанию выбрана только одна из граней. Чтобы выбрать несколько граней, удерживайте клавишу **SHIFT** или **CTRL**.

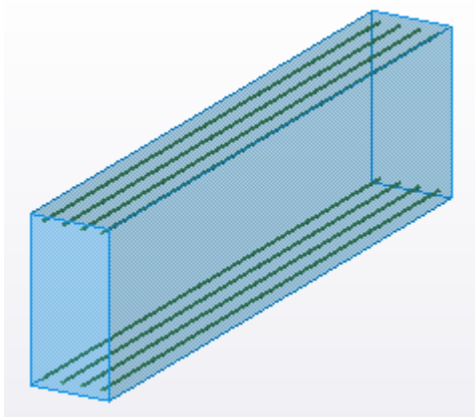
Tekla Structures выделяет выбранные грани желтым цветом.



7. Чтобы удлинить или укоротить отдельные грани, нажмите  на контекстной панели инструментов. Затем перетаскивайте желтые и пурпурные ручки на концах.

8. Для завершения щелкните средней кнопкой мыши или нажмите , **Создать набор арматуры** на контекстной панели инструментов.

Tekla Structures создает набор арматуры на каждой выбранной грани. Стержни перпендикулярны выбранному поперечному сечению.

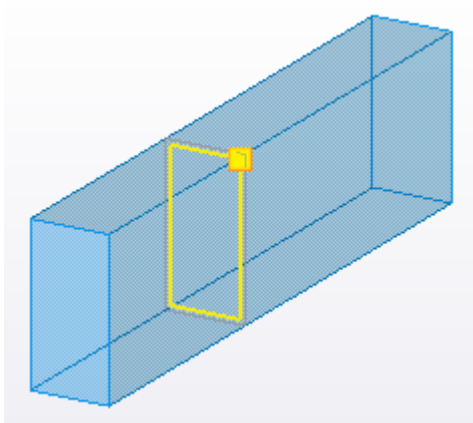




Создание поперечных стержней

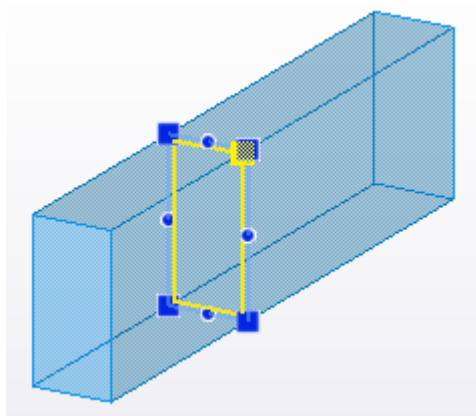
Можно создать набор арматуры, состоящий из поперечных арматурных стержней в бетонной детали или объекте заливки.

1. В зависимости от того, какой бетонный объект вы хотите армировать, [используйте вид детали или вид заливки \(стр 489\)](#).

2. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры** --> **Создать поперечные стержни** .
3. Наводите указатель мыши на кромки бетонной детали или захватки бетонирования.
Tekla Structures выделяет поперечные сечения, которые можно выбрать.
4. Выберите поперечное сечение, которое вы хотите армировать.





5. При необходимости измените форму стержней.
 - Чтобы удлинить или укоротить отдельные участки, нажмите  на контекстной панели инструментов. Затем перетащите ручки на концах стержней.
Таким образом можно также создать перекрывающиеся стержни или вынести концы стержней за пределы бетонного объекта.
 - Чтобы изменить размер поперечного сечения для стержней, нажмите  на контекстной панели инструментов. Затем перетаскивайте ручки поперечного сечения.

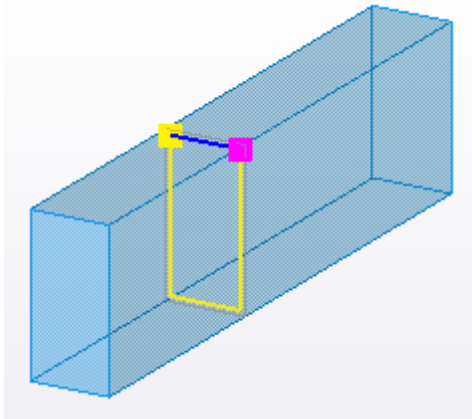


6. На выбранном поперечном сечении выберите участки стержней, которые вы хотите создать.



По умолчанию все участки выбраны, и Tekla Structures создает по участку для каждой грани объекты.


- Чтобы отменить выбор выбранного участка, удерживайте клавишу **CTRL** и щелкните участок.
- Чтобы отменить выбор всех выбранных участков, нажмите  на контекстной панели инструментов.
- Чтобы выбрать несколько участков, выберите первый участок, а затем, удерживая клавишу **CTRL** или **SHIFT**, выберите остальные участки.
- Чтобы выбрать все участки, нажмите  на контекстной панели инструментов.

Tekla Structures выделяет выбранные участки желтым цветом и создает непрерывный стержень, включающий в себя все участки.

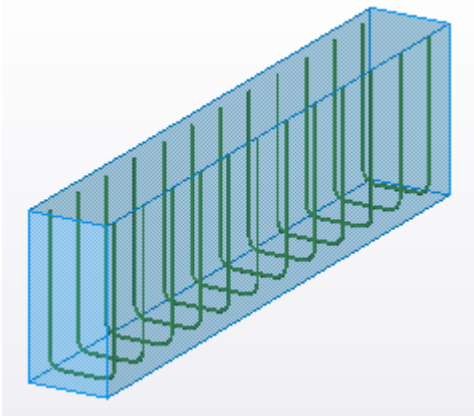


7. Если вы хотите повернуть стержень, например, чтобы перенести крюки хомутов в другой угол, нажмите **TAB** для поворота против часовой стрелки или **SHIFT+TAB** для поворота по часовой стрелке.
8. Если вы хотите изменить длину распределения стержней, скорректируйте длину направляющей набора арматуры.

Нажмите  на контекстной панели инструментов, а затем перетащите ручки на концах направляющей .

9. Для завершения щелкните средней кнопкой мыши или нажмите  **Создать набор арматуры** на контекстной панели инструментов.

Tekla Structures создает стержни параллельно выбранному поперечному сечению и распределяет стержни по длине направляющей.



Создание стержней в одной плоскости

Можно создать набор арматуры, состоящий из лежащих в одной плоскости арматурных стержней в бетонной детали или объекте заливки.

1. В зависимости от того, какой бетонный объект вы хотите армировать, [используйте вид детали](#) или [вид заливки](#) (стр 489).
2. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры** --> **Создать стержни в одной плоскости** .
3. Задайте грани и области бетонного объекта, которые вы хотите армировать, и направление стержней, используя следующие кнопки на контекстной панели инструментов:

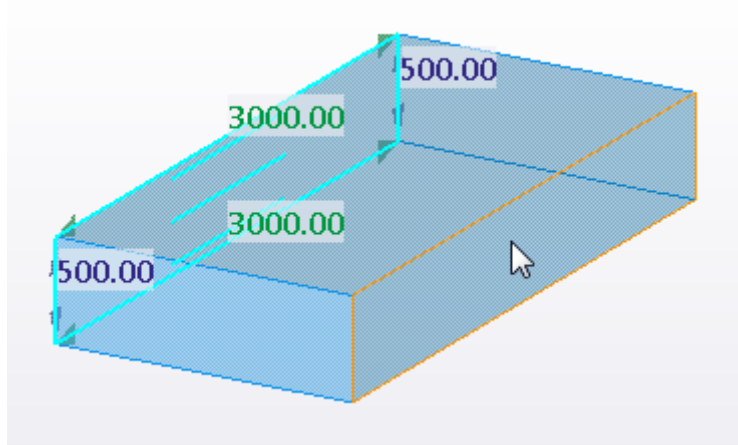
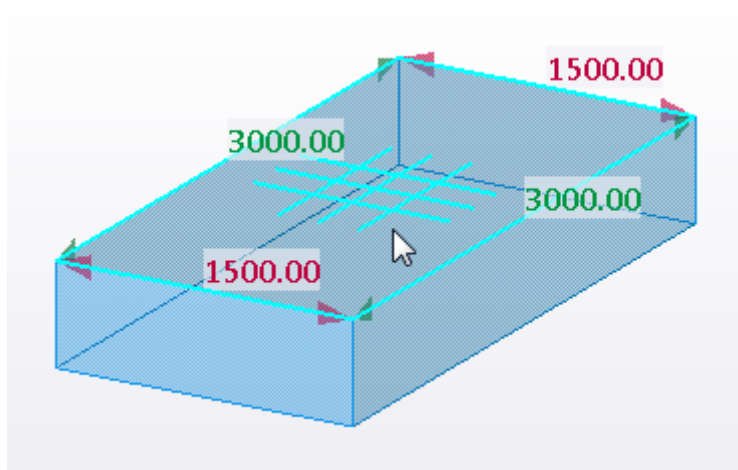
Кнопка	Задача
	Создать стержни на ближней грани бетонного объекта.
	Создать стержни на дальней грани бетонного объекта.
	Создать стержни параллельно самой длинной кромке грани объекта.
	Создать стержни перпендикулярно самой длинной кромке грани объекта.
	Создать стержни в двух направлениях: один набор стержней параллельно самой длинной кромке грани объекта, второй перпендикулярно ей.
	Создать стержни для всей грани объекта.
	Создать стержни для прямоугольной области на грани объекта.
	Создать стержни для многоугольной области на грани объекта.

4. В зависимости от выбранной для армирования области выполните одно из следующих действий:

- Чтобы армировать всю грань объекта:

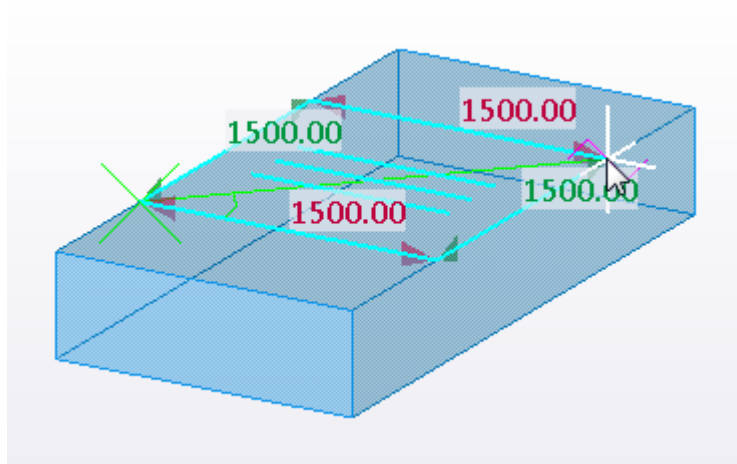
- а. Наводите указатель мыши на грани бетонной детали или объекта заливки.

Tekla Structures отображает размеры граней объекта и символ, показывающий направление стержней.

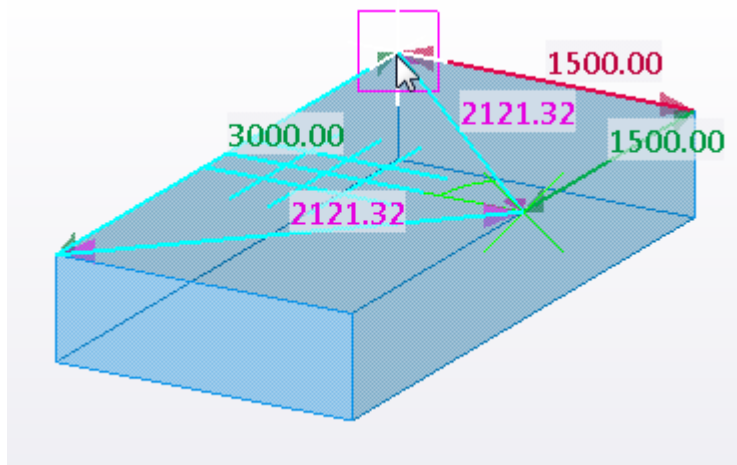


- б. Выберите грань объекта.

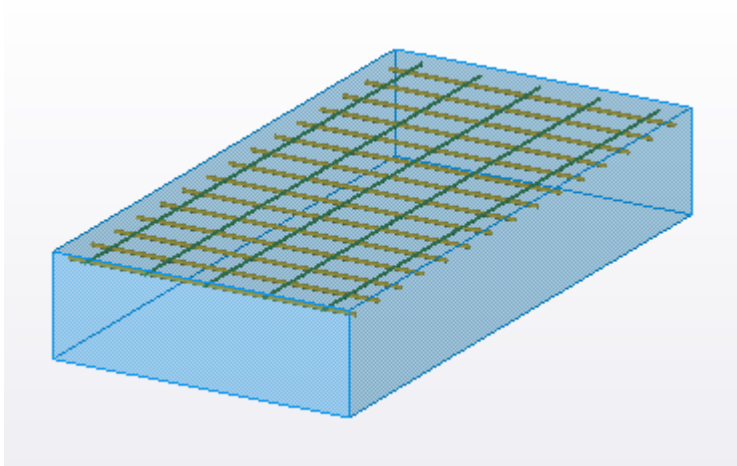
- Для армирования прямоугольной области укажите два противоположных угла области.



- Для армирования многоугольной области укажите углы многоугольника.



Tekla Structures создает стержни в соответствии с выбранным вариантом. Если вы выбрали вариант с созданием стержней в двух направлениях, Tekla Structures создает два набора арматуры: один со стержнями, параллельными самой длинной кромке грани объекта, второй со стержнями, перпендикулярными ей.



Создание стержней по указанным точкам

Можно создать набор арматурных стержней с заданием формы стержней путем указания точек в модели.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры** --> **Создать стержни путем ввода точек**.
2. На контекстной панели инструментов выберите способ задания типа арматурных стержней и числа поперечных сечений в наборе арматуры.

Возможные варианты:

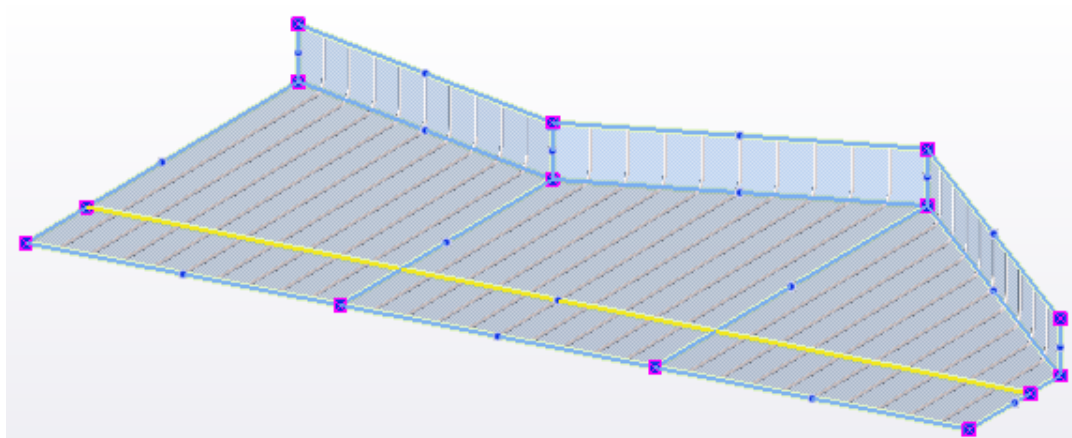
- **Обычный**
- **Коническое**
- **Переменного сечения с выступом**
- **Переменного сечения (криволинейный)**
- **Переменного сечения с N выступами**

Если вы выбрали вариант **Переменного сечения с N выступами**, введите число поперечных сечений.



3. Укажите точки для задания формы стержня на первом поперечном сечении.
Можно использовать различные способы [привязка \(стр 88\)](#), например **Ортогональный режим** и временные опорные точки.
4. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.
5. Для второго и последующих поперечных сечений укажите точки для задания формы стержня, щелкая средней кнопкой мыши для завершения указания точек на каждом сечении.

Tekla Structures создает набор арматуры с гранями участков между каждым поперечных сечением.



Свойства наборов арматуры

Для просмотра и изменения свойств наборов арматуры можно пользоваться контекстной панелью инструментов или панелью свойств. Файлы свойств имеют расширение `.rst`.

См. также разделы [Свойства наборов арматуры \(стр 1083\)](#) и [Изменение набора арматуры \(стр 571\)](#).

Ограничения

- Скругления в углах изогнутых стержней не учитываются при автоматическом устранении конфликтов, когда Tekla Structures создает наборы арматуры и распределяет их по слоям.
- Создавать наборы арматуры в деформированных деталях невозможно.

Создание набора арматуры с помощью Инструмента размещения форм арматуры

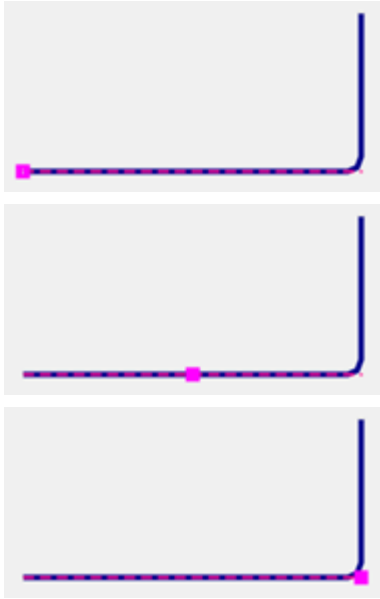
Можно создать набор арматуры, выбрав predetermined форму стержня из диалогового окна **Инструмент размещения форм арматуры**. Формы в диалоговом окне **Инструмент размещения форм арматуры** основаны на формах, определенных в **Диспетчере форм арматурных стержней** и сохраненных в файле `RebarShapeRules.xml`.

Инструмент размещения форм арматуры служит для армирования деталей и объектов заливки. Наборы арматуры могут находиться в одном или нескольких объектах.

Инструмент размещения форм арматуры не работает с круглыми, спиральными или трехмерными стержнями, а также на переменных (конических) поперечных сечениях.

Создание наборов арматуры

1. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры --> Инструмент размещения форм арматуры** .
Откроется диалоговое окно **Инструмент размещения форм арматуры**.
2. Если вы хотите создать стержни, которые будут находиться в нескольких деталях или объектах заливки, например соединительные штыри, выберите **Несколько объектов** в списке внизу диалогового окна.
3. Если вы хотите создать несколько наборов арматуры в одном и том же поперечном сечении, установите флажок **Сохранить поперечное сечение**.
4. Выберите одну из predetermined форм стержня в дереве слева.
Если необходимая форма отсутствует или если вы хотите удалить ненужные формы, вы можете [упорядочить содержимое дерева \(стр 535\)](#).
5. Задайте размеры стержня.
Размеры, которые можно задать, зависят от выбранной формы стержня.
Свойства крюков отображаются, только если расширенный параметр `XS_REBAR_RECOGNITION_HOOKS_CONSIDERATION` установлен в значение `FALSE` (меню **Файл --> Настройки --> Расширенные параметры --> Детализация бетона**).
 - Для задания значения свойства **Длина отгиба** щелкните участок стержня на предварительном изображении формы.
Если значение свойства **Длина отгиба** не задано, длина участка вычисляется автоматически в соответствии с размерами бетонной конструкции.
 - Чтобы задать в качестве значения свойства **Угол изгиба** угол, отличный от 90 градусов, щелкните один из участков рядом с изгибом.
6. Установите опорную точку набора арматуры на начало, середину или конец, дважды щелкнув другой участок или крюк на предварительном изображении формы.



При размещении набора арматуры в модели можно перемещать предварительное изображение набора в другое место, перетаскивая опорную точку.

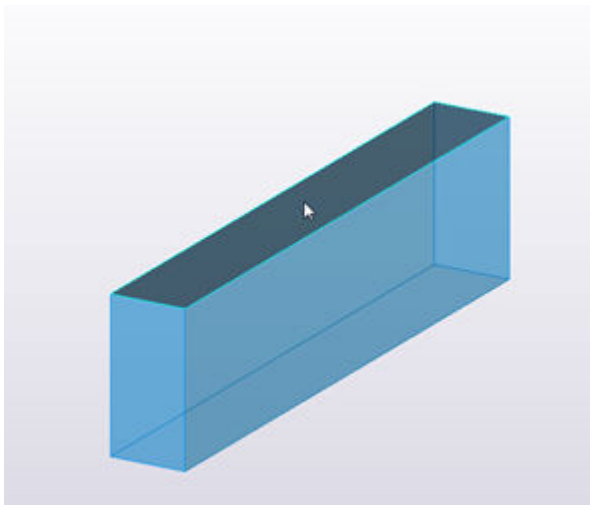
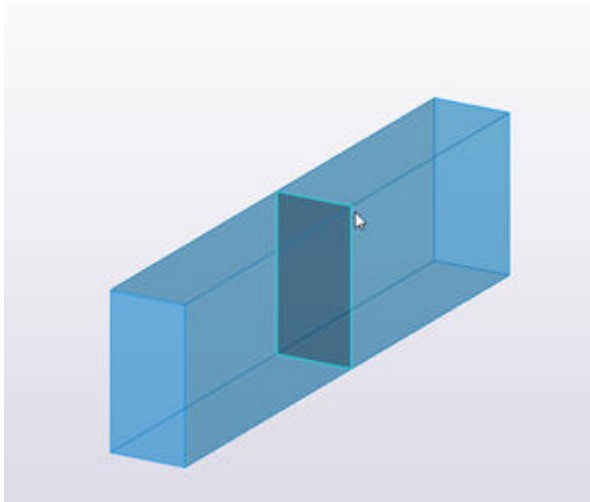
7. При необходимости измените другие свойства стержня.

Например, можно использовать свойство **Порядковый номер слоя**, чтобы распределить стержни по слоям, когда один или несколько наборов арматуры перекрываются друг с другом.

8. На **Шаг** вкладке задайте свойства шага для набора арматуры.
9. Чтобы поместить набора арматуры в модель, наводите указатель мыши на грани и ребра бетонной конструкции.

В зависимости от того, какую бетонную конструкцию вы хотите армировать, [работайте на виде детали или на виде заливки \(стр 489\)](#).

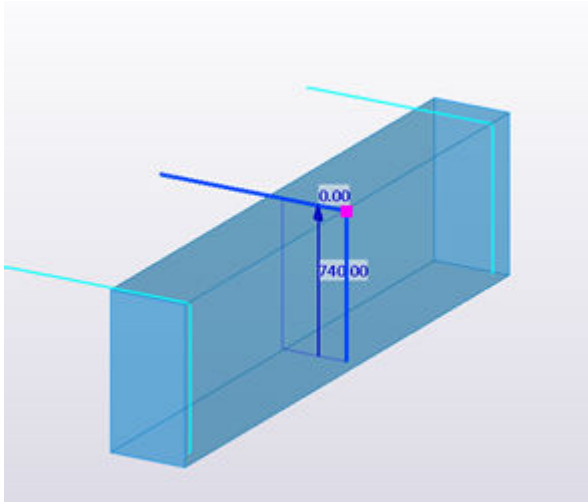
Tekla Structures выделяет поперечные сечения и грани, которые можно выбрать. Например:



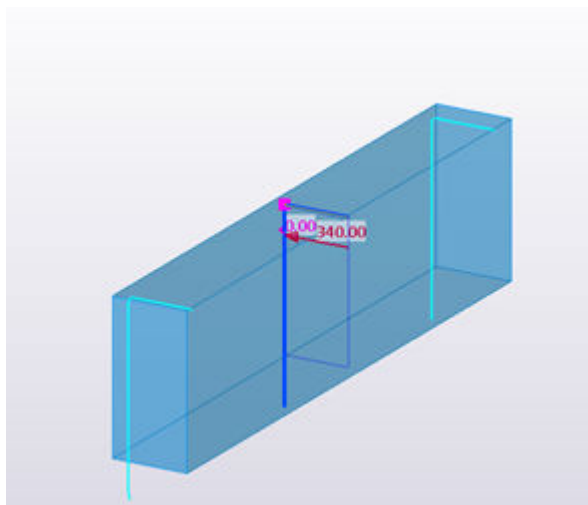
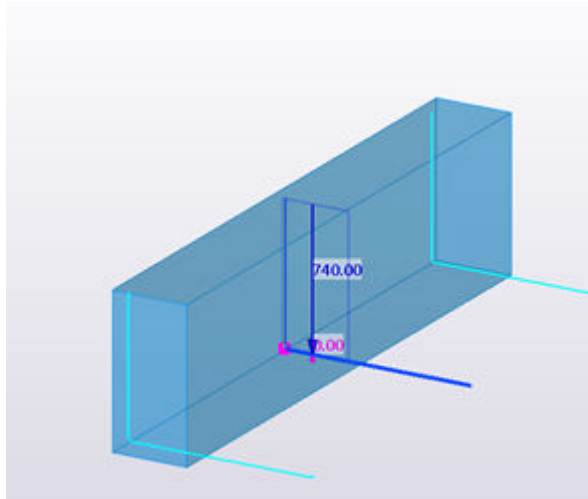
10. Выберите поперечное сечение или грань, которые вы хотите армировать.

Если вы выбрали вариант **Несколько объектов**, щелкните каждое необходимое поперечное сечение или грань, чтобы их выбрать. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы завершить выбор.



Tekla Structures отображает предварительное изображение формы стержня в модели. Первый и последний стержень в нем голубого цвета.

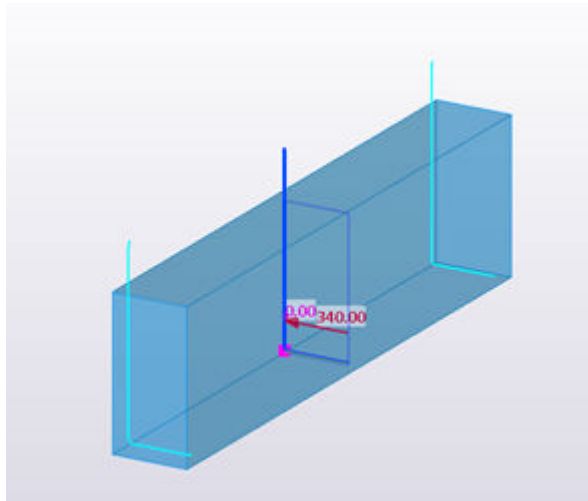


11. Чтобы переместить набор арматуры в нужное место на выбранном поперечном сечении или грани, выполните любое из следующих действий:
- Щелкните синий сегмент линии, чтобы поместить опорную точку набора арматуры на этот сегмент линии. Например:

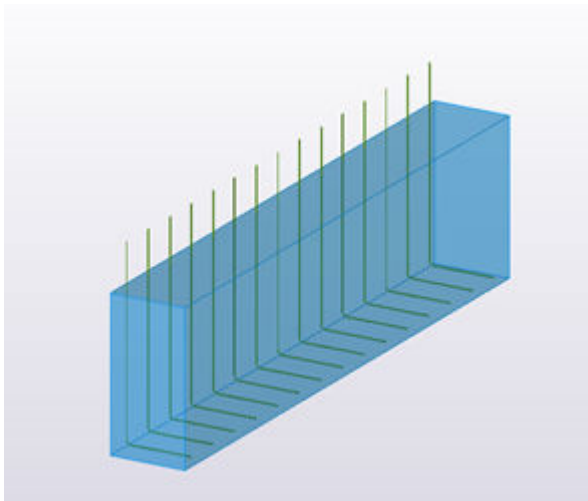


При необходимости изменить местоположение опорной точки в диалоговом окне **Инструмент размещения форм арматуры** можно и на этом этапе, дважды щелкнув желаемое местоположение на предварительном изображении.

- Перетащите пурпурную ручку — опорную точку  в новое место на синей линии.
- Чтобы повернуть форму стержня, нажмите кнопку  на контекстной панели инструментов.



12. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать набор арматуры.





13. Если вы установили флажок **Сохранить поперечное сечение**, повторите шаги 4–12, чтобы создать еще наборы арматурных стержней в этом же поперечном сечении.

СОВЕТ Если диалоговое окно **Инструмент размещения форм арматуры** открыто, но команда уже неактивна, нажмите кнопку **Выбрать поперечное сечение**, чтобы снова запустить создание наборов арматуры.

Добавление и удаление форм арматуры

Содержимое дерева в диалоговом окне **Инструмент размещения форм арматуры** можно изменить, добавив в него часто используемые формы или удалив ненужные.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры** --> **Инструмент размещения форм арматуры** .
Откроется диалоговое окно **Инструмент размещения форм арматуры**.
2. Нажмите кнопку **Организовать каталог**.
3. Чтобы создать новую папку-кате­го­рию, нажмите кнопку .
4. Перетащите выбранные формы в папку.
Если несколько форм имеют одинаковый код формы, при перетаскивании их в категории коды форм получают суффикс **(1)**, **(2)**, и т. д. Формы можно переименовывать: дважды щелкните форму и введите новое имя или суффикс, например **(a)**, **(b)**, и т. д.
При выводе форм в отчетах все они получают один и тот же код формы.
5. Аналогичным образом при необходимости можно переименовать папку.
6. Чтобы удалить форму из категории, выберите форму и нажмите кнопку .
7. Нажмите кнопку **ОК**.

Примеры: Наборы арматуры в криволинейных конструкциях

Армировать криволинейные бетонные конструкции можно с помощью наборов арматуры.

К криволинейным бетонным конструкциям относятся [криволинейные балки \(стр 334\)](#), [составные балки \(стр 336\)](#) с фасками типа **Дуга с точками** и плоские (т. е. с нулевой полной высотой) [спиральные балки \(стр 340\)](#). Также можно армировать ленточные фундаменты и стеновые панели — таким же образом, как балки и составные балки.

Дополнительные сведения о создании наборов арматуры см. также в разделе [Создание набора арматуры \(стр 517\)](#).

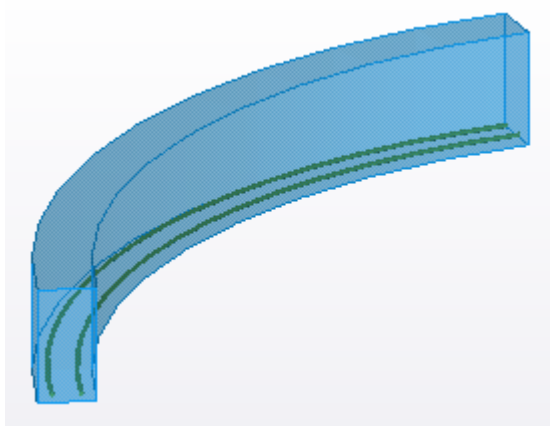
Создание продольных стержней для криволинейной балки

В этом примере мы создадим продольные нижние стержни для криволинейной бетонной балки.

1. Создайте криволинейную бетонную балку.
 - a. На вкладке **Бетон** выберите **Балка**.
 - b. Укажите две точки.
 - c. Дважды щелкните балку, чтобы изменить ее свойства.

- d. Задайте радиус и число сегментов, а затем нажмите кнопку **Изменить**.
2. Создайте продольные стержни на нижней грани балки.
 - a. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры** --> **Создать продольные стержни**.
 - b. Наводя указатель мыши на грани балки, выберите поперечное сечение, которое требуется армировать.
 - c. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать набор арматуры.


Tekla Structures создает криволинейные продольные стержни в соответствии с геометрией балки. Например:



В этом наборе арматуры три направляющих: по одной на каждом конце балки и одна в средней точке балки.

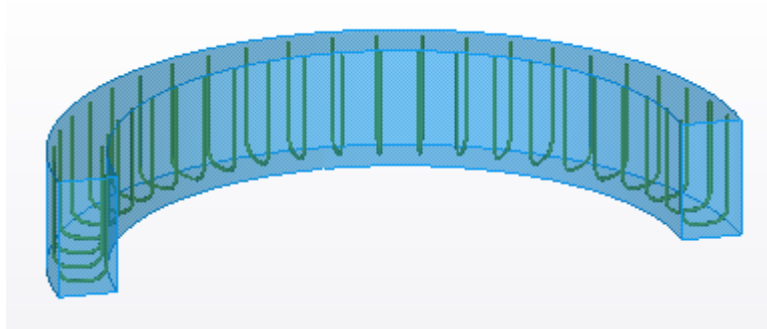
Создание поперечных стержней для криволинейной составной балки

В этом примере мы создадим два поперечных U-образных хомута для криволинейной бетонной составной балки.

1. Создайте бетонную составную балку с криволинейными сегментами.
 - a. На вкладке **Бетон** выберите **Балка** --> **Составная балка**.
 - b. Укажите как минимум три точки, через которые должна пройти балка, и щелкните средней точкой мыши.
 - c. Выберите составную балку.
 - d. Выберите ручку в углу составной балки, а затем выберите тип фаски  **Дуга с точками** на контекстной панели инструментов.
2. Создайте поперечные стержни, следующие нижней и боковой граням балки.

- a. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры --> Создать поперечные стержни** .
- b. Наводя указатель мыши на грани балки, выберите поперечное сечение, которое требуется армировать.
- c. В выбранном поперечном сечении, удерживая клавишу **CTRL**, щелкните верхний участок стержня, чтобы отменить его выбор.
- d. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать набор арматуры.

Tekla Structures создает поперечные стержни радиально в соответствии с геометрией балки. Например:



Направляющая набора арматуры представляет собой полилинию с тремя точками, причем средняя точка имеет фаску типа **Дуга с точками**.

Создание арматурных стержней для спиральной балки

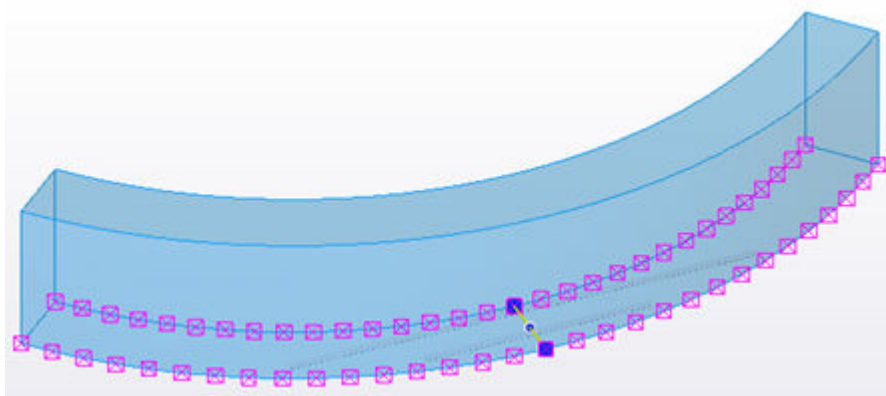
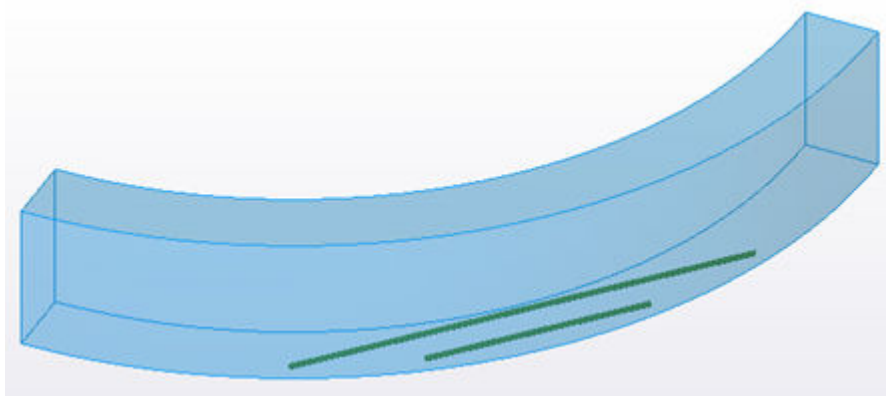
В этом примере мы армируем спиральную балку, полная высота которой равна нулю. Мы создадим продольные нижние стержни и поперечные U-образные хомуты.

Приведенный ниже ручной способ также можно использовать для более сложных бетонных объектов, импортированных из других систем, армировать которые автоматически невозможно.

1. Создайте плоскую спиральную бетонную балку.
 - a. На вкладке **Бетон** выберите **Балка --> Спиральная балка** .
 - b. Укажите начальную точку балки.
 - c. Укажите точку, чтобы указать центр кривизны балки.
 - d. Щелкните средней кнопкой мыши.
 - e. Убедитесь, что **Полная высота** равна 0.
2. Создайте продольные стержни на нижней грани балки.
 - a. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры --> Создать продольные стержни** .

- b. Наводя указатель мыши на грани балки, выберите поперечное сечение, которое требуется армировать.
- c. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать набор арматуры.

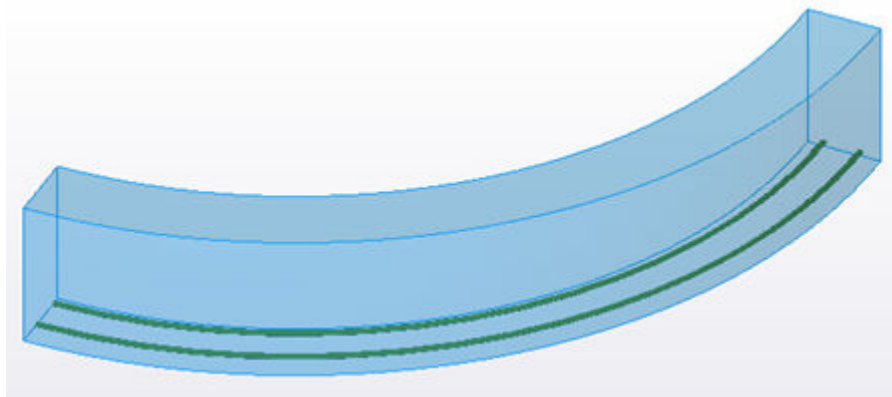
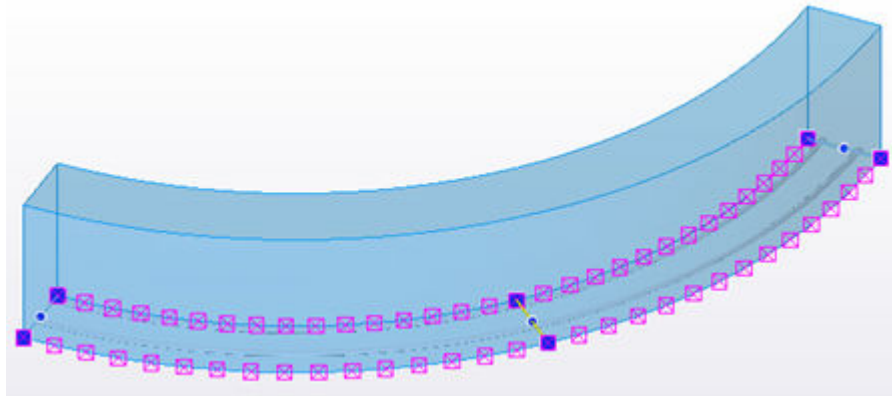
Tekla Structures создает продольный набор арматуры с одной направляющей.



- d. Нажмите **ESC**, чтобы прервать команду.
3. Измените продольный набор арматуры путем создания дополнительных направляющих.
- a. Выберите набор арматуры.
 - b. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку  **Добавить второстепенную направляющую.**
 - c. Убедитесь, что вы находитесь в режиме указания одиночных точек (на контекстной панели инструментов отображается значок ).
 - d. Укажите начальную точку для второстепенной направляющей.
 - e. Укажите начальную точку для еще одной второстепенной направляющей.

- f. Нажмите **ESC**, чтобы закончить создание второстепенных направляющих.
- g. При необходимости переместите направляющие в требуемые места, перетаскивая их сами или их ручки — конечные точки.

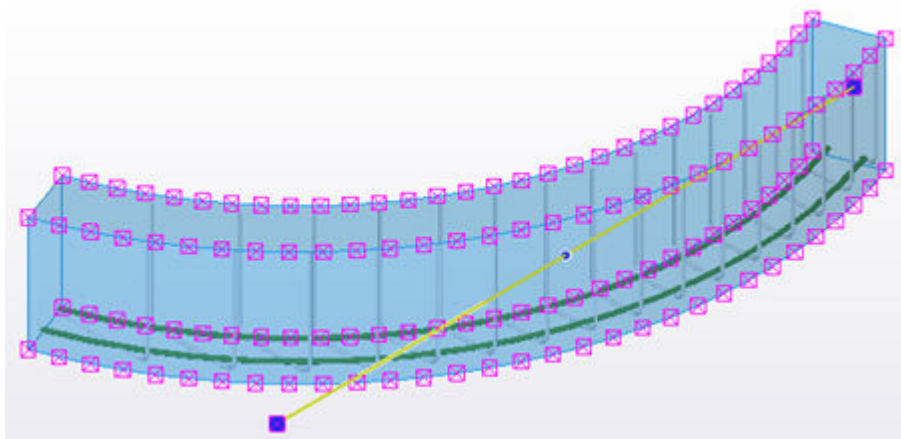
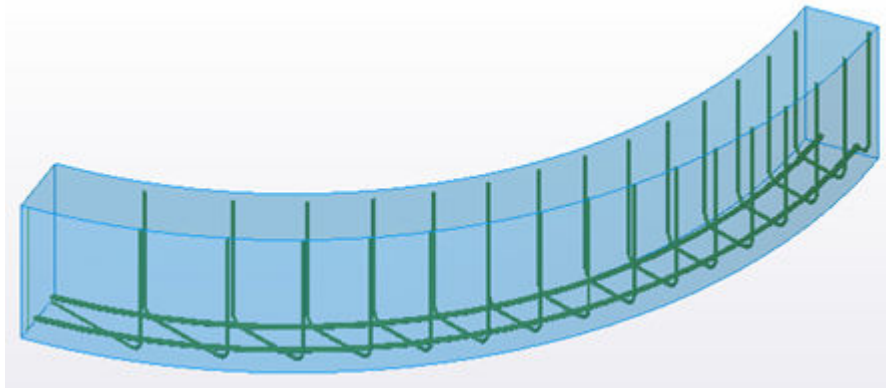
Например, можно переместить основную направляющую в среднюю точку балки, одну второстепенную направляющую в начало балки, а вторую второстепенную направляющую в конец балки.




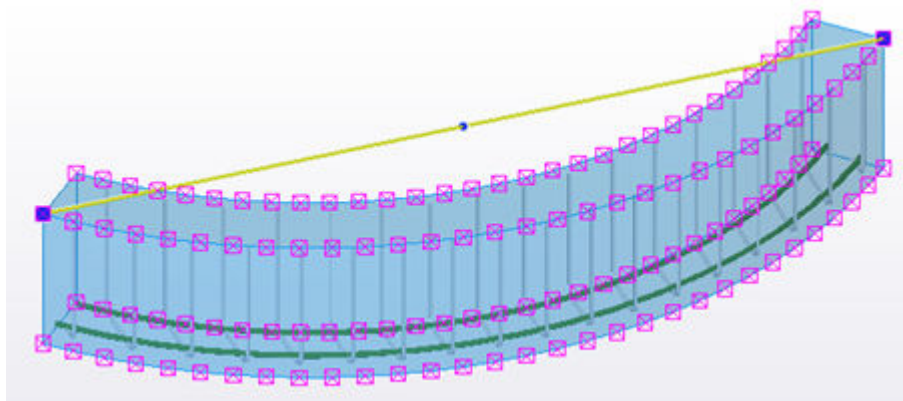
- h. Внесите необходимые изменения в [геометрию \(стр 572\)](#) и [свойства \(стр 1087\)](#) направляющих.
Стержни создаются в соответствии с расположением и настройками шага этих трех направляющих.
4. Создайте поперечные стержни, следующие нижней и боковой граням балки.
- a. На вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры --> Создать поперечные стержни** .
 - b. Наводя указатель мыши на грани балки, выберите поперечное сечение, которое требуется армировать.
 - c. В выбранном поперечном сечении, удерживая клавишу **CTRL**, щелкните верхний участок стержня, чтобы отменить его выбор.


- d. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать набор арматуры.

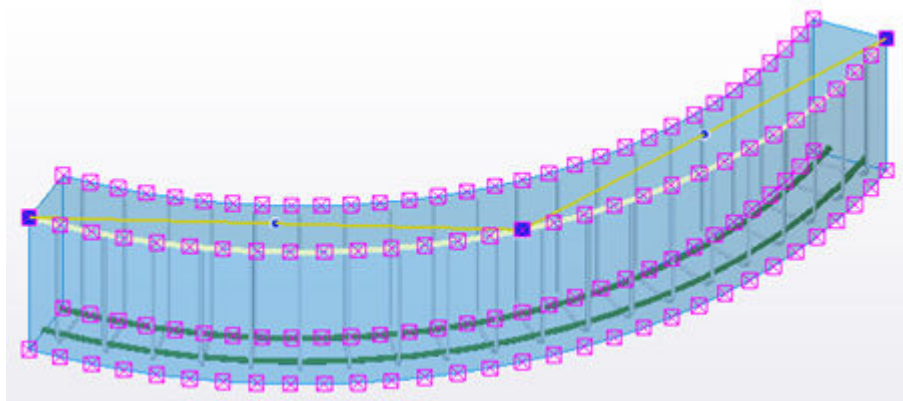
Tekla Structures создает поперечный набор арматуры с одной направляющей.



- e. Нажмите **ESC**, чтобы прервать команду.
5. Измените поперечный набор арматуры, изменив направляющую.
- a. Выберите набор арматуры, чтобы выделить направляющую.
 - b. Перетащите конечные точки направляющей  в концы балки.



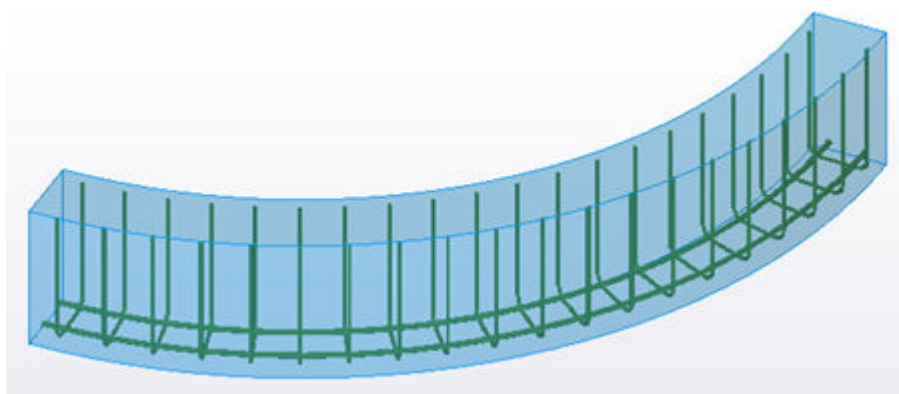
- c. Перетащите среднюю точку направляющей  в среднюю точку балки.



- d. Убедитесь, что новый угол направляющей имеет фаску типа



Tekla Structures размещает поперечные стержни радиально по длине балки.

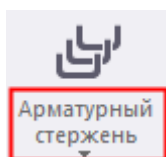


Ограничения

- Если у криволинейных продольных стержней слишком маленькие значения смещений начала и/или конца, стержни, ближайшие к кромкам граней участков, могут быть разделены на мелкие сегменты. Чтобы этого не случилось, увеличьте значения смещений.

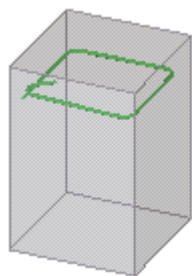
Создание отдельного арматурного стержня


1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Стержень**.



Если перед созданием армирования требуется изменить его свойства, удерживайте клавишу **SHIFT** при вызове команды **Стержень**, чтобы открыть свойства объекта **Отдельный стержень**.

2. Выберите деталь для армирования.
3. Укажите начальную точку стержня.
4. Укажите другие опорные точки, чтобы задать форму арматурного стержня.
5. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
Tekla Structures прикрепляет стержень к этой детали.



6. Если вы хотите изменить армирование, выполните одно из следующих действий.
 - Воспользуйтесь режимом [«Прямое изменение»](#) (стр 592).
Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
 - Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства объекта **Отдельный стержень** и изменить [свойства](#) (стр 1076).

См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

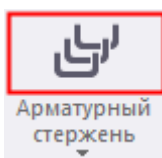
[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

Создание группы арматурных стержней

Группа арматурных стержней состоит из нескольких идентичных или очень похожих арматурных стержней. Tekla Structures всегда рассматривает эти стержни как группу, изменяет их одним и тем же образом, удаляет их все одновременно и т. п. При создании группы необходимо сначала определить форму отдельного стержня, а затем направление, в котором Tekla Structures будет распределять стержни.

ПРИМ. Если вручную определять форму стержня не требуется, можно воспользоваться [Каталогом форм арматурных стержней \(стр 545\)](#) и содержащимися в нем predefined формами армирования.

1. На вкладке **Бетон** выберите:



Если перед созданием армирования требуется изменить его свойства, удерживайте клавишу **SHIFT** при вызове команды **Группа стержней**, чтобы открыть свойства объекта **Группа арматуры**.

2. Выберите деталь для армирования.

Tekla Structures прикрепляет группу стержней к этой детали.

3. Укажите начальную точку стержня.

4. Укажите остальные опорные точки стержня.

Эти точки определяют плоскость первого стержня и форму отдельного стержня в группе.

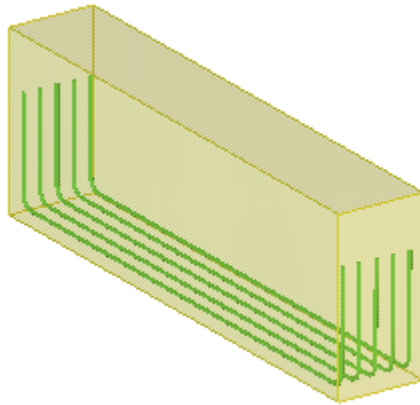
5. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.


6. Укажите начальную точку группы стержней.

7. Укажите конечную точку группы стержней.

Начальная и конечная точки определяют длину и направление области распределения стержней. Обычно длина области

распределения стержней перпендикулярна плоскости, чтобы можно было задать толщину защитного слоя на сторонах.



8. Если вы хотите изменить армирование, выполните одно из следующих действий.
 - Воспользуйтесь режимом [«Прямое изменение»](#) (стр 592).
Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
 - Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства объекта **Группа арматуры** и изменить [свойства](#) (стр 1076).

См. также

[Создание группы изогнутых арматурных стержней](#) (стр 553)

[Создание группы кольцевых арматурных стержней](#) (стр 555)

[Создание конической или спиральной арматурной группы](#) (стр 557)

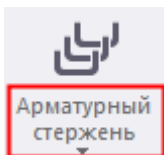
Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней

Группа арматурных стержней состоит из нескольких идентичных или очень похожих арматурных стержней. Группу арматурных стержней можно создать, выбрав predetermined форму армирования из **Каталога форм арматурных стержней**. Предetermined формы в **Каталоге форм арматурных стержней** основаны на формах, определенных в **Диспетчере форм арматурных стержней** и сохраненных в файле RebarShapeRules.xml.

Каталог форм арматурных стержней не работает с [группами арматурных стержней переменного сечения \(стр 557\)](#) или с трехмерными формами стержней.

ПРИМ. Чтобы не использовать predetermined формы, а определить форму стержня вручную, воспользуйтесь командой [Группа стержней \(стр 544\)](#).

1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Каталог форм арматурных стержней**.



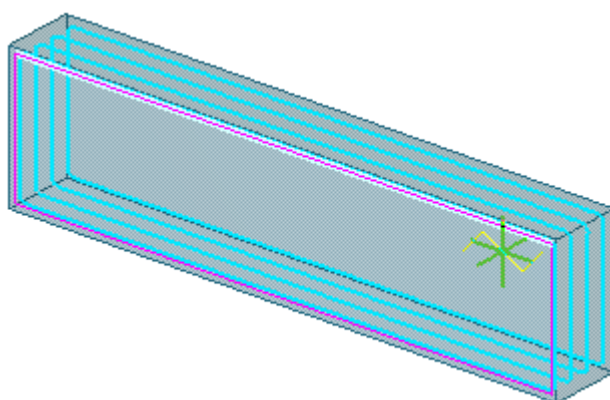
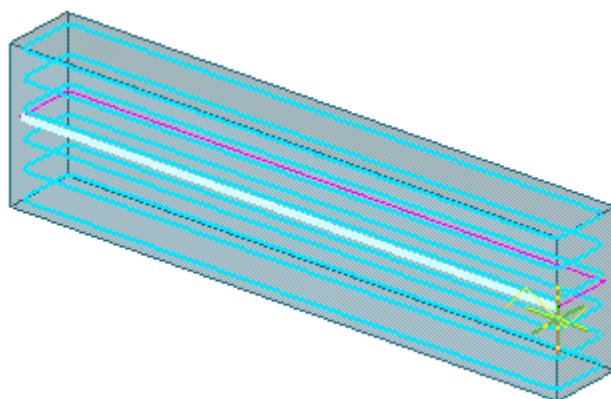
Откроется диалоговое окно **Каталог форм арматурных стержней**.

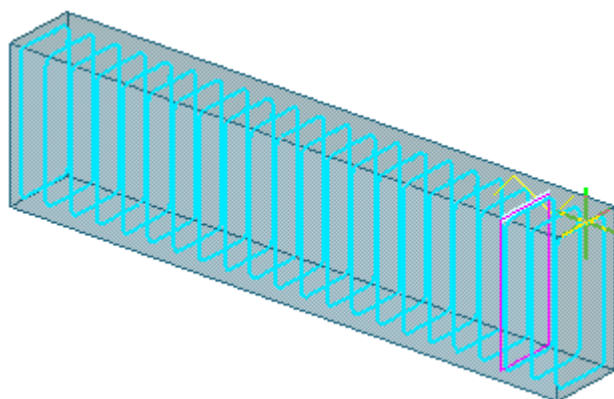
2. Выберите одну из predetermined форм в дереве слева.
Можно [добавить в дерево часто используемые формы \(стр 548\)](#) или удалить из него ненужные формы.
Если выбрать в модели существующее армирование и нажать кнопку **Получить**, свойства этого армирования отображаются в диалоговом окне **Каталог форм арматурных стержней**.
3. При необходимости измените свойства стержня.
 - Для задания значения свойства **Длина отгиба** щелкните участок стержня на предварительном изображении формы.
Если не ввести значение свойства **Длина отгиба**, длина участка вычисляется автоматически в соответствии с размерами бетонной детали.
 - Чтобы задать в качестве значения свойства **Угол изгиба** угол, отличный от 90 градусов, щелкните один из участков рядом с изгибом.


- Для кольцевого, многоугольного и спирального армирования можно ввести значения свойств **Диаметр окружности** и **Длина перекрывающегося участка**.

Свойства крюков отображаются, только если расширенный параметр XS_REBAR_RECOGNITION_HOOKS_CONSIDERATION установлен в значение FALSE (меню **Файл --> Настройки --> Расширенные параметры --> Детализация бетона**).

4. При необходимости **измените опорную точку армирования (стр 549)** на начало, середину или конец, дважды щелкнув другой участок или крюк на изображении предварительного просмотра формы.
5. Нажмите кнопку **ОК**.
6. В модели наведите указатель мыши на грань или ребро детали.
Появится изображение предварительного просмотра, позволяющее увидеть размещение и размеры армирования.





7. Ориентируясь по изображению предварительного просмотра, выберите место размещения группы арматурных стержней и щелкните левой кнопкой мыши.
Tekla Structures создает армирование.
8. Если вы хотите изменить армирование, выполните одно из следующих действий.
 - Воспользуйтесь режимом [«Прямое изменение»](#) (стр 592).
Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
 - Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства группы арматурных стержней, и измените [свойства](#) (стр 1076).

См. также

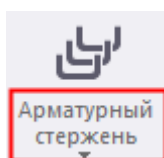
[Создание группы арматурных стержней](#) (стр 544)

[Создание набора арматуры с помощью Инструмента размещения форм арматуры](#) (стр 529)

Добавление дополнительных форм армирования в дерево в Каталоге форм арматурных стержней



Содержимое дерева в **Каталоге форм арматурных стержней** можно изменить, добавив в него часто используемые формы или удалив ненужные формы.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Каталог форм арматурных стержней**.



Откроется диалоговое окно **Каталог форм арматурных стержней**.

2. Нажмите кнопку **Организовать каталог**.

3. Создайте новую папку категории, нажав кнопку .
4. Перетащите выбранные формы в папку.
Если несколько форм имеют одинаковый код формы, при перетаскивании их в категории коды форм получают суффикс **(1)**, **(2)** и т. д. Формы можно переименовывать произвольным образом: дважды щелкните форму и введите новое имя или суффикс, например **(a)**, **(b)** и т. д.
При выводе форм в отчете все они получают один и тот же код формы.
5. Аналогичным образом при необходимости можно переименовать папку.
6. Чтобы удалить форму из категории, выберите форму и нажмите кнопку .
7. Нажмите кнопку **ОК**.

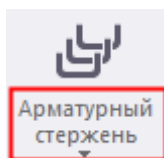
См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

Задание опорной точки армирования в Каталоге форм арматурных стержней

Выбрав в каталоге **Каталогом форм арматурных стержней** форму армирования, можно установить в качестве опорной точки начало, середину или конец участка арматурного стержня. При создании армирования в модели армирование можно будет переместить в новое место, перетаскивая его опорную точку. Это удобно делать, например, когда участки арматурного стержня имеют определенную длину и необходимо разместить опорную точку, например, посередине кромки детали. Также можно переместить опорную точку армирования кольцевой формы.

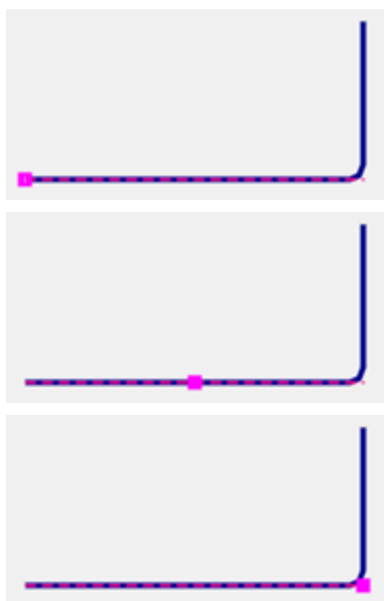
1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Каталог форм арматурных стержней**.



Откроется диалоговое окно **Каталог форм арматурных стержней**.

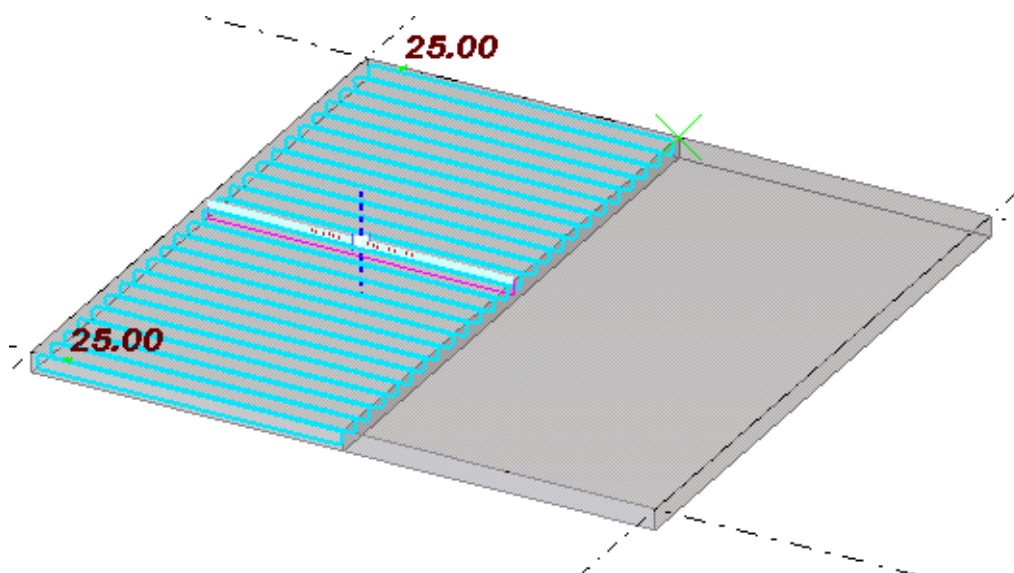
2. Выберите форму армирования.

- Установите опорную точку в нужное место (начало, середина, конец), дважды щелкнув соответствующее положение на предварительном изображении формы.



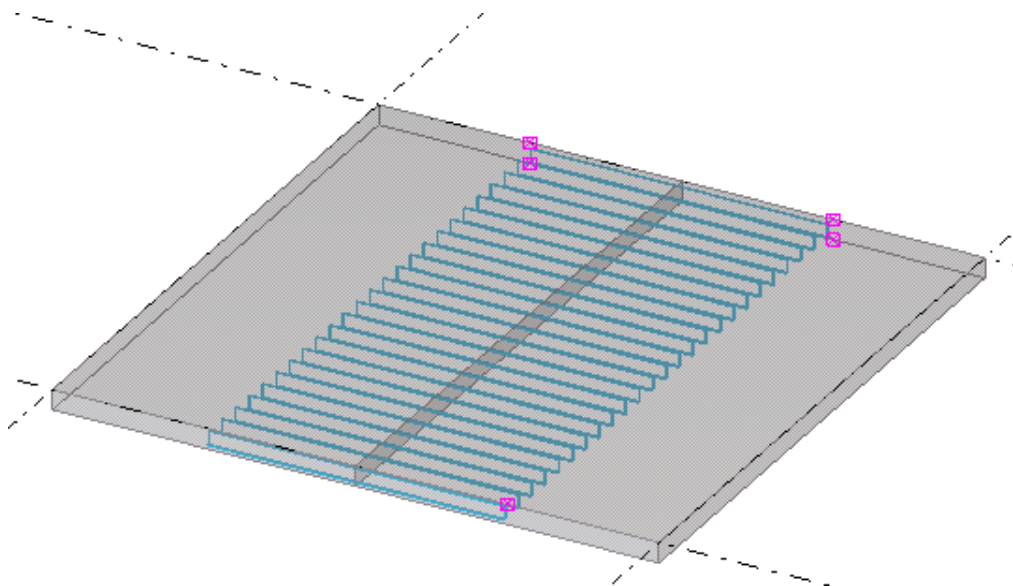
- При необходимости измените свойства стержня.
- Нажмите кнопку **Применить** или **ОК**.
- В модели наведите указатель мыши на грань или ребро детали.
- Пользуясь изображением для предварительного просмотра, выберите требуемое размещение и, удерживая клавишу **Alt**, щелкните левой кнопкой мыши.

Отображается опорная точка.



- Перенесите армирование в новое место, перетащив опорную точку.

9. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать армирование.



ПРИМ. Для кольцевого армирования можно установить опорную точку на центральной линии следующим образом:

- Поместите указатель мыши на кромку колонны, чтобы придать армированию правильную ориентацию.
 - Удерживая клавишу **Alt**, щелкните левой кнопкой мыши.
 - Перетащите опорную точку, удерживая клавишу **Shift**, чтобы привязаться к центру колонны.
 - Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать армирование.
-

См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

Армирование объектов заливки с помощью Каталога форм арматурных стержней

На видах заливки можно армировать объекты заливки с помощью **Каталога форм арматуры**.

ПРИМ. Для армирования объектов заливки на видах заливки предназначены [наборы арматуры \(стр 517\)](#) и **Каталог форм арматурных стержней**. Если вы хотите использовать другие команды армирования, например [Группа стержней \(стр 544\)](#), или компоненты армирования, необходимо армировать отдельные

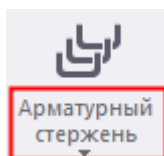
детали на видах деталей. Все армирование отображается и на видах деталей, и на видах заливки.

При армировании объектов заливки с помощью **Каталога форм арматурных стержней**:

- армирование прикрепляется к армированной детали, а не к объекту заливки;
- геометрия армирования определяется в соответствии с геометрией объекта заливки, несмотря на то, что армирование прикреплено к детали. Например, разделители заливки могут ограничивать длины арматурных стержней;
- в отчетах информация об армировании выводится по детали, а не по объекту заливки.

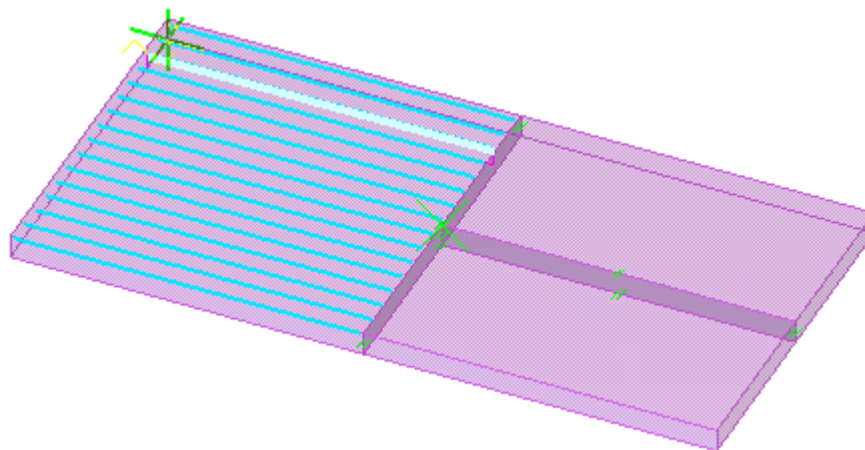
Прежде чем приступить, создайте бетонные детали с типом отлитого элемента **Монолит. формы** Tekla Structures автоматически формирует из них объекты заливки.

1. Убедитесь, что вы работаете на виде заливки. Если нет, выберите **Вид заливки** на вкладке **Бетон**.
2. При необходимости создайте разделители заливки с помощью какой-либо из команд группы **Разделитель заливки** на вкладке **Бетон**:
 - **Одна точка**
 - **Две точки**
 - **Несколько точек**
3. Чтобы вставить армирование в объект заливки, на вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Каталог форм арматурных стержней**.

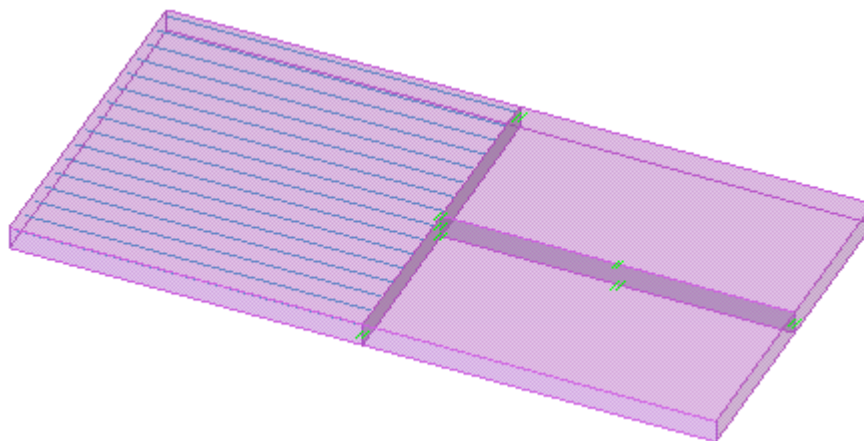


Откроется диалоговое окно **Каталог форм арматурных стержней**.

4. Выберите форму в дереве слева и при необходимости измените ее свойства.
5. Нажмите **ОК**.
6. В модели наведите указатель мыши на грань или ребро объекта заливки.



7. Пользуясь изображением для предварительного просмотра, выберите размещение для армирования и щелкните левой кнопкой мыши, чтобы создать армирование.



См. также

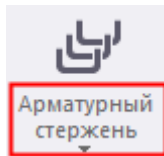
[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Управление этапами заливки \(стр 486\)](#)

Создание группы изогнутых арматурных стержней

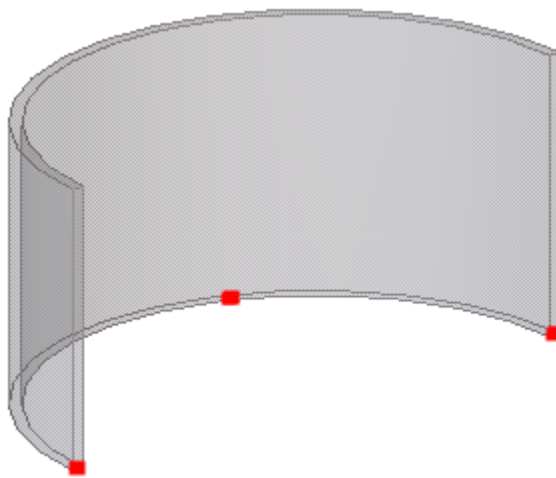
Можно армировать изогнутые сегменты в бетонной балке или криволинейные стены.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Группа изогнутых стержней**.

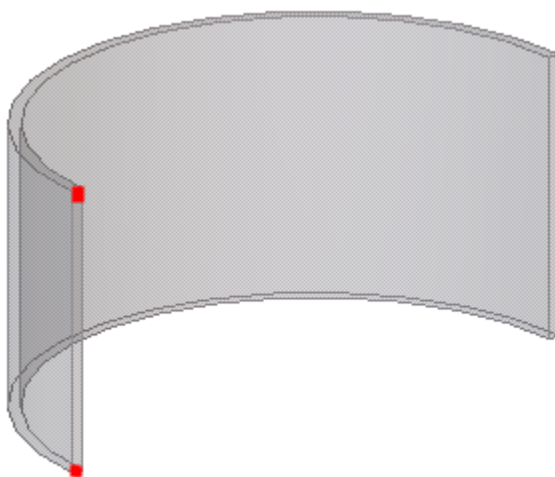


Если перед созданием армирования требуется изменить его свойства, удерживайте клавишу **SHIFT** при вызове команды **Группа изогнутых стержней**, чтобы открыть свойства объекта **Изогнутый стержень**.

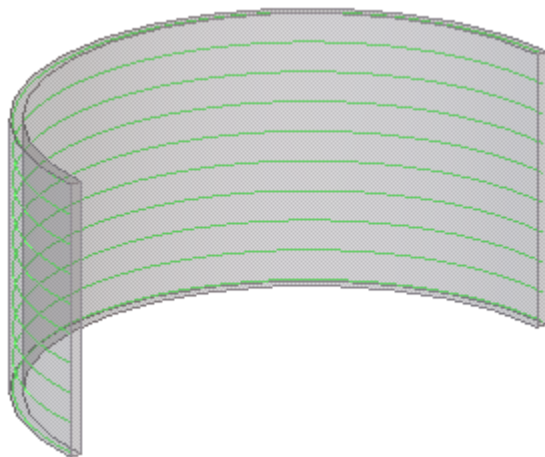
2. Выберите деталь для армирования.
Tekla Structures прикрепляет группу стержней к этой детали.
3. Укажите три точки на дуге, чтобы определить кривую.



4. Укажите две точки для задания направления распределения стержней.



Tekla Structures создает группу изогнутых арматурных стержней.



5. Если свойства группы изогнутых арматурных стержней требуется изменить:
 - a. Дважды щелкните группу изогнутых арматурных стержней, чтобы открыть свойства объекта **Изогнутый стержень**.
 - b. Измените [свойства \(стр 1076\)](#).
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание группы кольцевых арматурных стержней \(стр 555\)](#)

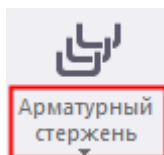
[Создание конической или спиральной арматурной группы \(стр 557\)](#)

[Изменение армирования \(стр 570\)](#)

Создание группы кольцевых арматурных стержней

Можно армировать круглые колонны.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Группа кольцевых стержней**.



Если перед созданием армирования требуется изменить его свойства, удерживайте клавишу **SHIFT** при вызове команды **Группа**

кольцевых стержней, чтобы открыть свойства объекта **Кольцевой арматурный стержень**.

2. Выберите деталь для армирования.
Tekla Structures прикрепляет группу стержней к этой детали.
3. Укажите три точки на внешнем контуре бетонной детали для определения кольцевых стержней.
Радиус вычисляется автоматически по этим трем точкам.



4. Укажите две точки для задания направления распределения стержней.



Tekla Structures создает группу кольцевых арматурных стержней.



ПРИМ. Если требуется изменить длину нахлеста круглых хомутов, введите отрицательные значения в поля **Начало** и **Конец** в свойствах объекта **Кольцевой арматурный стержень**.

5. Если свойства группы кольцевых арматурных стержней требуется изменить:
 - a. Дважды щелкните группу кольцевых арматурных стержней, чтобы открыть свойства объекта **Кольцевой арматурный стержень**.
 - b. Измените [свойства \(стр 1076\)](#).
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание группы изогнутых арматурных стержней \(стр 553\)](#)

[Создание конической или спиральной арматурной группы \(стр 557\)](#)

[Изменение армирования \(стр 570\)](#)

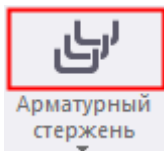
Создание конической или спиральной арматурной группы

Для прямоугольных бетонных деталей для задания области распределения группы арматурных стержней достаточно указать две

точки. Если деталь не прямоугольная, можно выбрать альтернативную форму.

Для выбора и изменения типов групп арматурных стержней служит список **Тип группы арматурных стержней** на вкладке **Группа** в диалоговом окне **Свойства арматурного стержня**.


1. На вкладке **Бетон**, удерживая клавишу **Shift**, выберите:


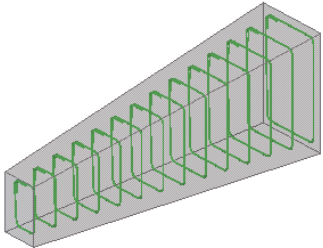

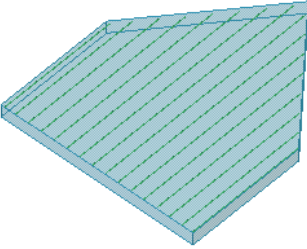


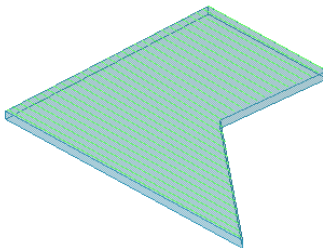



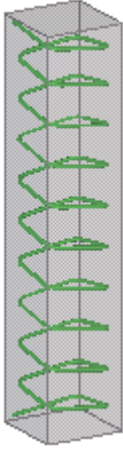
Откроется диалоговое окно **Свойства арматурного стержня**.

2. При необходимости введите или измените свойства стержня.
3. На вкладке **Группа** выберите конический или спиральный вариант в списке **Тип группы стержней**.
4. Нажмите **ОК**.
5. Выберите деталь для армирования.
Tekla Structures прикрепляет группу стержней к детали.
6. Укажите точки для определения формы стержня в первом поперечном сечении.
7. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
8. Определите форму стержня во втором и последующих сечениях, указывая точки.
9. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
Tekla Structures создает армирование.

Типы групп арматурных стержней

Параметр	Описание	Пример
 Обычная	С постоянным сечением. Укажите две точки для определения области распределения группы стержней.	

Параметр	Описание	Пример
 <p>Коническая</p>	<p>Один из размеров стержней в группе линейно изменяется.</p>	
 <p>Переменного сечения с выступом</p>	<p>Один из размеров стержней в группе линейно изменяется. Наибольшее значение размер имеет в середине группы.</p>	
 <p>Переменного сечения (криволинейная)</p>	<p>Один из размеров стержней изменяется по кривой. Наибольшее значение размер имеет в середине группы.</p>	
 <p>Переменного сечения с N выступами</p>	<p>Один из размеров стержней в группе линейно изменяется между N поперечными сечениями. Введите число поперечных сечений в поле Число поперечных сечений.</p>	

Параметр	Описание	Пример
 Спиральная	Арматурные стержни многоугольной или кольцевой формы располагаются вдоль продольной оси детали.	

См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Свойства арматурных стержней и групп арматурных стержней \(стр 1076\)](#)

[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

Создание арматурной сетки

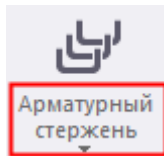
Можно создать арматурную сетку, состоящую из двух перпендикулярных групп стержней. Tekla Structures рассматривает стержни сетки как единый элемент, однако различает рабочие и поперечные стержни.

Арматурная стека может быть прямоугольной, многоугольной или изогнутой. Также можно создать пользовательскую арматурную сетку.

ПРИМ. После создания сетки изменить ее тип нельзя.

Создание прямоугольной арматурной сетки

1. На вкладке **Бетон**, удерживая клавишу **SHIFT**, выберите **Арматурный стержень --> Сетка** .

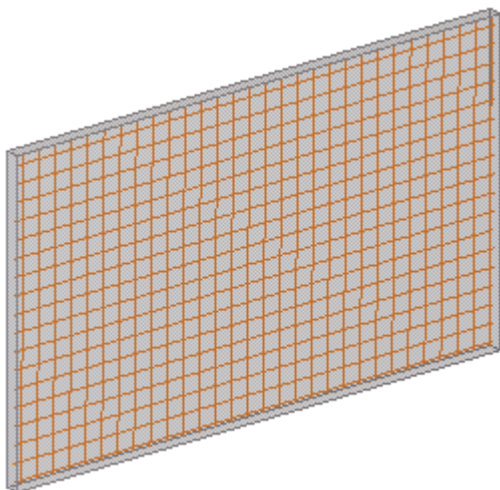



На панели свойств открываются свойства объекта **Арматурная сетка**.

2. В списке **Тип сетки** выберите **Прямоугольник**.

ПРИМ. После создания сетки изменить ее тип нельзя.

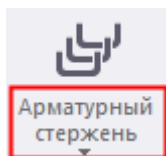
3. Выберите деталь для армирования.
Tekla Structures прикрепляет сетку к этой детали.
4. Укажите начальную точку сетки.
5. Укажите точку для задания направления продольных стержней.
6. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
Tekla Structures создает сетку параллельно рабочей плоскости слева от указанных точек.



7. Если требуется изменить арматурную сетку, выполните одно из следующих действий.
 - Воспользуйтесь режимом **«Прямое изменение»** (стр 592).
Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
 - Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства объекта **Арматурная сетка** и изменить [свойства \(стр 1079\)](#).

Создание многоугольной арматурной сетки

1. На вкладке **Бетон**, удерживая клавишу **SHIFT**, выберите **Арматурный стержень** --> **Сетка** .

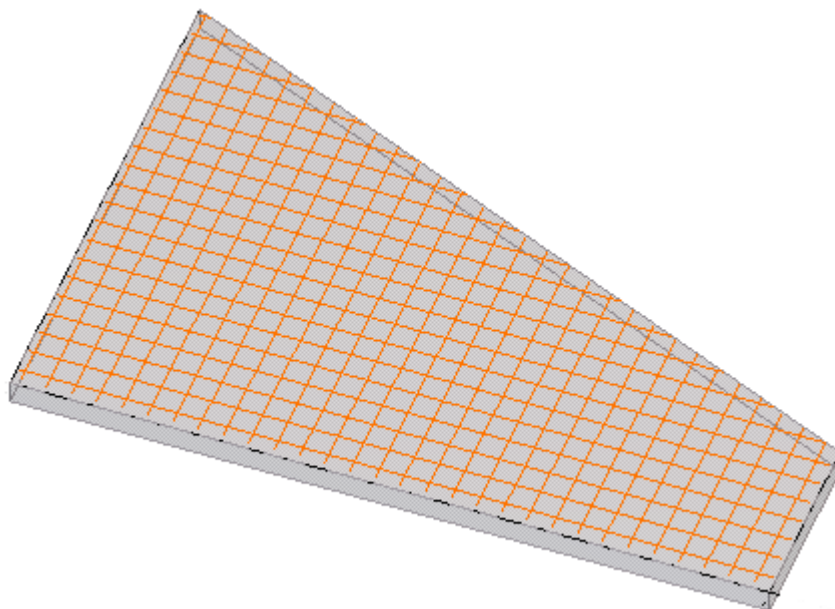


На панели свойств открываются свойства объекта **Арматурная сетка**.


2. В списке **Тип сетки** выберите **Многоугольник**.

ПРИМ. После создания сетки изменить ее тип нельзя.

3. Выберите деталь для армирования.
Tekla Structures прикрепляет сетку к этой детали.
4. Укажите начальную точку сетки.
5. Укажите точки углов сетки.
6. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
7. Укажите точку для задания направления продольных стержней.
Tekla Structures создает сетку.



8. Если вы хотите изменить армирование, выполните одно из следующих действий.

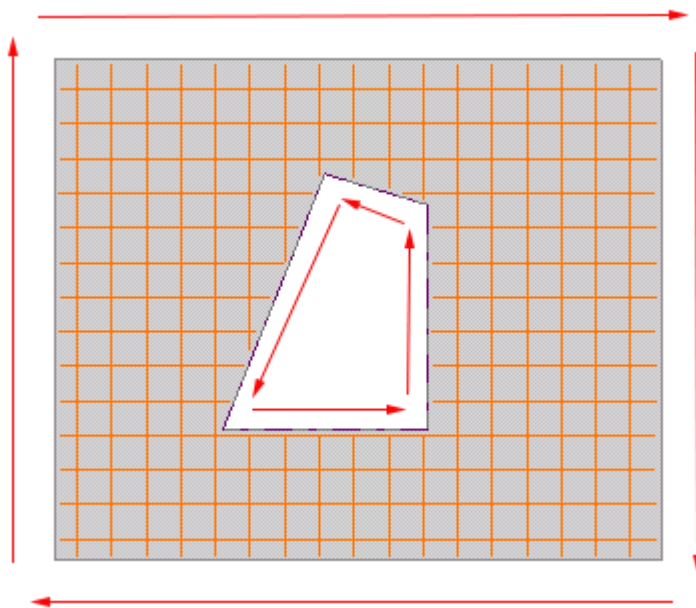
- Воспользуйтесь режимом «[Прямое изменение](#)» (стр 592).
Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
- Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства объекта **Арматурная сетка** и изменить [свойства](#) (стр 1079).

Арматурная сетка с отверстиями

Если требуется армировать деталь с отверстиями, при создании армирования необходимо указать точки углов отверстий.

1. Выберите деталь для армирования.
2. Укажите начальную точку сетки.
3. Укажите точки углов сетки.
4. Укажите точки углов отверстия.

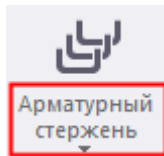
Обратите внимание, что указывать точки углов отверстия необходимо в направлении, противоположном тому, в котором указываются точки сетки.



5. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
6. Укажите точку для задания направления продольных стержней.

Создание изогнутой арматурной сетки

1. На вкладке **Бетон**, удерживая клавишу **SHIFT**, выберите **Арматурный стержень --> Сетка**.

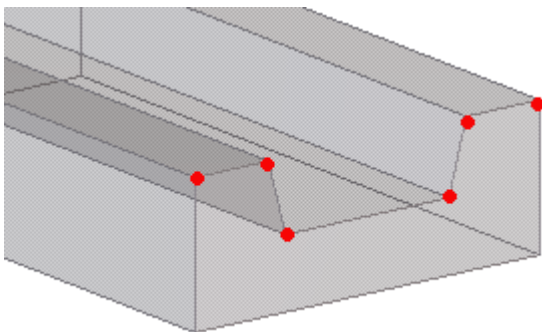


На панели свойств открываются свойства объекта **Арматурная сетка**.

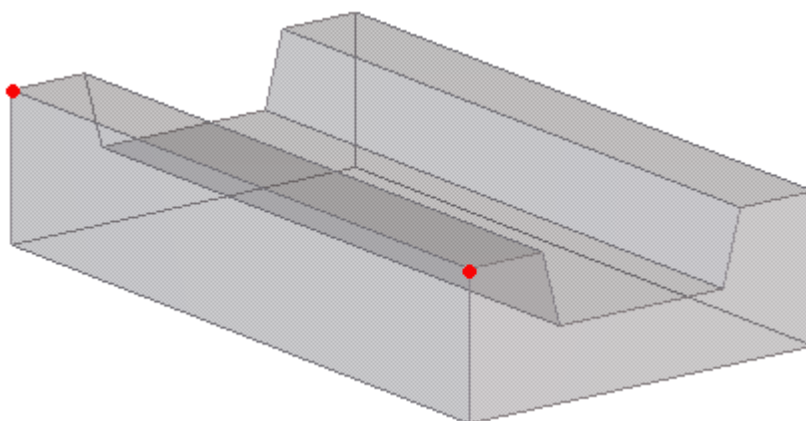
2. В списке **Тип сетки** выберите **Гнутый**.

ПРИМ. После создания сетки изменить ее тип нельзя.

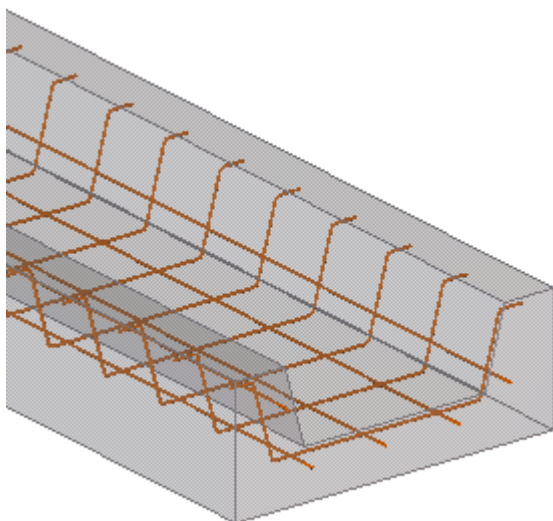
3. Введите радиус изгиба.
4. Выберите деталь для армирования.
Tekla Structures прикрепляет сетку к этой детали.
5. Укажите две точки для задания формы изгиба поперечных стержней.



6. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
7. Укажите две точки для задания длины и направления продольных стержней.



Tekla Structures создает сетку.



8. Если требуется изменить арматурную сетку, выполните одно из следующих действий.

- Воспользуйтесь режимом [«Прямое изменение»](#) (стр 592).

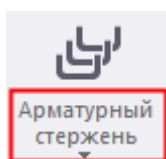
Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.

- Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства объекта **Арматурная сетка** и изменить [свойства](#) (стр 1079).

Создание пользовательской арматурной сетки

Можно создать пользовательскую арматурную сетку, состоящую из двух перпендикулярных групп арматурных стержней.

1. На вкладке **Бетон**, удерживая клавишу **SHIFT**, выберите **Арматурный стержень** --> **Сетка** .



На панели свойств открываются свойства объекта **Арматурная сетка**.

2. В разделе **Компоновка** выберите вариант **Пользовательская сетка**.

3. Введите имя сетки в поле **Сетка**.

По умолчанию используется имя **Пользовательская сетка**.

4. При необходимости измените другие [свойства](#) (стр 1081) сетки.

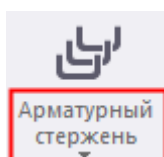
5. Выберите деталь для армирования.
Tekla Structures прикрепляет сетку к этой детали.
6. Укажите две точки для указания направления продольных стержней.
7. Если вы хотите задать плоскость сетки, укажите еще одну точку.
8. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
9. При необходимости можно [сохранять настроенные свойства в качестве файлов свойств \(стр 135\)](#) и загружать эти свойства в дальнейшем при создании новых сеток.

Создание структуры арматурных прядей

Можно создавать предварительно напряженные прямые или криволинейные пряди для бетонных деталей.

ПРИМ. Чтобы пряди можно было разместить, сначала создайте точки на детали, для которой создаются пряди. На вкладке **Правка** выберите **Точки** и затем **На плоскости**, чтобы открыть диалоговое окно **Массив точек**. Затем задайте координаты точек.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Структура арматурных прядей**.

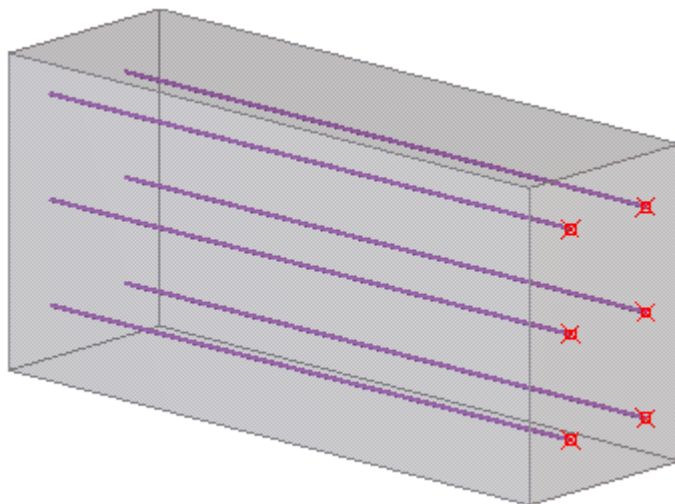


Если перед созданием армирования требуется изменить его свойства, удерживайте клавишу **SHIFT** при вызове команды **Структура арматурных прядей**, чтобы открыть свойства объекта **Структура арматурных прядей**.

2. Выберите деталь, для которой создаются пряди.
3. Укажите каждую из точек, используемых для задания положения прядей (например, на конце детали).
Указанные точки определяют первое поперечное сечение.
4. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора.
5. Укажите точки для задания положения прядей.
 - Если создается одно поперечное сечение, укажите две точки для задания длины прядей.
 - Если создается два или более поперечных сечений, для каждого сечения укажите по две точки для задания положений прядей.

Указывайте положения прядей в том же порядке, что и для первого поперечного сечения.

6. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения выбора. Tekla Structures создает пряди.



7. Если свойства прядей требуется изменить:
 - a. Дважды щелкните структуру прядей, чтобы открыть свойства объекта **Структура арматурных прядей**.
 - b. Измените [свойства \(стр 1099\)](#).
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

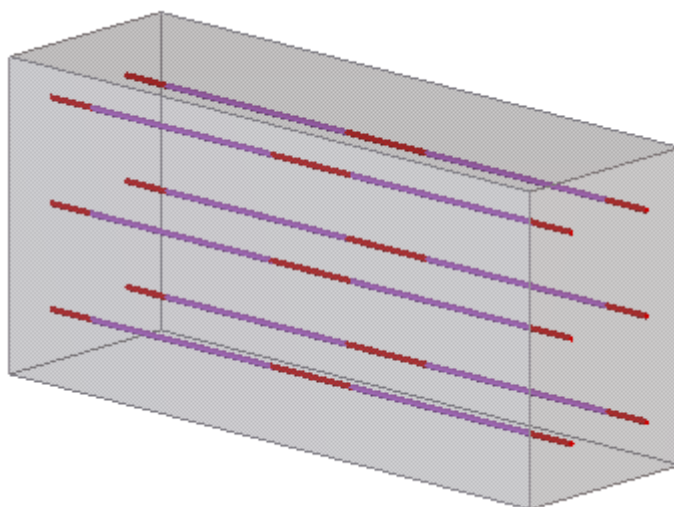
См. также

[Расцепление арматурных прядей \(стр 567\)](#)

Расцепление арматурных прядей

1. Дважды щелкните структуру прядей, в которой нужно расцепить пряди.
Откроются свойства объекта **Структура арматурных прядей**.
2. Нажмите кнопку **Расцепление**, чтобы открыть свойства расцепления.
3. На вкладке **Расцепление** нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую строку в таблице.
4. Введите номера прядей в поле **Расцепленные пряди**.
Номер пряди соответствует порядку выбора пряди.
 - Чтобы задать для всех прядей одинаковые значения, введите все номера прядей, разделяя их пробелами. Например: 1 2 3 4.

- Чтобы задать разные значения для разных прядей, нажмите кнопку **Добавить** для добавления новой строки, затем введите номер пряди в поле **Расцепленные нити**.
5. Определите длины после расщепления.
Чтобы длины были симметричными, установите флажок **Конечные длины = начальные длины** и введите значения только в полях **С начала** или **От центра к началу**.
 6. Нажмите кнопку **Изменить**.
Tekla Structures отображает расщепленную часть пряди красным цветом.



См. также

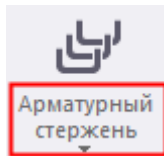
[Создание структуры арматурных прядей \(стр 566\)](#)

[Свойства арматурных прядей \(стр 1099\)](#)

Создание соединения арматуры встык

Арматурные стержни или группы арматурных стержней можно соединять внахлест. Между стержнями или группами может быть зазор.

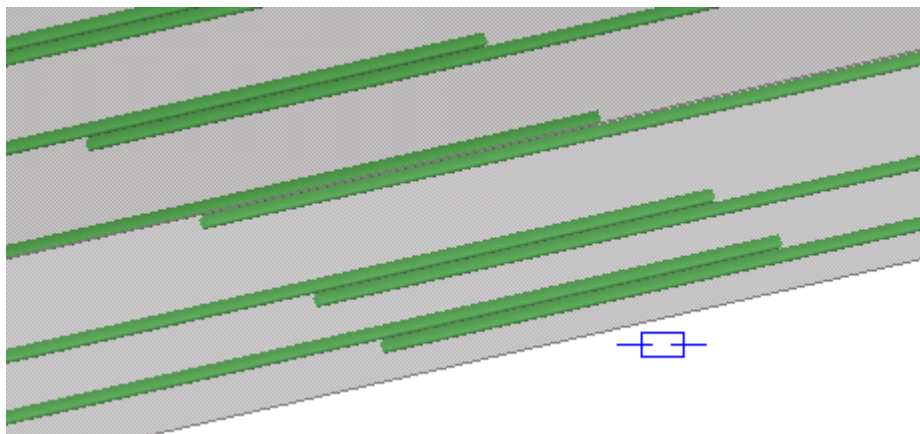
1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Соединение встык**.



Если перед созданием армирования требуется изменить его свойства, удерживайте клавишу **SHIFT** при вызове команды **Соединение встык**, чтобы открыть свойства объекта **Соединение арматуры встык**.

2. Выберите первый арматурный стержень или группу стержней.
3. Выберите второй арматурный стержень или группу стержней.

Tekla Structures создает соединение внахлест. В модели соединения арматуры внахлест обозначаются синими символами нахлеста:



4. Если свойства соединения встык требуется изменить:
 - a. Дважды щелкните соединение встык, чтобы открыть свойства объекта **Соединение арматуры встык**.
 - b. Измените свойства.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

Свойства соединений внахлест

Для просмотра и изменения свойств соединений встык используются свойства объекта **Соединение арматуры встык**. Файлы сохраненных свойств соединений встык имеют расширение `.rsp`.

Параметр	Описание
Тип сочленения	Тип соединения встык. При выборе варианта Напуск слева создается напуск в направлении первого выбранного арматурного стержня или группы стержней; при выборе варианта

Параметр	Описание
	Напуск справа — в направлении второго выбранного стержня или группы стержней. При выборе варианта Напуск с двух сторон напуск центрируется между стержнями или группами стержней.
Длина напуска	Длина соединения внахлест.
Смещение	Смещение точки центра соединения внахлест от точки изначального схождения стержней.
Положения арматурных стержней	Выберите, как расположены соединенные внахлестку стержни — поверх друг друга или параллельно друг другу.

См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Разбиение и соединение встык арматуры \(стр 615\)](#)

2.9 Изменение армирования

После добавления армирования в модель можно, например, изменить форму армирования. В Tekla Structures предусмотрено несколько способов это сделать.

Наборы арматуры

При изменении наборов арматуры можно пользоваться режимом «Прямое изменение» применительно к направляющим, граням участков и модификаторам набора арматуры.

Отдельные арматурные стержни, группы стержней и сетки

При изменении отдельных арматурных стержней, групп стержней или сеток можно использовать:

- [прямое изменение \(стр 592\)](#)
- [ручки \(стр 605\)](#)
- [группирование \(стр 602\)](#)
- [объединение \(стр 603\)](#)
- [разбиение \(стр 604\)](#)

См. также

[Изменение армирования с помощью адаптивности \(стр 612\)](#)

[Прикрепление армирования к бетонной детали \(стр 613\)](#)

[Разбиение и соединение встык арматуры \(стр 615\)](#)

[Назначение арматуре порядковых номеров \(стр 617\)](#)

[Классификация арматуры по слоям \(стр 617\)](#)

[Вычисление длины арматурных стержней \(стр 618\)](#)

[Вычисление длины участков арматурного стержня \(стр 622\)](#)

Изменение набора арматуры

Изменять наборы арматуры можно путем изменения свойств набора арматуры, с помощью направляющих или граней участков набора арматуры или путем создания локальных модификаторов набора арматуры. Направляющие, грани участков и модификаторы имеют ручки прямого изменения.

ПРИМ. При работе с наборами арматуры следите за тем, чтобы переключатель



Прямое изменение был активен.

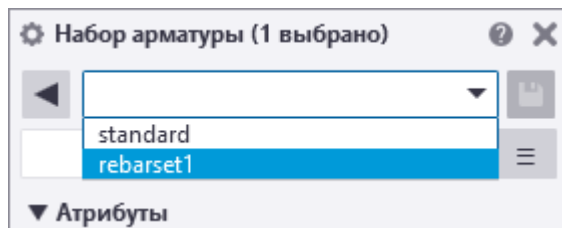
При открытии существующей модели в новой версии Tekla Structures всегда сначала обновляйте существующие наборы арматуры: на вкладке **Бетон** выберите **Набор арматуры** --> **Сформировать наборы арматуры заново**.


См. также разделы [Изменение набора арматуры с помощью граней участков \(стр 573\)](#) и [Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов \(стр 580\)](#).

Изменение свойств набора арматуры

Изменять свойства набора арматуры можно на контекстной панели инструментов или на панели свойств.

1. Дважды щелкните набор арматуры, который вы хотите изменить.
2. Если вы хотите использовать ранее сохраненные свойства из файла, выберите файл свойств в верхнем списке на панели свойств:




3. Измените [свойства набора арматуры \(стр 1083\)](#) на панели свойств.
4. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы сохранить изменения.
5. Чтобы сохранить свойства для использования в дальнейшем, введите имя для файла свойств в верхнем поле на панели свойств, а затем нажмите .

СОВЕТ Свойства набора арматуры также можно изменять на контекстной панели инструментов.

Изменение порядка слоев в наборе арматуры

Если два или более наборов арматуры перекрываются друг с другом, можно откорректировать порядок слоев стержней.

По умолчанию порядок слоев зависит от порядка создания наборов арматуры. Tekla Structures автоматически размещает стержни, которые создаются первыми, ближе к поверхности бетона; стержни, созданными последними, будут наиболее удалены от нее.

1. Выберите набор арматуры.
2. На контекстной панели инструментов откорректируйте порядковый номер слоя с помощью кнопок со стрелками .

Также можно ввести номер или воспользоваться кнопками со стрелками на панели свойств, после чего нажать кнопку **Изменить**, чтобы сохранить изменения.

Чем меньше порядковый номер слоя, тем ближе слой к поверхности бетона. Можно использовать как положительные, так и отрицательные значения.

Если присвоить один и тот же порядковый номер слоя нескольким наборам арматуры, стержни будут помещены на один и тот же слой, из-за чего возможен конфликт стержней.

3. При необходимости откорректируйте порядок стержней отдельно на каждой [границе участка \(стр 573\)](#).

Такие изменения переопределяют настройки по умолчанию и настройки порядка слоев, заданные для набора арматуры в целом.





Изменение набора арматуры с помощью направляющих

Направляющие набора арматуры определяют направление распределения стержней. Шаг стержней также измеряется вдоль направляющих. Изменять направляющие наборов арматуры можно посредством прямого изменения.

См. также разделы [Изменение размеров и формы объектов модели \(стр 125\)](#), [Распределение стержней в наборе арматуры \(стр 589\)](#) и [Создание второстепенной направляющей \(стр 585\)](#).

Чтобы [отобразить или скрыть \(стр 587\)](#) направляющие при выборе наборов арматурных стержней в модели, перейдите на вкладку **Бетон** и выберите **Параметры отображения арматуры --> Видимость направляющих**. Также можно использовать расширенный параметр XS_REBARSET_SHOW_GUIDELINES или сочетание клавиш **ALT+2**.

Чтобы изменить направляющую, выберите набор арматуры и выполните любое из следующих действий:


- Чтобы переместить направляющую, перетащите ручку-линию.
- Чтобы переместить точку направляющей, перетащите точку-ручку .
- Чтобы добавить новую точку в начало или конец направляющей:
 1. Выберите начальную или конечную точку направляющей .
 2. Нажмите  **Добавить новую точку** на контекстной панели инструментов.
 3. Укажите местоположение новой начальной или конечной точки.
- Чтобы добавить в направляющую новую промежуточную точку, перетащите ручку — среднюю точку .
- Чтобы удалить точку из направляющей, выберите точку и нажмите клавишу **DELETE**.
- Чтобы изменить фаски на углах в промежуточных угловых точках направляющей:
 1. Выберите угловую точку.
 2. Задайте [тип и размеры фаски \(стр 448\)](#) на контекстной панели инструментов.

Изменение набора арматуры с помощью граней участков

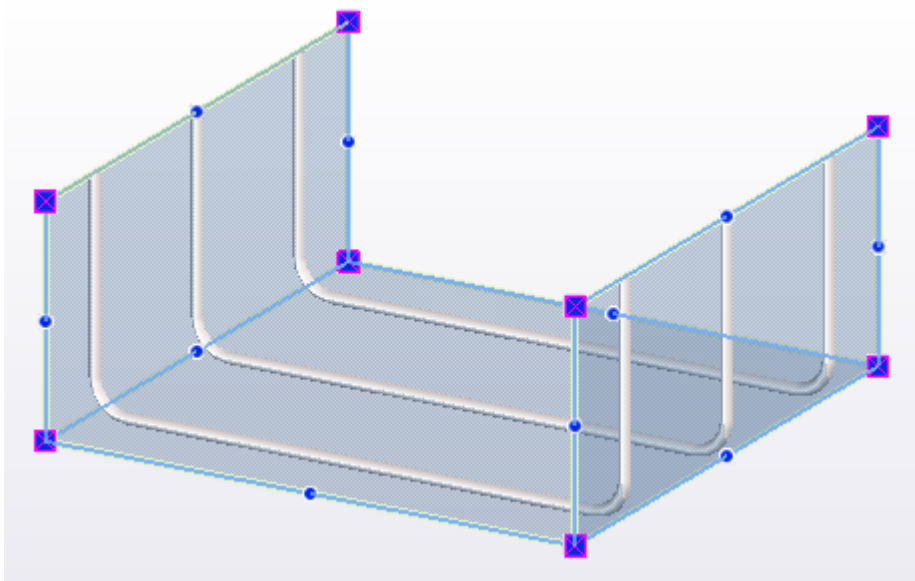
Помимо изменения всего набора арматуры можно вносить изменения в любую отдельную грань участка.

Отображение граней участков

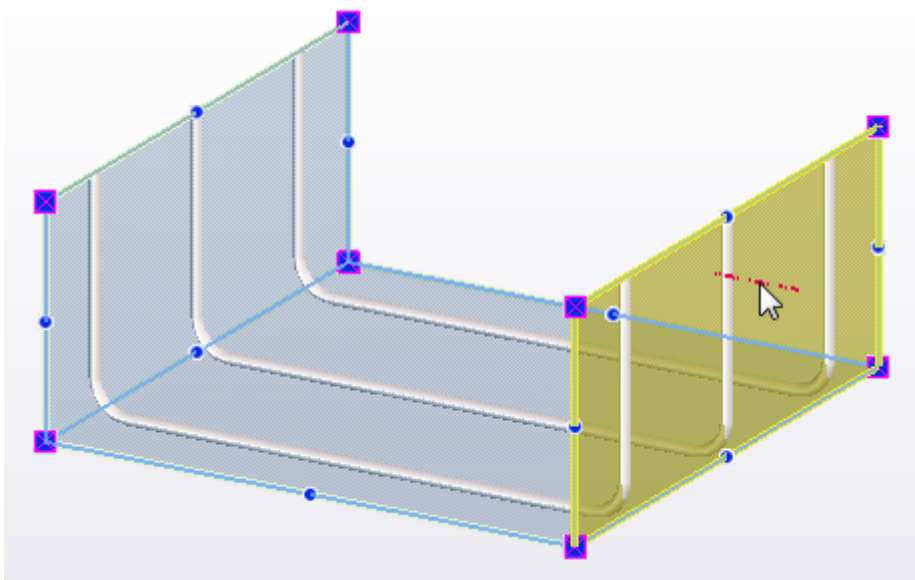
Для изменения наборов арматуры с помощью граней участков прежде всего необходимо сделать грани участков видимыми.

1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. На вкладке **Бетон** выберите **Параметры отображения арматуры --> Видимость граней участков**.

3. Выберите набор арматуры.
Tekla Structures отображает грани участков.



4. Наведите указатель мыши на грань участка и щелкните, чтобы выбрать его.
Tekla Structures выделяет грань участка желтым цветом.

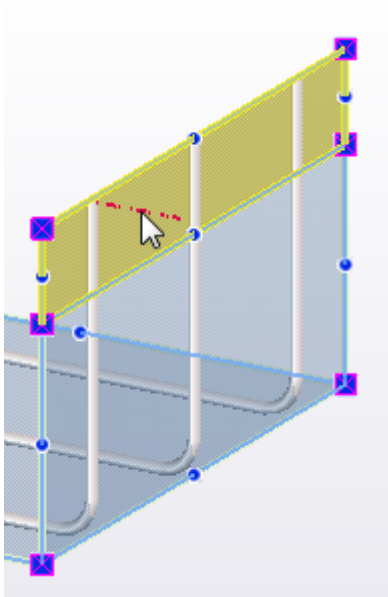
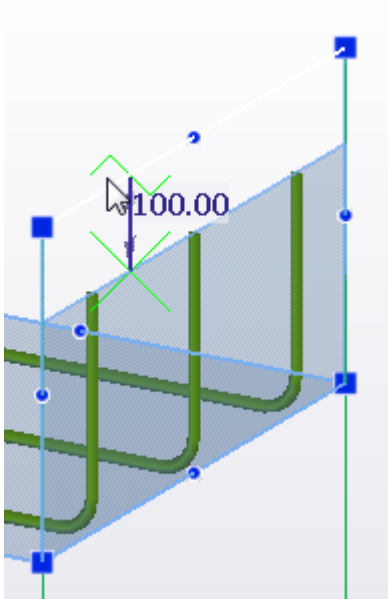



Также можно установить расширенный параметр `XS_REBARSET_SHOW_LEGFACES` в значение `TRUE` или использовать сочетание клавиш **ALT+1**.

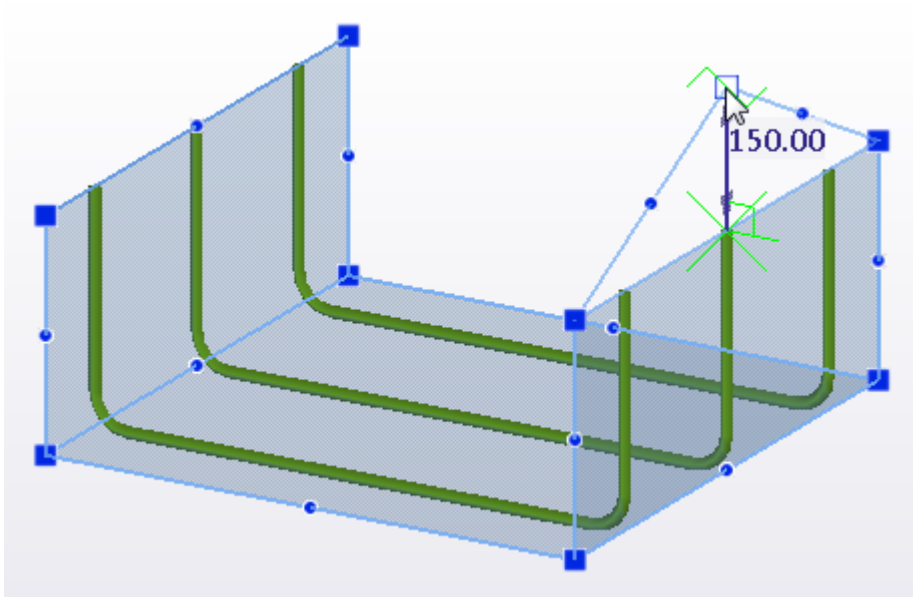
Изменение граней участков

При изменении граней участков набора арматуры можно использовать любой из следующих способов.

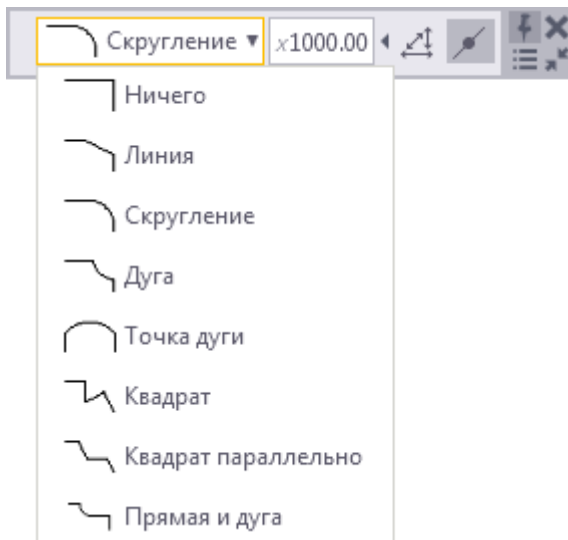
1. Чтобы переместить грань участка, перетащите ее в новое место.
Плоскости соединенных с ней граней участков остаются неизменными.
Если вы хотите, чтобы соединенные грани участков следовали за перетаскиваемой гранью участка, удерживайте при перетаскивании клавишу **ALT**. Размер перетаскиваемой грани участка остается прежним, однако плоскости соединенных с ней граней участков могут измениться.
Если требуется отсоединить грань участка от соединенных с ней граней участков, удерживайте при перетаскивании клавишу **SHIFT**.
2. Чтобы переместить кромку грани участка, перетащите кнопку в новое место.
Соединенные с ней грани участка последуют за ней, если это возможно.
3. Чтобы создать параллельную копию грани участка, перетащите грань участка, удерживая клавишу **CTRL**.
4. Чтобы создать новую грань участка, соединенную с данной гранью участка, перетащите кромку грани участка, удерживая клавишу **CTRL**.

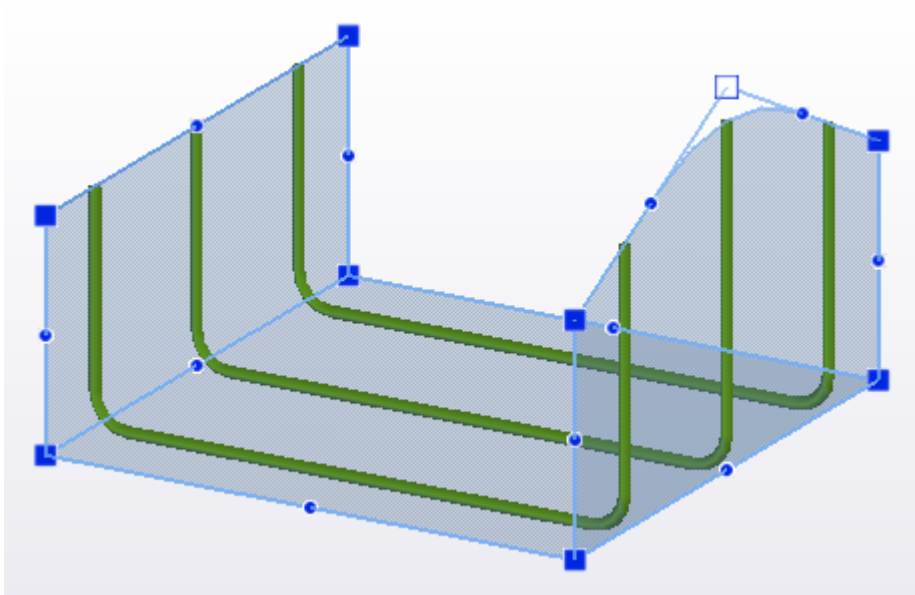



5. Чтобы добавить новую грань участка на грань детали или захватки бетонирования, нажмите  **Добавить грань участка** на контекстной вкладке на ленте, а затем выберите грань детали или захватки бетонирования.
6. Чтобы добавить в грань участка новую угловую точку, перетащите ручку — среднюю точку.



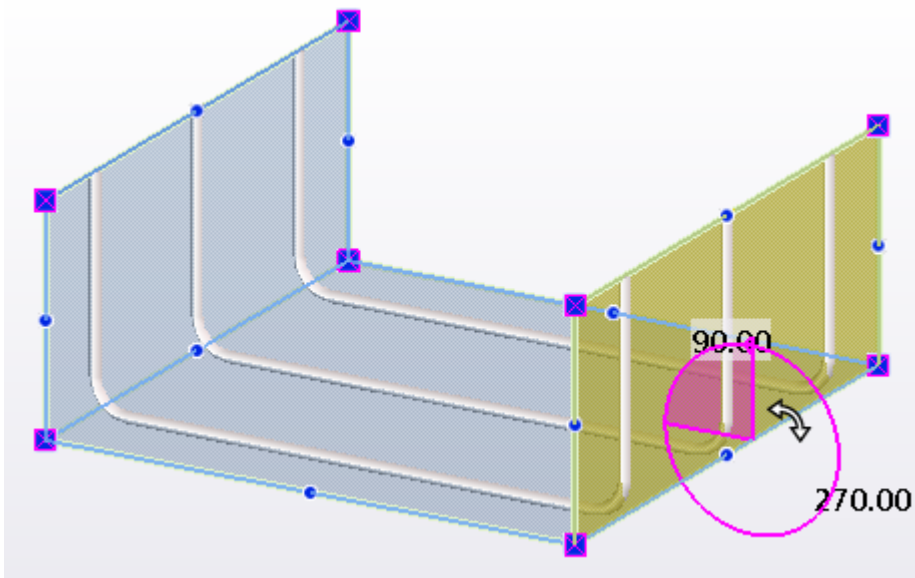
7. Чтобы удалить угловую точку из грани участка, выберите точку и нажмите **DELETE**.
8. Чтобы изменить фаску на углу грани участка, выберите угловую точку, а затем выберите [тип фаски \(стр 448\)](#) и введите размеры фаски на контекстной панели инструментов.





9. Чтобы повернуть грань участка, выберите грань участка и нажмите  **Включить поворот граней участков** на контекстной панели инструментов.

Tekla Structures отображает символ колесика.




Перетащите символ колесика или начните вводить угол поворота с клавиатуры. В появившемся диалоговом окне **Ввод местоположения в виде числа** можно ввести положительное или отрицательное значение.

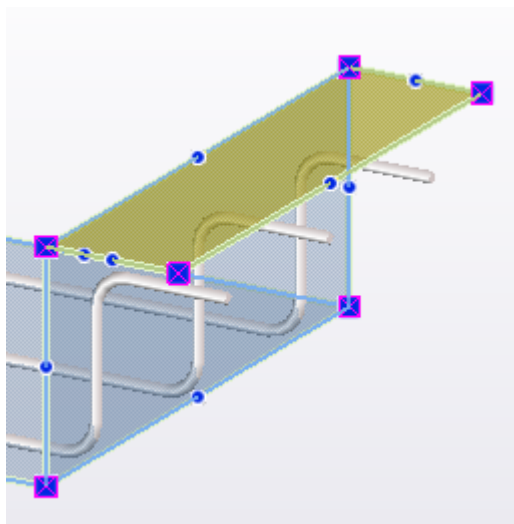
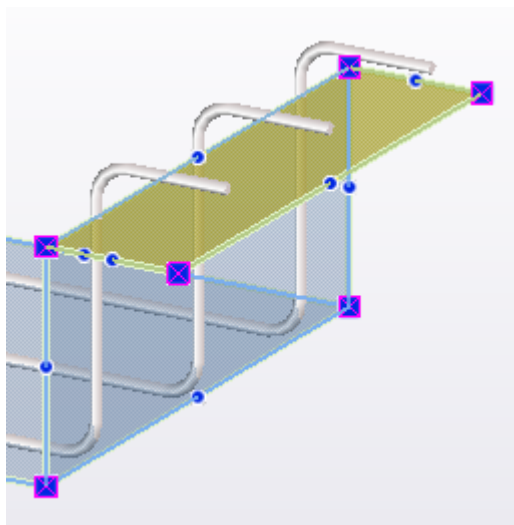
10. Чтобы удалить грань участка, выберите ее и нажмите **DELETE**.

11. Чтобы задать дополнительное смещение между гранью участка и стержнями, выберите грань участка и введите значение в поле **Дополнительное смещение** на контекстной панели инструментов,


например: .

При вводе отрицательного значения стержни будут вынесены за пределы бетона.

12. Чтобы перенести стержни на другую сторону грани участка, выберите грань участка и нажмите  **Поменять местами стороны стержня** на контекстной панели инструментов.



Обратите внимание, что после такого переноса Tekla Structures будет искать на другой стороне грани участка бетон, чтобы создать защитный слой бетона и применить настройки защитного слоя бетона. При отсутствии бетона толщина защитного слоя бетона будет равна нулю.

13. Чтобы изменить порядок слоев стержней на отдельной грани участка, выберите грань участка и откорректируйте порядковый номер слоя с помощью кнопок со стрелками  на контекстной панели инструментов.

Чем меньше порядковый номер слоя, тем ближе слой к поверхности бетона. Можно использовать как положительные, так и отрицательные значения.

Эти изменения переопределяют настройки порядка слоев, заданные для [набора арматуры \(стр 571\)](#) в целом.

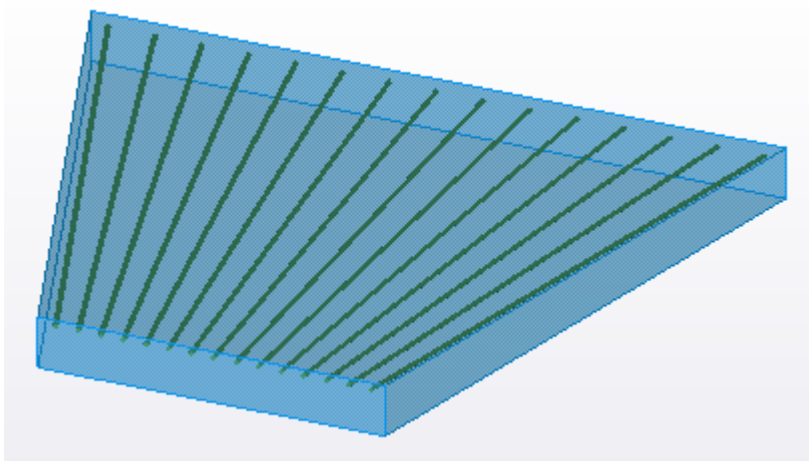
СОВЕТ Изменить [свойства грани участка \(стр 1088\)](#) можно также на панели свойств.

Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов

С помощью *модификаторов* можно изменить набор арматуры только в определенных местах.

Например, можно создать локальный *модификатор свойств*, чтобы изменить свойства только некоторых стержней в наборе арматуры, или создать крюки или резьбу путем добавления *модификатора концевого узла*, а также разбить набор арматуры с помощью *разбиения*.

Также можно создать для набора арматуры второстепенные направляющие. С помощью второстепенной направляющей можно задать другой шаг в конце и в начале набора арматуры, например.




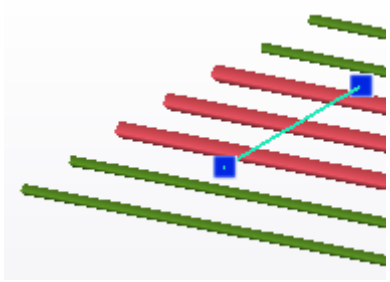
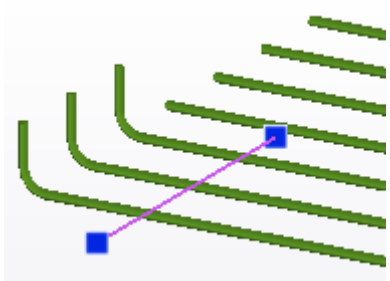
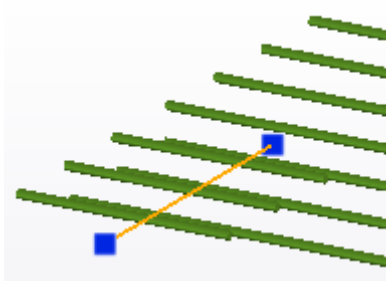
Модификаторы — это линии или полилинии, которые могут иметь фаски на углах. Модификаторы проецируются на грани участков набора арматуры. Каждый модификатор действует только в отношении стержней набора арматуры, которых касается его проекция.

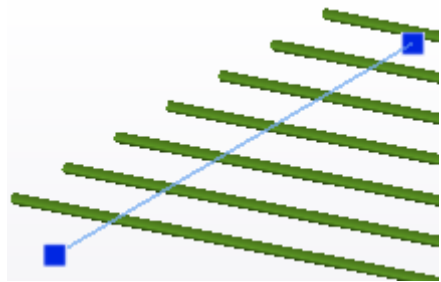
ПРИМ. При работе с наборами арматуры следите за тем, чтобы переключатель




Прямое изменение был активен.

Для выбора наборов арматуры целиком либо групп стержней или отдельных стержней внутри наборов арматуры в модели можно использовать три переключателя выбора арматуры . В этом случае Tekla Structures отображает существующие модификаторы, которые влияют на выбранные стержни набора арматуры, а также ручки прямого изменения этих модификаторов. Разные модификаторы имеют разные цвета:

Модификатор	Цвет	Пример
Модификатор свойств	Светло-зеленый	
Модификатор торцевого узла	Пурпурный	
Разбиение	Оранжевый	

Модификатор	Цвет	Пример
Второстепенная направляющая	Голубой	

Символ стрелки  рядом со средней точкой каждого модификатора указывает направление модификатора (от начала модификатора к его концу).


При выборе модификатора Tekla Structures показывает стержни набора арматуры, на которые влияет этот модификатор, а остальные стержни отображает как полупрозрачные.

Изменять модификаторы можно посредством прямого изменения или путем изменения их свойств на панели свойств или на контекстной панели инструментов. При изменении свойств модификатора свойства стержней в наборе арматуры изменяются в месте, заданном модификатором.

При удалении модификатора набор арматуры возвращается в то состояние, в котором он был без модификатора.

Создание модификатора свойств

Модификаторы свойств отображаются светло-зеленым цветом.



1. С помощью переключателей выбора арматуры  выберите стержни набора арматуры, для которых вы хотите создать модификатор.

2. На контекстной вкладке **Набор арматуры** на ленте нажмите  **Модификатор свойств**.

3. Выберите способ размещения модификатора в модели.

Нажмите кнопку **Режим указания** на контекстной вкладке, чтобы перебрать возможные режимы указания точек и выбрать нужный.

Кнопка  показывает, что можно указать одну точку, а кнопка

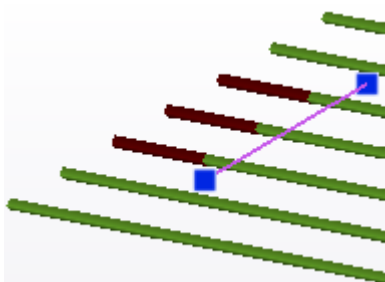
 — что можно указать несколько точек. Кнопка  показывает, что модификатор будет создан только для выбранных стержней.


4. В зависимости от выбранного режима указания выполните одно из следующих действий:
 - Укажите одну точку, чтобы создать модификатор-линию для выбранного набора арматуры, выбранной группы стержней или выбранных стержней.
 - Укажите две точки, чтобы указать конечные точки модификатора-линии. Затем щелкните средней кнопкой мыши.
 - Укажите несколько точек, чтобы создать модификатор-полилинию. Затем щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.
5. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
6. Чтобы применить локальные изменения к стержням набора арматуры в месте, где находится модификатор:
 - a. Выберите модификатор.
 - b. Если нужно изменить геометрию модификатора, перетащите ручки [прямого изменения \(стр 125\)](#).
 - c. Измените [свойства модификатора свойств \(стр 1089\)](#) на контекстной панели инструментов или на панели свойств.
 - d. Если вы пользовались панелью свойств, нажмите **Изменить**, чтобы сохранить изменения.


Создание модификатора торцевого узла




Модификатор торцевого узла влияет на ближайший к нему конец стержня; следовательно, перемещая модификатор, можно менять то, в отношении какого конца он действует. Модификаторы торцевых узлов отображаются пурпурным цветом.

Резьбовые концы стержней Tekla Structures отображает темно-красным цветом.



1. С помощью переключателей выбора арматуры  выберите стержни набора арматуры, для которых вы хотите создать модификатор.


2. На контекстной вкладке **Набор арматуры** на ленте нажмите  **Концевой узел**.
3. Выберите способ размещения модификатора в модели.
Нажмите кнопку **Режим указания** на контекстной вкладке, чтобы перебрать возможные режимы указания точек и выбрать нужный.


Кнопка  показывает, что можно указать одну точку, а кнопка  — что можно указать несколько точек. Кнопка  показывает, что модификатор будет создан только для выбранных стержней.




4. В зависимости от выбранного режима указания выполните одно из следующих действий:
 - Укажите одну точку, чтобы создать модификатор-линию для выбранного набора арматуры, выбранной группы стержней или выбранных стержней.
 - Укажите две точки, чтобы указать конечные точки модификатора-линии. Затем щелкните средней кнопкой мыши.
 - Укажите несколько точек, чтобы создать модификатор-полилинию. Затем щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.
5. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
6. Чтобы применить локальные изменения к стержням набора арматуры в месте, где находится модификатор:
 - a. Выберите модификатор.
 - b. Если нужно изменить геометрию модификатора, перетащите ручки [прямого изменения \(стр 125\)](#).
 - c. Измените [свойства модификатора торцевого узла \(стр 1092\)](#) на контекстной панели инструментов или на панели свойств.
 - d. Если вы пользовались панелью свойств, нажмите **Изменить**, чтобы сохранить изменения.

Создание разбиения

Разбиения позволяют разбивать стержни и стыковать их с нахлестом или с изгибом. Разбиения отображаются оранжевым цветом.

1. С помощью переключателей выбора арматуры  выберите стержни набора арматуры, для которых вы хотите создать модификатор.

2. На контекстной вкладке **Набор арматуры** на ленте нажмите  **Разбиение**.
3. Выберите способ размещения разбиения в модели.
- Нажмите кнопку **Режим указания** на контекстной вкладке, чтобы перебрать возможные режимы указания точек и выбрать нужный.

Кнопка  показывает, что можно указать одну точку, а кнопка  — что можно указать несколько точек. Кнопка  показывает, что разбиение будет создано только для выбранных стержней.

4. В зависимости от выбранного режима указания выполните одно из следующих действий:
- Укажите одну точку, чтобы создать разбиение-линию для выбранного набора арматуры, выбранной группы стержней или выбранных стержней.
 - Укажите две точки, чтобы указать конечные точки разбиения-линии. Затем щелкните средней кнопкой мыши.
 - Укажите несколько точек, чтобы создать разбиение-полилинию. Затем щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.

СОВЕТ Если вы хотите создать разбиение на округленном расстоянии от конца стержня, а отображаемый размер измерен от другого конца стержня, удерживайте при размещении разбиения в модели клавишу **SHIFT**, чтобы перенести точку измерения на другой конец стержня.

5. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
6. Чтобы применить локальные изменения к стержням набора арматуры в месте, где находится разбиение:
- а. Выберите разбиение.
 - б. Если нужно изменить геометрию разбиения, перетащите ручки [прямого изменения \(стр 125\)](#).
 - в. Измените [свойства разбиения \(стр 1096\)](#) на контекстной панели инструментов или на панели свойств.
 - д. Если вы пользовались панелью свойств, нажмите **Изменить**, чтобы сохранить изменения.

Создание второстепенной направляющей

Для набора арматуры можно создать одну или две второстепенные направляющие. Второстепенные направляющие отображаются светло-синим цветом.


1. Выберите набор арматуры.

2. На контекстной вкладке **Набор арматуры** на ленте нажмите **Второстепенная направляющая**.




3. Выберите способ размещения направляющей в модели.



Кнопка  на контекстной вкладке показывает, что можно указать




одну точку, а кнопка  — что можно указать несколько точек. Нажмите кнопку, чтобы изменить режим указания точек.

4. Выполните одно из следующих действий в зависимости от режима указания:

- Укажите одну точку, чтобы создать направляющую, представляющую собой линию.
- Укажите две точки, чтобы указать конечные точки направляющей-линии. Затем щелкните средней кнопкой мыши.
- Укажите несколько точек, чтобы создать направляющую-полилинию. Затем щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек.

5. Чтобы создать еще одну второстепенную направляющую, повторите шаги 3 и 4.

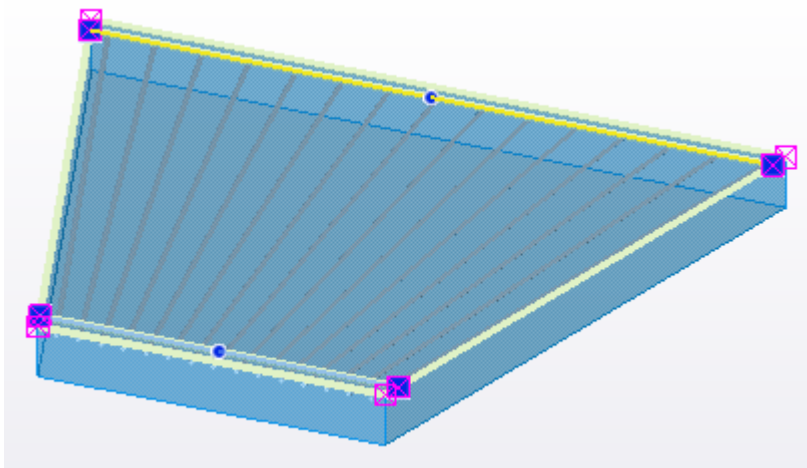
Если в наборе арматуры уже есть две второстепенные

направляющие, всплывающая подсказка кнопки  меняется на **Достигнуто максимальное количество второстепенных направляющих**, и создать новые направляющие невозможно.

6. Нажмите **ESC**, чтобы закончить создание второстепенных направляющих.

7. При необходимости выберите второстепенную направляющую и измените ее [геометрию \(стр 125\)](#) и [свойства \(стр 1087\)](#).

Например, можно откорректировать длину второстепенной направляющей или значения шага стержней.



См. также [Распределение стержней в наборе арматуры \(стр 589\)](#).

8. Чтобы установить второстепенную направляющую в качестве основной, выберите ее и нажмите кнопку **→1Сделать основной** на контекстной панели инструментов.

СОВЕТ Кроме того, создавать второстепенные направляющие можно аналогично [копированию других модификаторов \(стр 587\)](#): удерживайте клавишу **CTRL** и перетащите основную направляющую.

Создание модификатора путем копирования

Модификаторы наборов арматуры можно копировать.

1. Выберите набор арматуры, группу стержней или стержень, чтобы отобразить их модификаторы.
2. Выберите модификатор, который вы хотите скопировать.
3. Удерживая клавишу **CTRL**, перетащите модификатор в нужное место. Tekla Structures создает новый модификатор, когда вы отпускаете кнопку мыши.
4. Выберите модификатор, чтобы внести необходимые изменения в его [геометрию \(стр 125\)](#) и свойства.

Отображение или скрытие модификаторов наборов арматуры

Если в модели много наборов арматуры, иногда имеет смысл отобразить только некоторые из них, а те, которые не нужны в данный момент, скрыть. Можно отображать и скрывать модификаторы в соответствии с их типом.

Например, можно отобразить только модификаторы концевых узлов и скрыть все модификаторы свойств и разбиения.

Также можно отображать или скрывать основные и второстепенные направляющие.

1. Перейдите на вкладку **Бетон** и выберите **Параметры отображения арматуры**.
2. Выполните любое из следующих действий:
 - Выберите **Видимость направляющих**, чтобы включить или выключить направляющие.
 - Выберите **Видимость модификаторов свойств**, чтобы включить или выключить модификаторы свойств.
 - Выберите **Видимость разбиений**, чтобы включить или выключить разбиения.
 - Выберите **Видимость модификаторов концевых узлов**, чтобы включить или выключить модификаторы концевых узлов.

Кроме того, можно использовать следующие расширенные параметры или сочетания клавиш:

- XS_REBARSET_SHOW_GUIDELINES, **ALT+2**
- XS_REBARSET_SHOW_PROPERTY_MODIFIERS, **ALT+3**
- XS_REBARSET_SHOW_SPLITTERS, **ALT+4**
- XS_REBARSET_SHOW_END_DETAIL_MODIFIERS, **ALT+5**

Чтобы отобразить или скрыть модификаторы наборов арматуры, созданные с помощью компонентов, используйте расширенный параметр XS_REBARSET_SHOW_MODIFIERS_CREATED_BY_COMPONENTS. По умолчанию этот расширенный параметр установлен в значение `FALSE`, и эти модификаторы скрыты.

Срезы и вырезы в наборах арматуры

Создавать срезы и вырезы в наборах арматуры можно автоматически по существующим срезам и вырезам в бетонных деталях или вручную с помощью команд разрезания на вкладке **Правка**. Изменять срезы и вырезы в наборах арматуры можно точно так же, как срезы и вырезы в деталях в модели, — посредством прямого изменения.

Для создания вырезов/срезов можно использовать следующие команды:

- [Срез по линии \(стр 442\)](#)
- [Вырез по многоугольнику \(стр 443\)](#)

- [Вырез по детали \(стр 444\)](#)

К срезам и вырезам также применяются настройки защитного слоя бетона, даже на кромках срезов/вырезов, параллельных арматурным стержням.

Создание выреза в наборе арматуры по вырезу в бетонной детали


При создании наборов арматуры для бетонных деталей с помощью команд **Создать продольные стержни**, **Создать поперечные стержни** и **Создать стержни в одной плоскости** Tekla Structures автоматически создает в новых наборах арматуры вырезы по существующим разрезам в бетонных деталях. При добавлении в бетонную деталь с набором арматуры нового выреза автоматического создания выреза в наборе арматуры не происходит. Если вы хотите создать вырез и в наборе арматуры, вызовите команду **Вырез по детали** и используйте новый вырез в качестве режущей детали.

1. На вкладке **Правка** нажмите **Вырез по детали**.
2. Выберите набор арматуры, в котором нужно создать вырез.
3. Выберите вырез в бетонной детали.

Tekla Structures создает вырез в наборе арматуры.

Изменение выреза в наборе арматуры

Изменять срезы и вырезы в наборах арматуры можно посредством прямого изменения. Например, можно придать вырезу в наборе арматуры размеры или форму, отличные от выреза в бетонной детали.

1. Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
2. Выберите вырез в наборе арматуры.
3. Измените вырез посредством [прямого изменения \(стр 125\)](#).

Распределение стержней в наборе арматуры

Наборы арматуры могут иметь области с разными значениями шага между стержнями. Шаг стержней измеряется по направляющей набора арматуры. Изменять настройки шага можно в режиме распределения.


ПРИМ. При работе с наборами арматуры следите за тем, чтобы переключатель



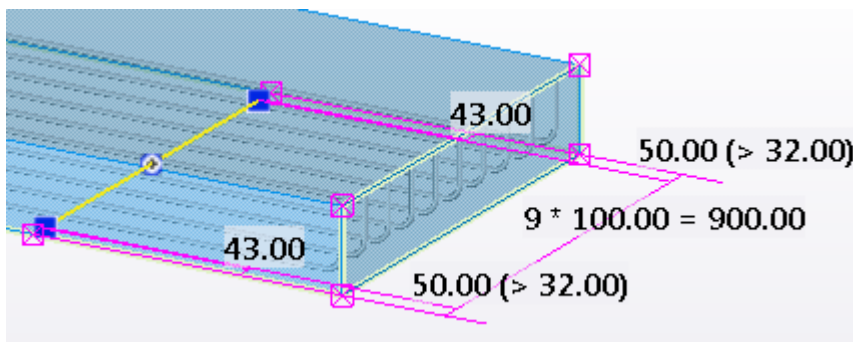
Прямое изменение был активен.

Переход в режим распределения

Для задания шага стержней в наборе арматуры перейдите в режим распределения. Когда активен режим распределения, изменять геометрию направляющей набора арматуры невозможно.


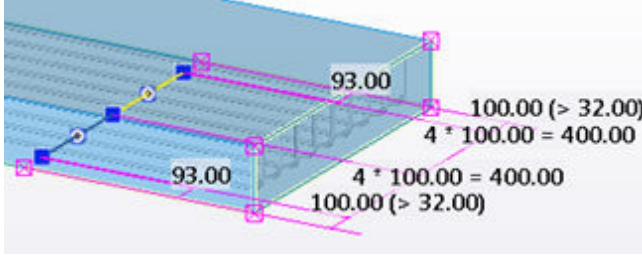
1. Выберите набор арматуры.
2. На контекстной панели инструментов нажмите  **Редактировать свойства шага.**

Tekla Structures отображает размеры зоны распределения в модели и свойства зоны распределения на панели свойств и на контекстной панели инструментов.



Добавление, перемещение и удаление зон распределения

По умолчанию в каждом наборе арматуры всегда есть одна зона распределения. Вы можете добавить сколько угодно зон распределения, а также переместить и удалить зоны распределения.

Задача	Действие
Добавить зону распределения	<ol style="list-style-type: none"> 1. В режиме распределения нажмите  в середине зоны распределения на направляющей набора арматуры. Tekla Structures разбивает зону распределения на две части.  2. Чтобы изменить свойства (стр 1083) зоны распределения, выберите зону распределения и измените ее свойства на панели свойств или на контекстной панели инструментов.
Переместить, удлинить или укоротить зону распределения	<ol style="list-style-type: none"> 1. В режиме распределения перетащите ручку зоны распределения в новое место.

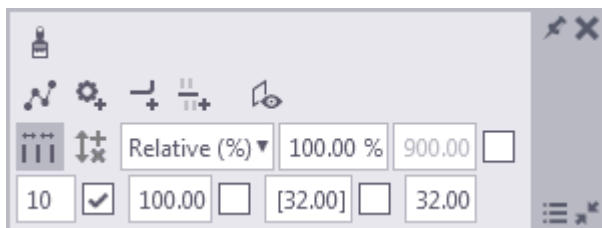
Задача	Действие
Удалить зону распределения	<ol style="list-style-type: none"> 1. В режиме распределения выберите зону распределения в модели. 2. Нажмите DELETE.

Изменение свойств зоны распределения

Для каждой зоны распределения в наборе арматуры можно изменить длину, число промежутков и значение шага. Также можно задать смещения для первой и последней зон распределения в наборе арматуры.

Изменять свойства зоны распределения можно на панели свойств или на контекстной панели инструментов.

На контекстной панели инструментов смещение в начале отображается вместе с первой зоной распределения, а смещение в конце — вместе с последней зоной распределения. Если в наборе арматуры только одна зона распределения, отображается и смещение в начале, и смещение в конце.



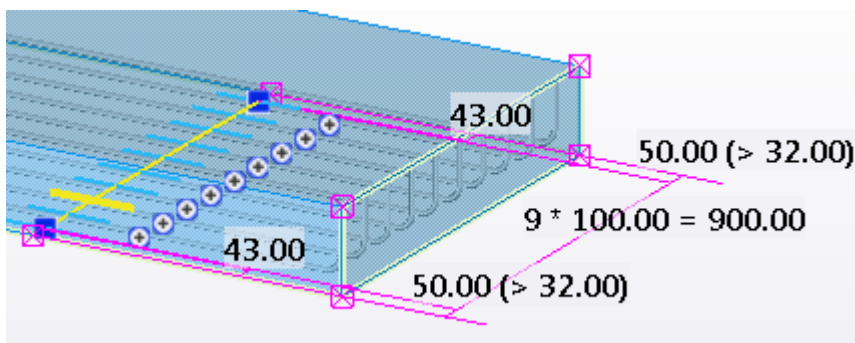
1. Находясь в режиме распределения, выберите зону распределения.
2. Измените [свойства \(стр 1083\)](#) на панели свойств или на контекстной панели инструментов.
3. Если вы пользовались панелью свойств, нажмите кнопку **Изменить**, чтобы сохранить изменения.

Добавление, перемещение и удаление отдельных стержней


Добавление, перемещение и удаление отдельных стержней в наборе арматуры затрагивает также зоны распределения.

1. Выберите набор арматуры.
2. На контекстной панели инструментов нажмите **Редактировать свойства шага**.
Активируется режим распределения.
3. На контекстной панели инструментов нажмите **Включить добавление/перемещение/удаление стержней**.

Tekla Structures отображает ручку-линию для каждого стержня на направляющей набора арматуры.



4. Выполните любое из следующих действий:

- Чтобы добавить стержень между двумя существующими стержнями, нажмите .
- Чтобы переместить стержень, выберите ручку-линию стержня и перетащите ее в новое место.

Также можно [ввести местоположение в виде числа \(стр 96\)](#) с клавиатуры.

Чтобы начать со знака «минус» (-), воспользуйтесь цифровой клавиатурой. Чтобы ввести абсолютную координату, сначала введите знак \$, а затем значение. Для подтверждения нажмите клавишу **ВВОД**.

Обратите внимание, что переместить стержень за смежные стержни на расстояние, превышающее значение шага, невозможно.

- Чтобы удалить стержень, выберите ручку-линию стержня и нажмите **DELETE**.

Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки

Армирование можно изменять в режиме прямого изменения. Изменить армирование можно либо просто путем перетаскивания ручек, либо путем выбора команды с контекстной панели инструментов.


ПРИМ. Прямое изменение не работает в отношении следующих типов армирования:

- [кольцевые \(стр 555\)](#) и [изогнутые \(стр 553\)](#) арматурные стержни;
- [образцы арматурных прядей; \(стр 566\)](#)


- [отсоединенные арматурные стержни \(стр 613\)](#).

Если армирование было создано с помощью компонента, перед применением прямого изменения компонент необходимо расчлнить.

Прежде чем приступить:






- Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
- Выберите армирование.

Tekla Structures отображает ручки, с помощью которых можно



изменять армирование, а также значок панели инструментов . Щелкните этот значок, чтобы открыть панель инструментов и выбрать необходимую команду. Набор доступных команд зависит от типа изменяемого армирования.



Чтобы изменить отдельные арматурные стержни, группы арматурных стержней или арматурные сетки, выполните следующие действия.

Задача	Действие	Объекты, для которых доступны команда
Изменить толщину защитного слоя арматурного стержня	<p>Перетащите ручку-линию в требуемое место.</p> 	Арматурные стержни, группы арматурных стержней, арматурные сетки
Добавить точки по ломаной линии в арматурный стержень	<p>Перетащите ручку — среднюю точку  в требуемое место.</p>	Арматурные стержни, группы арматурных стержней, многоугольные и изогнутые арматурные сетки
Добавить точки в начало или в конец арматурного стержня	<ol style="list-style-type: none"> Щелкните начальную или конечную опорную точку арматурного стержня . Щелкните значок Добавить новую точку  на панели инструментов. Укажите местоположение новой начальной или конечной точки. 	Арматурные стержни, группы арматурных стержней
Удалить точки из арматурного стержня	<ol style="list-style-type: none"> Выберите одну или несколько опорных точек. Нажмите клавишу Delete. 	Арматурные стержни, группы арматурных стержней, многоугольные и изогнутые арматурные сетки
Добавить крюки	<ol style="list-style-type: none"> Щелкните начальную или конечную точку арматурного стержня  . Появится панель инструментов для свойств крюков. 	Арматурные стержни, группы арматурных стержней

Задача	Действие	Объекты, для которых доступны команда
	2. Выберите требуемую форму крюка. 3. При выборе варианта Нестандартный крюк введите угол, радиус и длину крюка, а затем щелкните  .	
Изменить радиус изгиба арматурного стержня	1. Щелкните значок Изменить радиус изгиба  на панели инструментов. 2. Введите значение в поле рядом со значком Изменить радиус изгиба и нажмите клавишу Enter .	Арматурные стержни, группы арматурных стержней
Изменить диаметр арматурного стержня	1. Щелкните значок Изменить диаметр  на панели инструментов. 2. Выберите значение из списка рядом со значком Изменить диаметр .	Арматурные стержни, группы арматурных стержней, арматурные сетки
Изменить расстояния путем корректировки диапазона	1. Щелкните значок Изменить расстояния  на панели инструментов. 2.  Перетащите ручку  в требуемое место.	Группы арматурных стержней, арматурные сетки
Изменить расстояния путем разбиения диапазона на две части	1. Щелкните значок Изменить расстояния  на панели инструментов. 2. Перетащите ручку средней точки  в нужное место и отпустите ее. Tekla Structures создает новый арматурный стержень, и диапазон разбивается на две части. Расстояния между стержнями в двух новых	Группы арматурных стержней, арматурные сетки

Задача	Действие	Объекты, для которых доступны команда
	<p>диапазонах максимально приближены к исходным расстояниям.</p> <p>3. При необходимости измените число промежутков или значение интервала. Щелкните ручку средней точки, введите требуемые значения в полях на панели инструментов и нажмите клавишу Enter.</p>	
<p>Переместить, добавить или удалить армирование</p>	<p>1. Щелкните значок Переместить, добавить, удалить армирование  на панели инструментов.</p> <p>Tekla Structures отображает ручки-линии для каждого арматурного стержня.</p> <p>2. Выполните одно из следующих действий.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Чтобы переместить арматурный стержень, выделите его и перетащите в требуемое место. • Чтобы добавить арматурный стержень между двумя другими арматурными стержнями, щелкните значок . • Чтобы удалить арматурные стержни, выберите их и нажмите клавишу Delete. 	<p>Группы арматурных стержней, арматурные сетки</p>

См. также





[Изменение армирования с помощью ручек \(стр 605\)](#)

[Изменение армирования с помощью адаптивности \(стр 612\)](#)


Распределение стержней в группе арматурных стержней


Можно выбрать способ распределения стержней в группе арматурных стержней путем изменения расстояний между стержнями.

Чтобы изменить расстояния между стержнями в группе арматурных стержней, выполните одно из следующих действий.

Задача	Действие
Изменить расстояния в режиме прямое изменение (стр 592)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Убедитесь, что переключатель Прямое изменение  активен. 2. Выберите группу арматурных стержней. 3. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку Изменить расстояния . 4.  Перетащите ручку  в требуемое место.
Изменить расстояния с помощью свойств объекта Группа арматуры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите группу арматурных стержней. 2. Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства объекта Группа арматуры. 3. В разделе Распределение выберите один из вариантов в списке Способ создания. 4. Введите требуемые значения. 5. Нажмите кнопку Изменить.

Варианты определения промежутка в списке **Способ создания**:

Параметр	Описание	Пример
Равномерное распределение на число арматурных стержней	<p>Введите количество арматурных стержней.</p> <p>Tekla Structures делит доступное расстояние на число стержней.</p> <p>Введите число стержней в поле Число арматурных стержней.</p>	

Параметр	Описание	Пример
<p>Равномерное распределение на планируемое значение интервалов</p>	<p>Введите величину промежутка.</p> <p>Tekla Structures подгоняет величину интервала как можно ближе к значению, указанному в поле Планируемое значение интервала.</p>	
<p>По точному значению интервала с регулируемым первым промежутком</p>	<p>Введите величину промежутка в поле Точное значение промежутка.</p> <p>Создаются фиксированные равномерные интервалы между стержнями. Первый промежуток регулируется для обеспечения равномерного распределения стержней.</p> <p>Если величина первого промежутка составляет менее 10% точного значения интервала, Tekla Structures удаляет один стержень.</p>	
<p>По точному значению интервала с регулируемым последним промежутком</p>	<p>Введите величину промежутка в поле Точное значение промежутка.</p> <p>Создаются фиксированные равномерные интервалы между стержнями. Последний промежуток регулируется для обеспечения равномерного распределения стержней.</p>	
<p>По точному значению интервала с регулируемым средним</p>	<p>Введите величину промежутка в поле Точное значение промежутка.</p> <p>Создаются фиксированные равномерные интервалы между стержнями. Средний промежуток регулируется для обеспечения</p>	

Параметр	Описание	Пример
промежутком	<p>равномерного распределения стержней.</p> <p>В случае нечетного числа стержней (двух промежутков) для выравнивания распределения стержней регулируется второй промежуток.</p>	
По точному значению интервала с регулируемым первым и последним промежутком	<p>Введите величину промежутка в поле Точное значение промежутка.</p> <p>Создаются фиксированные равномерные интервалы между стержнями. И первый, и последний промежутки регулируются для обеспечения равномерного распределения стержней.</p>	
По точной величине интервалов	<p>Введите величины промежутков в поле Точные значения промежутков.</p> <p>Для задания повторяющихся промежутков используется знак умножения; например, для создания пяти промежутков по 200 нужно ввести 5*200.</p>	

См. также

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)



[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

Удаление стержней из группы арматурных стержней

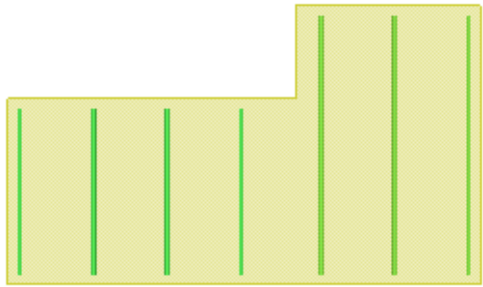
В некоторых случаях может потребоваться удалить или исключить определенные арматурные стержни. Например, это имеет смысл делать, когда несколько армированных областей пересекаются, что вызывает

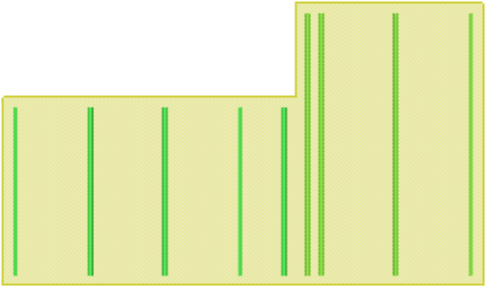
наложение арматурных стержней, или когда нужно начать распределять стержни на определенном расстоянии от торца детали.

Чтобы удалить арматурные стержни из группы, выполните одно из следующих действий.

Задача	Действие
Удалить стержни в режиме прямого изменения (стр 592)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Убедитесь, что переключатель Прямое изменение  активен. 2. Выберите группу арматурных стержней. 3. На контекстной панели инструментов нажмите кнопку Переместить, добавить, удалить армирование . 4. Выберите стержни, которые требуется удалить, и нажмите клавишу Delete.
Удалить стержни с помощью свойств объекта Группа арматуры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите группу арматурных стержней. 2. Дважды щелкните армирование, чтобы открыть свойства объекта Группа арматуры. 3. В разделе Создание выберите один из вариантов в списке Исключить. 4. Нажмите кнопку Изменить.

Примеры использования вариантов из списка **Исключить**:

Перед исключением стержней	После исключения стержней
<p>В бетонную балку добавлены две группы арматурных стержней:</p> <ul style="list-style-type: none"> • одна группа стержней с регулируемым последним промежутком • одна группа стержней с регулируемым первым промежутком 	<p>Две группы арматурных стержней без исключенных стержней:</p> <ul style="list-style-type: none"> • одна группа стержней с исключенным последним стержнем • одна группа стержней с исключенным первым стержнем 

Перед исключением стержней	После исключения стержней
	

См. также

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

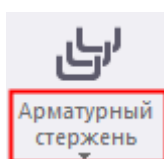
[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

Разгруппирование армирования

Арматурные сетки и группы арматурных стержней можно разгруппировывать. Разгруппировать можно только армирование, в котором все арматурные стержни лежат в одной плоскости.

ПРИМ. Невозможно разгруппировать группу [кольцевых \(стр 555\)](#) или [изогнутых \(стр 553\)](#) арматурных стержней.

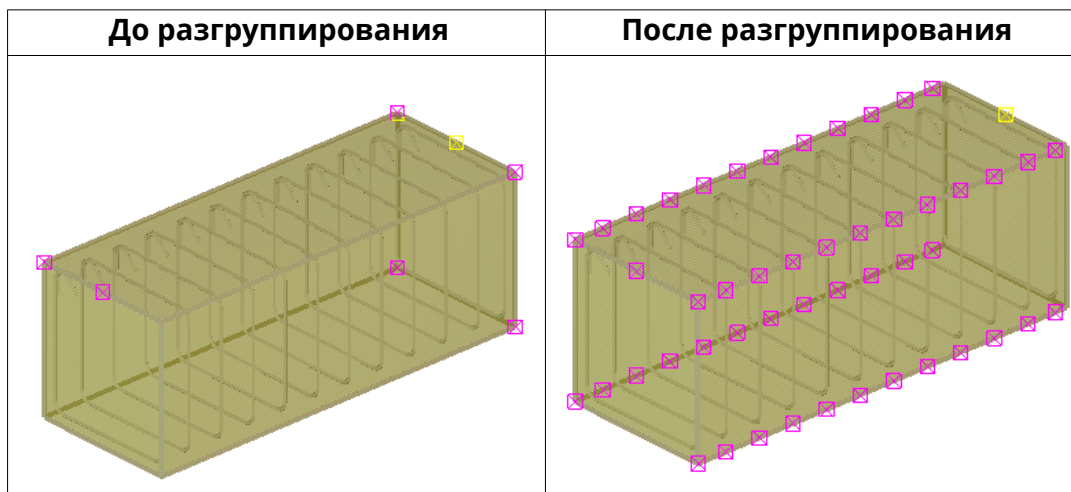
1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Разгруппировать**.



2. Выберите один из арматурных стержней в группе арматурных стержней или арматурной сетке.

Группа арматурных стержней заменяется отдельными арматурными стержнями. Отдельные стержни будут иметь те же свойства и смещения, что и группа.

При разгруппировании арматурной сетки смещения отдельных стержней будут равны нулю.



См. также

[Изменение армирования \(стр 570\)](#)

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

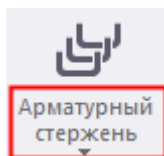
[Создание арматурной сетки \(стр 560\)](#)

Группирование армирования

Предусмотрена возможность группирования отдельных арматурных стержней и групп арматурных стержней. Сгруппировать можно только армирование, в котором все арматурные стержни лежат в одной плоскости. Все группы создаются с точными интервалами. Отдельные арматурные стержни должны иметь одинаковую форму изгиба.

ПРИМ. Создавать группы [кольцевых \(стр 555\)](#) или [изогнутых \(стр 553\)](#) арматурных стержней путем группирования нельзя.

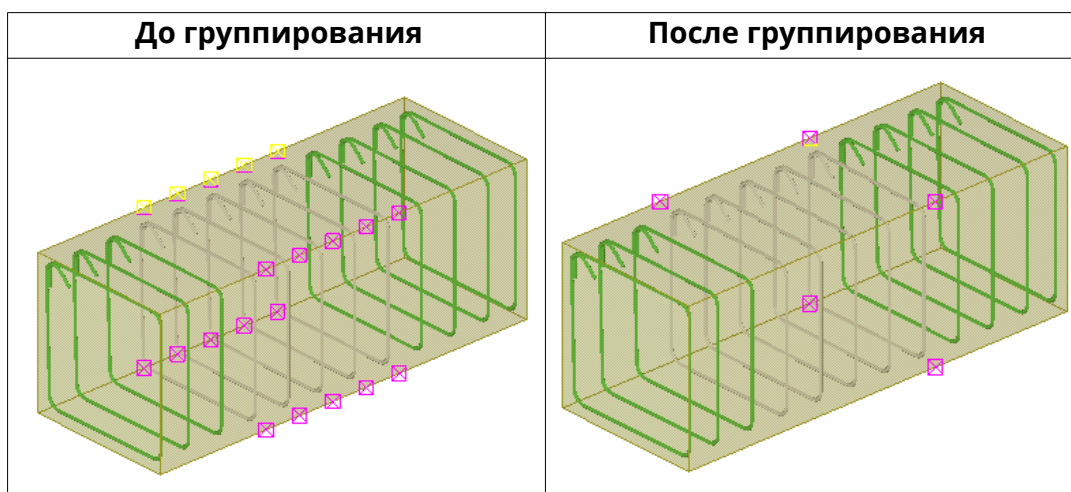
1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Группировать**.



2. Выберите все арматурные стержни или группы арматурных стержней, которые требуется сгруппировать.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.
4. Выберите один арматурный стержень или группу арматурных стержней, свойства которых будут копироваться.

Новая группа будет иметь свойства выбранного арматурного стержня.

ПРИМ. Арматурный стержень или группа арматурных стержней, из которых копируются свойства, также добавляются в группу. Это означает, например, что нельзя скопировать свойства из отдельной группы арматурных стержней, которая не должна входить в новую группу арматурных стержней.



См. также

[Изменение армирования \(стр 570\)](#)

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание отдельного арматурного стержня \(стр 543\)](#)

Объединение двух арматурных стержней или групп арматурных стержней

Два отдельных арматурных стержня или две отдельные группы арматурных стержней можно объединить в один стержень или группу соответственно. Чтобы арматурные стержни можно было объединить, их конечные точки должны соединяться или стержни должны быть параллельны и расположены близко друг к другу. Однако в некоторых случаях можно объединить стержни или группы, которая не соединяются и не параллельны. Объединенное армирование будет иметь свойства того стержня, который был выбран первым.

ПРИМ. Объединять группы арматурных стержней переменного сечения с N выступами (**Конический N**) нельзя.

1. На вкладке **Правка** выберите **Объединить**.
 2. Выберите первый отдельный арматурный стержень или группу стержней для объединения.
 3. Выберите второй отдельный арматурный стержень или группу стержней для объединения.
- Tekla Structures объединяет группы арматурных стержней или стержней.

См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание отдельного арматурного стержня \(стр 543\)](#)

[Изменение армирования \(стр 570\)](#)

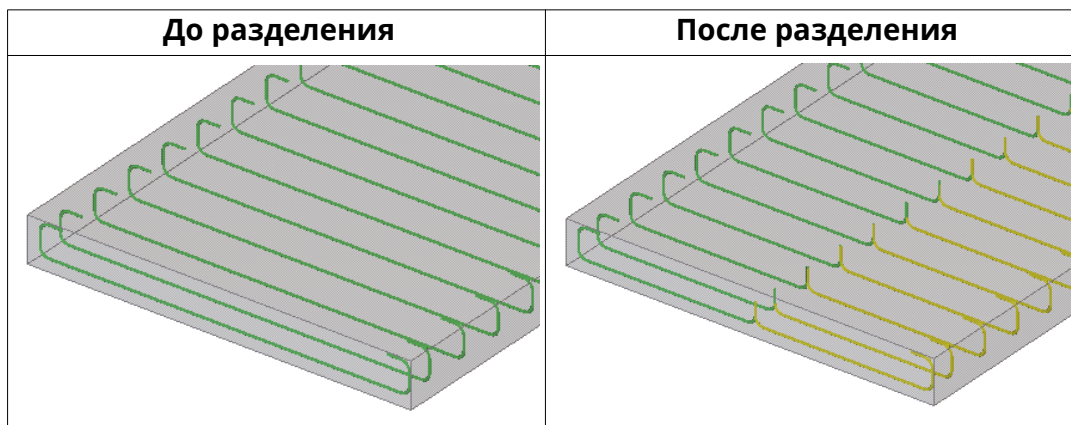
Разбиение группы арматурных стержней

Группы обычных арматурных стержней и группы арматурных стержней переменного сечения можно разделять надвое. Также можно разделять на две части отдельные арматурные стержни.

1. На вкладке **Правка** выберите **Прорезание**.
 2. Выберите группу арматурных стержней.
 3. Укажите две точки для задания места разбиения группы.
- Tekla Structures разделяет группу арматурных стержней.

ПРИМ. Разделять группы арматурных стержней по диагонали невозможно.

Образовавшиеся в результате деления группы арматурных стержней сохраняют свойства исходной группы. Например, если стержни в исходной группе имели крюки на обоих концах, стержни в новых группах также будут иметь крюки на обоих концах. При необходимости измените свойства новых групп.



См. также

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание отдельного арматурного стержня \(стр 543\)](#)

[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

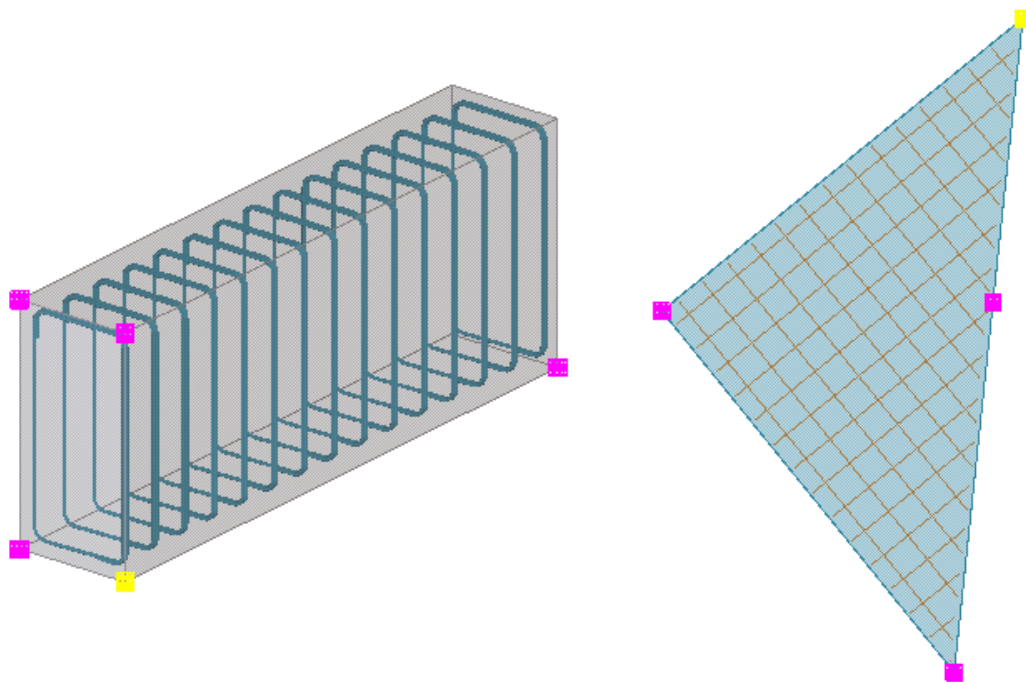
Изменение армирования с помощью ручек

Если вы не хотите использовать для изменения армирования режим прямого изменения, можно, например, изменить армирование с помощью ручек на армировании.

Ручками Tekla Structures обозначает:

- концы и углы арматурного стержня;
- длину распределения группы стержней;
- углы и направление главных стержней сетки.


При выборе армирования Tekla Structures выделяет ручки. Ручка на первом торце детали имеет желтый цвет, остальные ручки — пурпурный.



1. Выберите армирование.
Tekla Structures выделяет ручки.
2. Щелкните одну из ручек, чтобы выбрать ее.
3. Переместите ручку так же, как любой другой объект в Tekla Structures.

Например, если режим **Перетаскивание** включен, просто перетащите ручку в новое положение.

ПРИМ. Если требуется использовать ручки армирования,

убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** не активен. Если переключатель активен, т. е. режим [прямое изменение \(стр 592\)](#) включен, Tekla Structures отображает ручки прямого изменения для опорных точек, концов, участков и средних точек участков выбранного армирования. Эти ручки синего цвета.

См. также




[Проверка допустимости геометрии армирования \(стр 614\)](#)

Добавление крюков к арматурным стержням

Концы арматурных стержней можно загибать в виде крюков для улучшения анкеровки.


ПРИМ. Крюки предназначены только для использования в качестве анкерov. Не используйте крюки для моделирования другой геометрии арматурных стержней, поскольку это может привести к проблемам с видимостью на чертежах, с адаптивностью, а также с распознаванием форм гибки арматуры.

Чтобы добавить крюки к арматурным стержням, выполните одно из следующих действий.

Задача	Действие
Добавить крюки в режиме прямого изменения (стр 592)	<ol style="list-style-type: none">1. Убедитесь, что переключатель  Прямое изменение активен.2. Выберите отдельный арматурный стержень или группу арматурных стержней.3. Щелкните начальную или конечную  точку арматурного стержня . Появится панель инструментов для свойств крюков.4. Выберите требуемую форму крюка.5. При выборе варианта Пользовательский крюк введите угол, радиус и длину крюка. Щелкните .
Добавить крюки с помощью свойства объектов Группа арматуры или Отдельный стержень	<ol style="list-style-type: none">1. Выберите отдельный арматурный стержень или группу арматурных стержней.2. Дважды щелкните армирование, чтобы открыть его свойства.3. В разделе Крюки выберите тип крюка для начала и/или конца стержня из списка Тип крюка.4. При выборе варианта Пользовательский крюк введите угол, радиус и длину крюка.5. Нажмите кнопку Изменить.

Задача	Действие
Добавление крюков к наборам арматуры с помощью модификаторов торцевых узлов	См. раздел Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов (стр 580) .

Для нестандартных крюков необходимо вводить информацию о крюке:

Параметр	Описание	
Угол	Введите значение от -180 до +180 градусов.	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Угол 2. Длина 3. Радиус
Радиус	Введите внутренний радиус изгиба стержня. Используйте одинаковый радиус для крюка и для арматурного стержня. Если крюк и арматурный стержень имеют разные радиусы, Tekla Structures не будет распознавать форму арматурного стержня.	
Длина	Введите длину прямой части крюка. Если длина установлена равной нулю, крюки не создаются.	

Примеры крюков



	Описание
1	Стандартный крюк, 90 градусов
2	Стандартный крюк, 135 градусов
3	Стандартный крюк, 180 градусов
4	Пользовательский крюк

При выборе стандартного крюка в полях **Угол**, **Радиус** и **Длина** содержатся predetermined размеры.

В файле `rebar_database.inp` содержатся predetermined размеры для всех стандартных крюков (минимальный радиус изгиба, минимальная длина крюка).

См. также

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

Задание толщины защитного слоя арматурного стержня

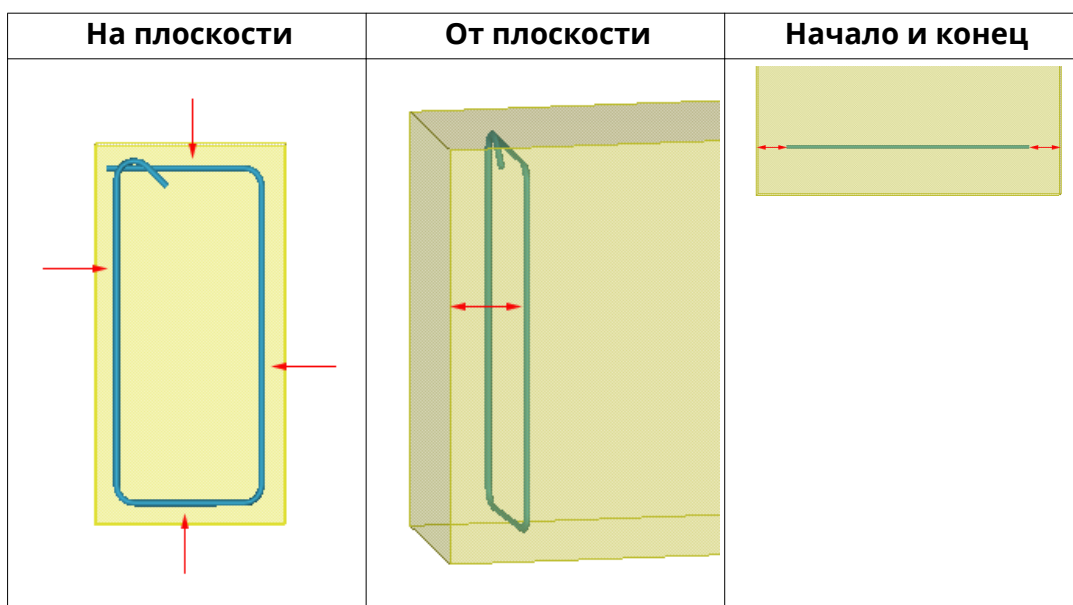
Арматурные стержни должны быть покрыты слоем бетона для защиты от вредных воздействий, таких как погодные условия или пожар. При создании отдельных стержней Tekla Structures использует толщину защитного слоя бетона для определения местоположения стержня.

Чтобы задать толщину защитного слоя армирования, выполните одно из следующих действий.

Задача	Действие
<p>Изменить толщину защитного слоя в режиме прямое изменение (стр 592)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Убедитесь, что переключатель  Прямое изменение активен. 2. Выберите отдельный арматурный стержень, группу арматурных стержней или сетку. 3. Перетащите ручку-линию в требуемое место. 
<p>Изменение толщины защитного слоя с использованием свойств объекта Отдельный стержень, Группа арматуры или Арматурная сетка</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите отдельный арматурный стержень, группу арматурных стержней или сетку. 2. Дважды щелкните армирование, чтобы открыть его свойства.

Задача	Действие
	<p>3. Задайте толщину защитного слоя арматурного стержня в разделе Толщина защитного слоя.</p> <p>Толщину защитного слоя можно задавать в трех направлениях:</p> <ul style="list-style-type: none"> • На плоскости, т. е. расстояние от нижней, верхней и боковых граней детали до стержня. <p>Можно ввести несколько значений. Вводите значения в том порядке, в котором вы указывали точки для создания стержня. Если число введенных значений меньше числа участков стержня, Tekla Structures использует последнее значение для всех остальных участков.</p> <ul style="list-style-type: none"> • От плоскости, т. е. расстояние от торцевой грани детали до стержня. <p>Если арматурный стержень находится за пределами детали, введите отрицательное значение в полях На плоскости и/или От плоскости.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В продольном направлении стержня, т. е. в начале и конце. <p>Для определения максимальной длины участка стержня выберите вариант Длина ножки и включите переключатель Привязка к ближайшим точкам. Затем укажите любую точку на кромке или линии детали для задания направления участка стержня.</p> <p>4. Нажмите кнопку Изменить.</p>
Изменение используемой по умолчанию толщины защитного слоя наборов арматуры в модели	<ol style="list-style-type: none"> 1. В меню Файл выберите Настройки --> Параметры, чтобы открыть диалоговое окно Параметры. 2. Перейдите на страницу Набор арматуры. 3. Измените настройки и нажмите ОК. 4. Чтобы применить изменения ко всем или выбранным наборам арматуры в модели, на вкладке Бетон выберите Набор арматуры --> Сформировать наборы арматуры заново.
Изменение толщины защитного слоя наборов арматуры в	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дважды щелкните бетонную деталь, чтобы открыть ее свойства.

Задача	Действие
отдельной бетонной детали	<ol style="list-style-type: none"> 2. В разделе Еще нажмите кнопку Пользовательские атрибуты. 3. Перейдите на вкладку Набор арматуры. 4. Задайте толщину защитного слоя на верхней, нижней и боковых гранях детали. 5. Нажмите кнопку Изменить.
Изменение толщины защитного слоя бетона наборов арматуры на грани бетонной детали или захватки бетонирования	<ol style="list-style-type: none"> 1. Добавьте поверхность (стр 466) на грань объекта, защитный слой бетона на которой вы хотите изменить. 2. Дважды щелкните поверхность, чтобы изменить ее свойства на панели свойств. 3. В разделе Набор арматуры введите толщину защитного слоя бетона в поле Защитный слой бетона. 4. Нажмите кнопку Изменить, чтобы применить изменения.



См. также

[Создание группы арматурных стержней \(стр 544\)](#)

[Создание группы арматурных стержней с помощью Каталога форм арматурных стержней \(стр 545\)](#)

[Создание набора арматуры \(стр 517\)](#)

[Изменение армирования \(стр 570\)](#)

Изменение армирования с помощью адаптивности

Армирование адаптируется к форме детали также когда ручки армирования находятся на грани или на ребре детали.

Предусмотрены следующие типы адаптивности:

- Фиксированная адаптивность: ручки сохраняют свои абсолютные расстояния до ближайших граней детали.
- Относительная адаптивность: ручки сохраняют свои относительные расстояния до ближайших граней детали по отношению к общему размеру детали.

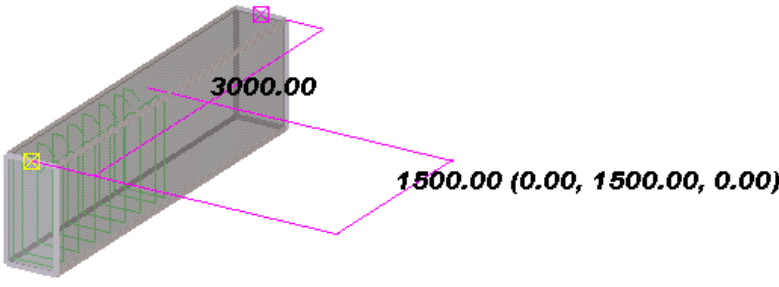
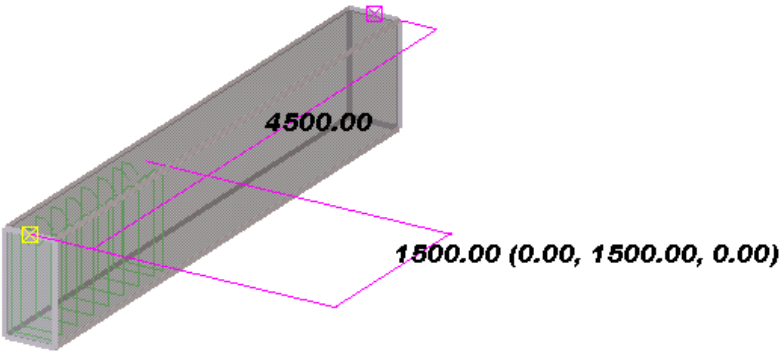
1. Выберите армирование.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Адаптивность**, а затем выберите один из вариантов адаптивности в контекстном меню.

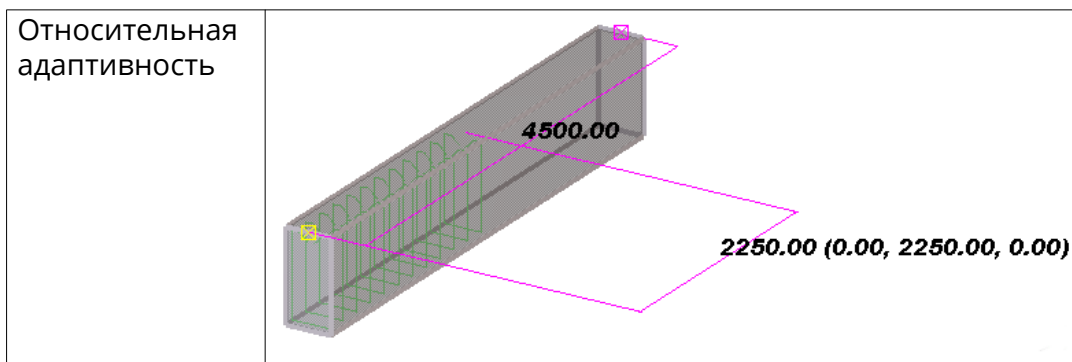
При изменении детали Tekla Structures корректирует армирование в соответствии с выбранным типом адаптивности.

СОВЕТ Для изменения общих настроек адаптивности перейдите в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Общие**.

Изменить настройки адаптивности можно также для каждой детали в отдельности. Эти изменения переопределяют общие настройки в диалоговом окне **Параметры**.

Примеры адаптивности

Арматурные стержни в их исходном положении	
Фиксированная адаптивность	



См. также

[Проверка допустимости геометрии армирования \(стр 614\)](#)

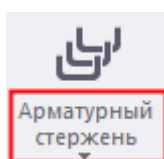
[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

Прикрепление армирования к бетонной детали

При создании армирования Tekla Structures автоматически прикрепляет арматуру к детали, для которой создается армирование. При необходимости можно также прикрепить арматуру к бетонной детали вручную. При перемещении детали или ЖБ элемента прикрепленные арматурные стержни следуют за ними.

ПРИМ. Если армирование не прикреплено к детали или отлитому элементу, Tekla Structures не сможет объединить автоматически размещенные марки арматурных стержней на чертежах.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Прикрепить к детали**.



2. Выберите армирование, которое вы хотите прикрепить.
3. Выберите деталь, к которой будет прикреплено армирование. Армирование прикрепляется к детали.

Отсоединение армирования от бетонной детали

При необходимости можно открепить армирование от бетонной детали.

1. На вкладке **Бетон** выберите **Арматурный стержень** и затем **Открепить от детали**.

2. Выберите армирование, которое вы хотите открепить.

Армирование открепляется от детали.

СОВЕТ Также можно воспользоваться контекстным меню. Именно таким образом прикрепляются и открепляются наборы арматуры или стержни в наборах арматуры, например.

1. Выберите армирование, которое вы хотите прикрепить или открепить.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Прикрепить к детали** или **Открепить от детали**.
3. Если вы прикрепляете армирование, выберите деталь, к которой вы хотите его прикрепить.

См. также

[Изменение армирования \(стр 570\)](#)

Проверка допустимости геометрии армирования

В результате создания или изменения армирования может образоваться недопустимая геометрия армирования. Например, причиной недопустимости геометрии армирования может стать слишком большой радиус изгиба. Если модель содержит армирование с недопустимой геометрией, на чертежах это армирование не отображается. После исправления геометрии армирование отображается и чертежи обновляются.

ПРИМ. Проверка допустимости геометрии армирования не работает в отношении групп [кольцевых \(стр 555\)](#) или [изогнутых \(стр 553\)](#) арматурных стержней.

-
1. В меню **Файл** выберите **Диагностика и исправление** и в области **Модель** выберите **Диагностика**.
 2. Проверьте результаты.

Если в геометрии имеются несоответствия, Tekla Structures выводит предупреждение и проводит тонкую линию между ручками армирования, чтобы показать недопустимую геометрию.

Исправить геометрию армирования можно, выбрав линию и изменив свойства армирования.


См. также

[Изменение отдельного арматурного стержня, группы стержней или сетки \(стр 592\)](#)

Разбиение и соединение встык арматуры


Длинные арматурные стержни и группы стержней, длина которых превышает стандартную длину арматуры, можно разбивать и создавать в местах разбиения соединения встык.

Для разбиения и соединения встык арматуры, длина которой превышает стандартную длину, служит макрос **Инструмент автоматического создания соединений встык**. Можно сначала проверить длину арматурных стержней в модели по информации изготовителя. После этого можно будет указать, какая часть арматуры подлежит разбиению и соединению встык в одном и том же поперечном сечении, а также задать местоположение, симметрию, тип и длину стыков.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите стрелку рядом с **Приложения**, чтобы открыть список приложений.
3. Дважды щелкните **Инструмент автоматического создания соединений встык**, чтобы запустить макрос.
4. В диалоговом окне **Инструмент автоматического создания соединений встык**:
 - a. Выберите изготовителя арматуры.

Будет выведен список максимальных длин стержней и длин напусков по марке и диаметру стержня.

При необходимости определить информацию о длинах можно в файле `AutomaticSplicingTool_Manufacturers.dat`. Можно скопировать файл по умолчанию из `..\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>\environments\common\system`, отредактировать его и сохранить в папке проекта или компании.
 - b. Для марок и диаметров стержней, не указанных в файле `AutomaticSplicingTool_Manufacturers.dat`, в поле **Максимальная длина арматуры, не указанной в файле** можно указать максимальную длину арматурного стержня, при превышении которой стержни разбиваются и соединяются встык.
 - c. Чтобы проверить, превышает ли длина арматурных стержней максимальную длину, нажмите одну из кнопок рядом с пунктом **Выполнить проверку на**:
 - Чтобы проверить всю арматуру в модели, нажмите кнопку **Всех**.
 - Чтобы проверить только определенное армирование, выберите это армирование в модели с помощью

переключателя **Выбрать объекты в компонентах** , а затем нажмите кнопку **Выбранных**.

Tekla Structures выводит список арматурных стержней, длина которых превышает максимальную, в области **Слишком длинные стержни** в правой части диалогового окна.

При выборе строки в списке **Слишком длинные стержни** Tekla Structures выделяет соответствующее армирование в модели.

- d. Определите, какая часть арматуры может быть соединена встык в одном и том же поперечном сечении.
- e. Задайте симметрию, применяемую при соединении арматурных стержней встык.
- f. Задайте смещение центральной точки соединения встык.
- g. Задайте минимальное продольное расстояние между двумя параллельными соединениями стержней встык.
- h. Выберите тип соединения встык.

Можно создавать соединения с напуском, муфтовые соединения или сварные соединения.

- i. Для соединений с напуском задайте длину по умолчанию напуска в виде расстояния или относительно номинального диаметра стержня.

Это значение будет использоваться, если в файле `AutomaticSplicingTool_Manufacturers.dat` не задана длина напуска для данного сорта и размера стержня.

- j. Для соединений с напуском определите, как располагаются соединенные с напуском стержни — поверх друг друга или параллельно друг другу.
- k. Чтобы разбить арматуру и соединить ее встык, нажмите одну из кнопок рядом с пунктом **Разбиение и соединение встык для:**
 - Чтобы разбить и соединить встык всю арматуру в модели, нажмите кнопку **Все**.
 - Чтобы проверить только определенное армирование, выберите это армирование в списке **Длинные стержни** или в модели (с помощью переключателя **Выбрать объекты в**

компонентах ) и нажмите кнопку **Выбранных**.

См. также


[Создание соединения арматуры встык \(стр 568\)](#)

Назначение арматуре порядковых номеров

Армированию в отлитых элементах можно назначать порядковые номера. Порядковые номера затем можно использовать в дополнение к номерам позиций (или вместо них) в метках армирования и таблицах на чертежах, а также в отчетах.

Для назначения арматуре в модели порядковых номеров (1, 2, 3...) служит макрос **Порядковая нумерация арматурных стержней**. Порядковые номера являются уникальными в пределах каждого ЖБ элемента. Макрос выполняет следующие действия:

- Обновляет номера позиций измененных объектов модели с помощью команды **Нумеровать измененные объекты (Чертежи и отчеты --> Выполнить нумерацию)**.
- Назначает порядковые номера арматурным стержням, группам арматурных стержней и арматурным сеткам в модели.
- Сохраняет порядковый номер в качестве определенного пользователем атрибута **Номер последовательности стержня** (REBAR_SEQ_NO) каждого стержня, группы или сетки.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите стрелку рядом с **Приложения**, чтобы открыть список приложений.
3. Дважды щелкните **Порядковая нумерация арматурных стержней**, чтобы запустить макрос.
4. Для отображения порядковых номера на чертежах и в отчетах используется определенный пользователем атрибут REBAR_SEQ_NO.

См. также


[Нумерация армирования \(стр 763\)](#)

Классификация арматуры по слоям

Чтобы иметь возможность показывать на чертежах порядок различных слоев арматуры рядом с поверхностью бетонной детали, необходимо классифицировать арматуру в модели. Сделать это можно с помощью макроса **Классификация арматуры**.

Классификация арматуры служит для классификации арматурных стержней и арматурных сеток согласно порядку их глубины в бетонных перекрытиях и панелях. Арматурным стержням и сеткам присваиваются

атрибуты, указывающие, на каком слое в бетонной детали находится стержень или сетка.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите стрелку рядом с **Приложения**, чтобы открыть список приложений.
3. Дважды щелкните **Классификация арматуры**, чтобы запустить макрос.
4. В диалоговом окне **Классификация арматуры**:
 - a. Введите префиксы, которые требуется использовать для слоев армирования на верхней, нижней, передней и задней поверхностях бетонных деталей.
 - b. Укажите, какие объекты требуется классифицировать: **Все объекты** или **Выбранные объекты**.

При выборе варианта **Выбранные объекты** выберите армирование или бетонные детали, содержащие армирование, которое требуется классифицировать.
 - c. Нажмите кнопку **Предварительный просмотр** для просмотра свойств армирования на каждом слое.

Имена слоев образуются из префикса, указывающего поверхность, и порядкового номера, указывающего порядок слоя начиная от поверхности.
 - d. Если классифицировать какое-либо армирование не требуется, выберите его в списке и нажмите кнопку **Удалить элемент**.
 - e. Чтобы сохранить атрибуты классификации армирования, выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку **Изменить** (в этом случае диалоговое окно **Классификация арматуры** останется открытым).
 - Нажмите кнопку **ОК** (в этом случае диалоговое окно **Классификация арматуры** будет закрыто).
5. На чертеже запустите макрос **Маркировка слоев арматуры**, чтобы создать для армирования метки по слоям.

Вычисление длины арматурных стержней

В Tekla Structures предусмотрено три варианта вычисления длины арматурных стержней:

- по центральной линии (способ, используемый по умолчанию);

- как сумму длин участков;
- по формуле.

По центральной линии

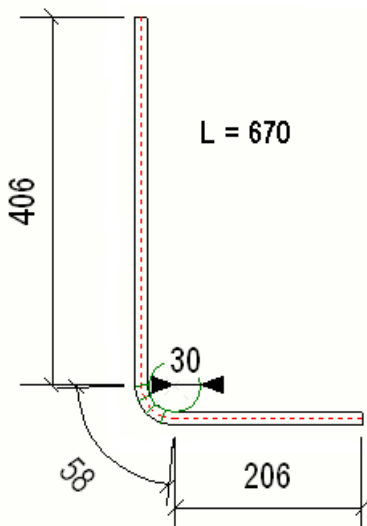
Вычисление длины по центральной линии используется по умолчанию, когда расширенный параметр XS_USE_USER_DEFINED_REBAR_LENGTH_AND_WEIGHT установлен в значение FALSE (меню **Файл --> Настройки --> Расширенные параметры**).

При вычислении длины по центральной линии по умолчанию используется фактический диаметр арматурного стержня.

В примере ниже длина по центральной линии вычисляется следующим образом: $450 - (30 + 14) + 2 * 3.14 * (30 + 14 / 2) * 1 / 4 + 250 - (30 + 14) = 670.1$

где

- 30 = радиус изгиба;
- 14 = фактический диаметр (12 — номинальный).

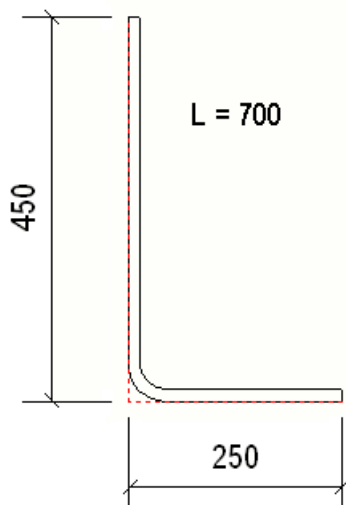


Сумма длин участков (SLL)

Вычисление по сумме длин участков основывается на размерах прямых участков, без учета радиуса изгиба.

Этот способ вычисления используется, когда расширенные параметры XS_USE_USER_DEFINED_REBAR_LENGTH_AND_WEIGHT и XS_USE_USER_DEFINED_REBARSHAPERULES установлены в значение TRUE (меню **Файл --> Настройки --> Расширенные параметры**).

В примере ниже длина арматурного стержня составляет $450 + 250 = 700$



Если значение длины в отчетах и запросах отображается как нуль, необходимо задать длину для каждой формы в **Диспетчере форм арматурных стержней**.

Чтобы задать длину в **Диспетчере форм арматурных стержней**, выполните следующие действия.

1. В таблице **Поля спецификации арматуры** щелкните правой кнопкой мыши в ячейке **L** и выберите **SLL - Сумма длин отгибов** в контекстном меню.
2. Нажмите кнопку **Обновить**.
3. Нажмите **Сохранить**.

По формуле

Для вычисления общей длины арматурного стержня можно использовать формулу в **Диспетчере форм арматурных стержней**.

Необходимо установить расширенные параметры XS_USE_USER_DEFINED_REBAR_LENGTH_AND_WEIGHT и XS_USE_USER_DEFINED_REBARSHAPERULES в значение TRUE (меню **Файл --> Настройки --> Расширенные параметры**).

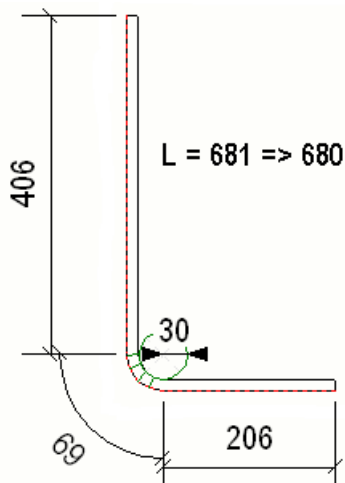
Например, чтобы учитывать радиус изгиба и вычислять длину вдоль внешней поверхности арматурного стержня, выполните следующие действия.

1. В таблице **Поля спецификации арматуры** щелкните правой кнопкой мыши в ячейке **L** и выберите **(формула)** в контекстном меню.
2. Введите следующую формулу для вычисления длины: $S1 + S2 + 2 * 3.14 * (RS + DIA) * 1/4$

где

- S1 = длина прямого участка 1 (406);

- S2 = длина прямого участка 2 (206);
- RS = радиус скругления (30);
- DIA = фактический диаметр (14).



Точность

Точность длины арматурного стержня определяется в файле `rebar_config.inp`. Значения зависят от среды.

Например, значения, показанные ниже, взяты из файла `rebar_config.inp`. В среде Default этот файл находится в папке `.. \ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>\Environments\default\system\`.

Точность и округление для длин участков определяют следующие параметры:

- `ScheduleDimensionRoundingAccuracy=1.0`
- `ScheduleDimensionRoundingDirection="DOWN"`

Точность и округление для общей длины арматурного стержня определяют следующие параметры:

- `ScheduleTotalLengthRoundingAccuracy=10.0`
- `ScheduleTotalLengthRoundingDirection="DOWN"`

Обратите внимание, что на вычисление длины арматурного стержня влияет также расширенный параметр `XS_USE_ONLY_NOMINAL_REBAR_DIAMETER`.

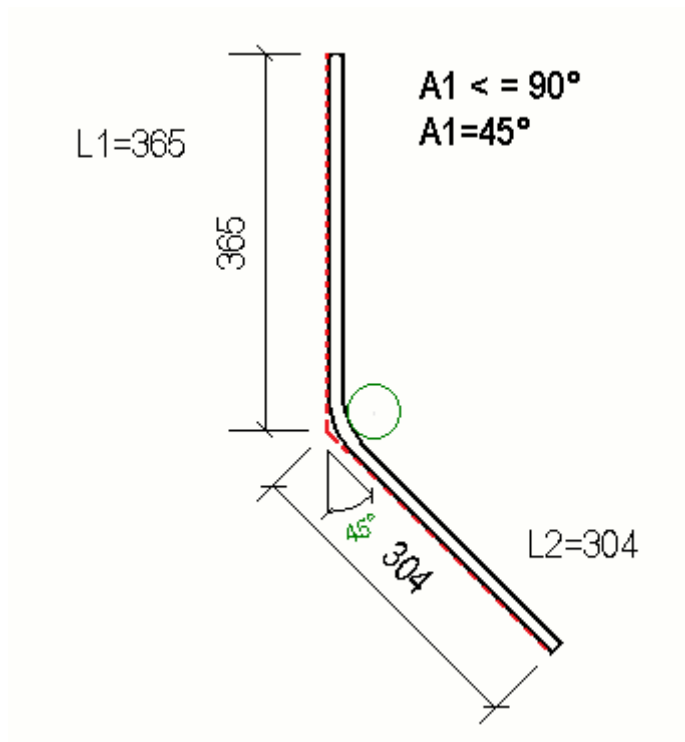
См. также

[Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 624\)](#)

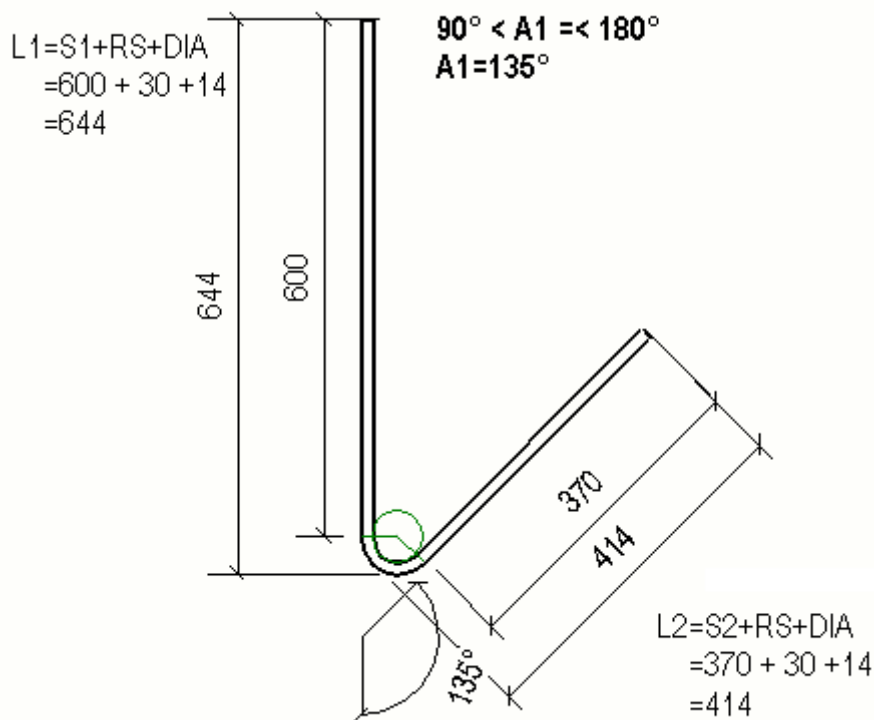
Вычисление длины участков арматурного стержня

Способ вычисления длины участков арматурного стержня зависит от угла между участками.

- Если угол $\leq 90^\circ$, длина измеряется до конца выносной линии участка по внешнему краю.



- Если угол $> 90^\circ$ и $\leq 180^\circ$, используется длина по касательной.



Длины участков вычисляются с помощью **Диспетчера форм арматурных стержней**, где

- $S1$ = прямая часть стержня для первого сегмента;
- $S2$ = прямая часть стержня для второго сегмента;
- $A1$ = угол изгиба, измеренный между выносной линией первого участка и вторым участком. (Угол равен 0° , если второй сегмент продолжается в том же направлении, что и первый сегмент (стержень прямой).)
- $L1$ = длина участка для первого сегмента арматурного стержня;
- $L2$ = длина участка для второго сегмента арматурного стержня;
- RS = радиус изгиба;
- DIA = фактический диаметр арматурного стержня.

См. также

[Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 624\)](#)

[Свойства арматурных стержней и групп арматурных стержней \(стр 1076\)](#)

Распознавание форм армирования

Tekla Structures распознает различные формы гибки арматурных стержней и присваивает им коды форм. Затем Tekla Structures использует информацию о форме и размерах в спецификациях арматуры, на врезках, в шаблонах и отчетах.

В Tekla Structures предусмотрено два способа распознавания форм.

Пользовательские определения форм гибки.	Эти определения создаются с помощью Диспетчера форм арматурных стержней (стр 624) и сохраняются в файле <code>RebarShapeRules.xml</code> . Этот файл находится в папке <code>.. \ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version> \environments\<environment> \system.</code>
Внутренние, жестко запрограммированные определения типов сгибов Tekla Structures.	Эти внутренние типы сгибов (стр 637) сопоставляются с кодами типов сгибов арматурных стержней для данного региона, содержащимися в файле <code>rebar_schedule_config.inp</code> . Этот файл находится в папке <code>.. \ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version> \environments\common\system.</code>

См. также

[Армирование в шаблонах \(стр 663\)](#)

Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней

С помощью **Диспетчера форм арматурных стержней** можно определять собственные формы гибки арматурных стержней и присваивать им коды форм, тем самым увеличивая количество распознаваемых форм арматурных стержней. Определенные пользователем формы гибки арматурных стержней имеет смысл использовать, когда Tekla Structures не распознает форму гибки арматурного стержня и присваивает ей тип сгиба UNKNOWN.

Диспетчер форм арматурных стержней предназначен для пользователей, которым необходимо корректировать формы гибки арматуры в соответствии с требованиями компании или проекта.

Диспетчер форм арматурных стержней позволяет:

- Корректировать существующие формы гибки и [создавать новые формы гибки \(стр 625\)](#).
- [Устанавливать собственные правила \(стр 629\)](#) для определения форм гибки.
- Настраивать собственные сопоставления размеров, используемые в [шаблонах и отчетах \(стр 635\)](#).
- Импортировать и экспортировать определенные пользователем формы гибки.
- Использовать определенные пользователем формы гибки в спецификациях и на врезках.

ПРИМ. **Диспетчер форм арматурных стержней** представляет собой инструмент для распознавания форм арматурных стержней. Управлять свойствами создания арматурных стержней, такими как толщина защитного слоя, марка или размер арматурного стержня, с его помощью нельзя.

См. также

[Советы по распознаванию форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 637\)](#)

Определение формы гибки арматурных стержней в Диспетчере форм арматурных стержней

Диспетчер форм арматурных стержней позволяет устанавливать собственные правила для определения форм гибки. При определении пользователем собственных форм гибки арматурных стержней и кодов форм в папке текущей модели создается XML-файл с именем `RebarShapeRules.xml`.

Кроме того, по умолчанию в комплект установки Tekla Structures входит еще один файл `.xml` с именем `RebarShapeRules.xml`. В этом файле содержатся наиболее типичные формы гибки для используемой среды; он находится в папке `..\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>\environments\<environment>\system`.

При определении новых форм к ним можно добавить формы, содержащиеся в предусмотренном по умолчанию файле правил `RebarShapeRules.xml`. Tekla Structures считывает допустимые файлы правил `RebarShapeRules.xml` в папках модели, проекта, компании и системной папке (именно в таком порядке). При применении кодов форм и значений полей отчетов Tekla Structures использует первую подходящую форму в файле `RebarShapeRules.xml`, который был найден

первым при данном порядке поиска. Все найденные формы гибки отображаются в **Диспетчере форм арматурных стержней**.

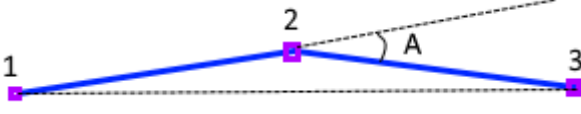
1. Выберите арматурные стержни в модели.
2. В меню **Файл** выберите **Редакторы --> Диспетчер форм арматурных стержней**.

Открывается **Диспетчер форм арматурных стержней** с перечнем выбранных арматурных стержней в списке **Арматурные стержни модели**.

Другой вариант — сначала открыть **Диспетчер форм арматурных стержней**, а затем выбрать арматурные стержни в модели. Нажмите кнопку **Получить выбранное**, чтобы добавить арматурные стержни в список **Арматурные стержни модели**.

- В списке **Арматурные стержни модели** отображаются идентификаторы и коды форм выбранных арматурных стержней.
 - В списке **Каталог форм** отображаются формы, имеющиеся в предусмотренном по умолчанию файле правил `RebarShapeRules.xml`.
 - На вкладке **Допуски** отображаются допуски, используемые при сравнении правил форм гибки.
3. Выберите одну неизвестную форму в списке **Арматурные стержни модели**.
 4. Чтобы задать необходимую информацию для формы гибки, сделайте следующее:

Информация	Действие
Допуски	Введите значения допусков для следующих измерений: <ul style="list-style-type: none">• Размер (длины участков и другие расстояния)• Угол (углы изгиба и закручивания)• Радиус (радиусы изгиба)• Укорачивание в доп. точке• Макс. угол в доп. точке• Допуск кривой Допуски Укорачивание в доп. точке и Макс. угол в доп. точке используются совместно для определения того, могут ли два участка стержня 2 («1-2» и «2-3» на рисунке ниже) рассматриваться как один («1-3»).

Информация	Действие
	 <p>В поле Укорачивание в доп. точке задайте максимальную допустимую разность между расстояниями «1-3» и «1-2» + «2-3».</p> <p>В поле Макс. угол в доп. точке задайте максимальный допустимый угол («А») на рисунке между двумя участками стержня.</p> <p>Если расширенный параметр XS_REBAR_COMBINE_BENDINGS_IN_EVALUATOR установлен в значение TRUE, с помощью параметра Допуск кривой можно указать, объединяются ли несколько последовательных изгибов, образующих дугу, в один или более изгибов (90 градусов или менее) с радиусом этой дуги в качестве радиуса изгиба.</p> <p>Если отклонение участка стержня от дуги меньше допуска, изгибы объединяются.</p> <p>Если отклонение превышает допуск, если Допуск кривой задан равным или если расширенный параметр XS_REBAR_COMBINE_BENDINGS_IN_EVALUATOR установлен в значение FALSE, изгибы не объединяются.</p> <p>Обратите внимание, что значения допусков сохраняются вместе с файлом правил RebarShapeRules.xml; следовательно, допуски относятся к каждому конкретному файлу правил.</p>
Код формы	<p>Служит для ввода кода формы для неизвестной формы.</p> <p>Обратите внимание, что несколько форм арматурных стержней, представляющих собой варианты одной и той же формы, могут иметь одинаковый Код формы, но разные Правила формы гибки.</p>
Правила формы гибки	<p>Если правил форм гибки, автоматически определяемых Диспетчером форм арматурных стержней, недостаточно для различения некоторых форм гибки, можно добавить новые правила форм гибки вручную (стр 629).</p> <p>Добавьте или удалите правило формы гибки с помощью кнопок Добавить и Удалить справа.</p> <p>Восстановить исходные значения можно с помощью кнопки Сброс.</p>

Информация	Действие
<p>Проверить крюки</p>	<p>Установите флажок, если требуется определить разные коды форм или поля спецификации арматуры для двух стержней, имеющих идентичную геометрию за тем исключением, что один из стержней имеет крюки, а другой нет.</p> <p>Если флажок установлен, крюки рассматриваются как крюки. Если флажок снят, крюки рассматриваются как обычные участки стержня.</p> <p>Обратите внимание, что параметр Проверить крюки работает независимо от расширенного параметра XS_REBAR_RECOGNITION_HOOKS_CONSIDERATION, что позволяет стержням с разными крюками иметь разные коды форм или поля спецификации вне зависимости от значения этого расширенного параметра.</p>
<p>Обновить</p>	<p>Позволяет обновить существующее определение кода формы для выбранного арматурного стержня.</p> <p>Определение можно обновить, если был изменен код формы, правила формы гибки или содержимое полей спецификации арматуры.</p>
<p>Поля спецификации арматуры</p>	<p>Служат для задания содержимого (стр 635) спецификации арматуры. Щелкните поле правой кнопкой мыши, чтобы выбрать свойство формы гибки или ввести формулу.</p> <p>Имена полей в таблице Поля спецификации арматуры (A, B и т. д.) используются в шаблонах и отчетах. Чтобы старые отчеты также работали правильно, рекомендуется использовать те же поля DIM_XX, что и в файле rebar_schedule_config.inp.</p>
<p>Поля спецификации...</p>	<p>Нажмите кнопку Поля спецификации, чтобы добавить доступные поля спецификации, удалить поля или изменить их порядок. При необходимости можно сбросить поля спецификации арматуры в состояние, предусмотренное по умолчанию.</p> <p>Если изменить набор доступных полей спецификаций арматуры и обновить существующую форму, старые поля спецификации, которые больше не существуют, будут очищены. Поэтому не рекомендуется удалять никакие из предусмотренных по умолчанию полей спецификации, если вы не уверены, что они не используются в каких-либо существующих формах.</p> <p>Можно изменять имена существующих спецификаций арматуры, а также присваивать имена добавляемым полям. Для использования полей в шаблонах и отчетах</p>

Информация	Действие
	используйте поля DIM_XX или ANG_XX (замените XX именем поля спецификации).

5. Закончив определение новой формы, нажмите кнопку **Добавить**, чтобы добавить определение формы гибки в файл RebarShapeRules.xml.

Чтобы кнопка **Добавить** стала доступной, необходимо изменить правило формы гибки, ввести код формы или установить флажок **Проверить крюки**.

6. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить файл RebarShapeRules.xml.

По умолчанию файл находится в папке текущей модели.

При создании, например, спецификации арматуры Tekla Structures использует обновленную информацию о формах гибки, распознает добавленную форму гибки и присваивает ей правильный код формы гибки.

ПРИМ. Диспетчер форм арматурных стержней способен распознавать формы гибки вне зависимости от направления моделирования стержней. Это означает, что направление моделирования не влияет на определение формы и на код формы.

При определении форм гибки начало или конец вектора, указывающего направление моделирования, всегда сортируется сначала по углам изгиба, затем по углам закручивания и, наконец, по длинам участков. Радиус изгиба, однако, при сортировке во внимание не принимается. Это означает, что радиус 1 не всегда может быть меньше, чем радиус 2, и наоборот.

См. также

[Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 624\)](#)

Добавление новых правил форм гибки вручную в Диспетчере форм арматурных стержней

В некоторых случаях правил форм гибки, заданных в диалоговом окне **Диспетчер форм арматурных стержней**, недостаточно для различения некоторых форм гибки. При необходимости можно вручную добавить новые правила формы гибки для арматурных стержней в диалоговом окне **Диспетчер форм арматурных стержней**.

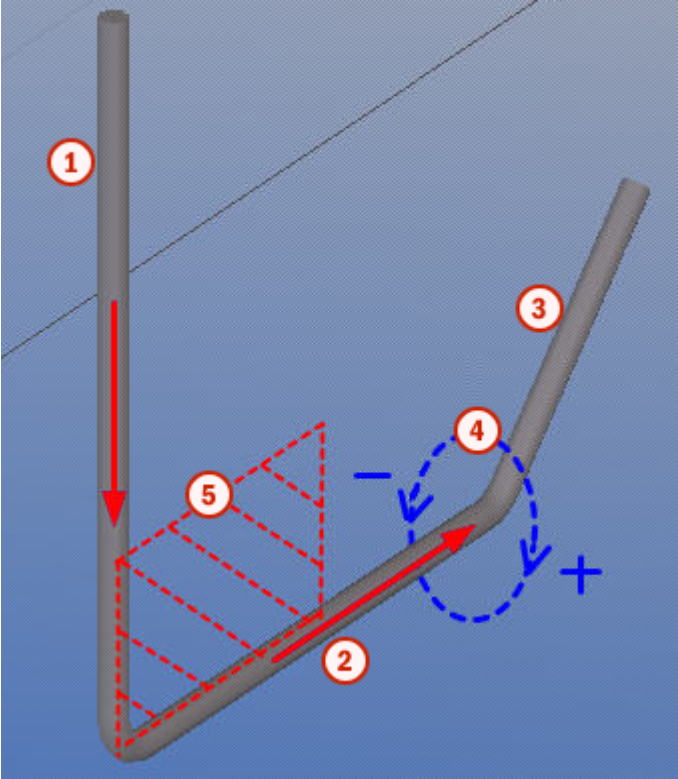
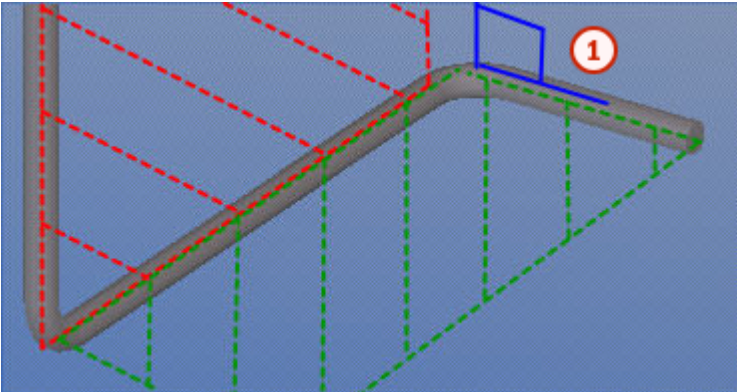
1. В диалоговом окне **Диспетчер форм арматурных стержней** нажмите кнопку **Добавить** рядом со списком **Правила формы гибки**.
2. В диалоговом окне **Новое правило гибки** выберите в списках значения, чтобы определить новое правило.
Содержимое списков зависит от формы и гибки арматурного стержня.
3. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы добавить новое правило в список **Правила формы гибки**.
Кнопка **ОК** доступна, только если правило является допустимым.

Настройки правил форм гибки

В диалоговом окне **Новое правило гибки** доступны все значения параметров правил, хотя допустимы только некоторые варианты, в зависимости от используемых условий. Левое и правое условие правила должны быть одного и того же типа. Значения в скобках — это значения, которые использовались для создания формы стержня.

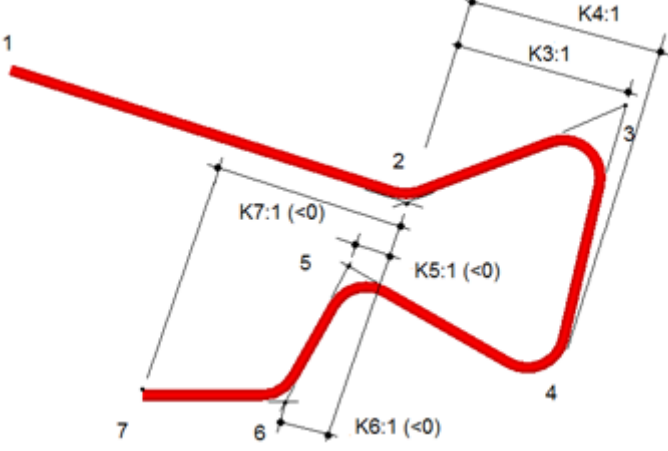
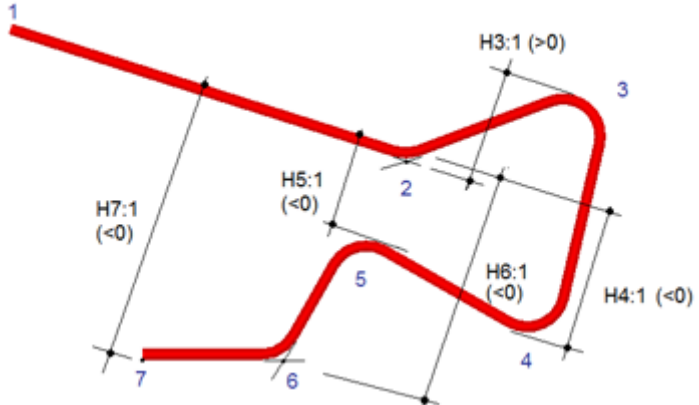
Для определения правил для форм гибки арматурных стержней вручную служит диалоговое окно **Новое правило гибки**, которое открывается из диалогового окна **Диспетчер форм арматурных стержней**.

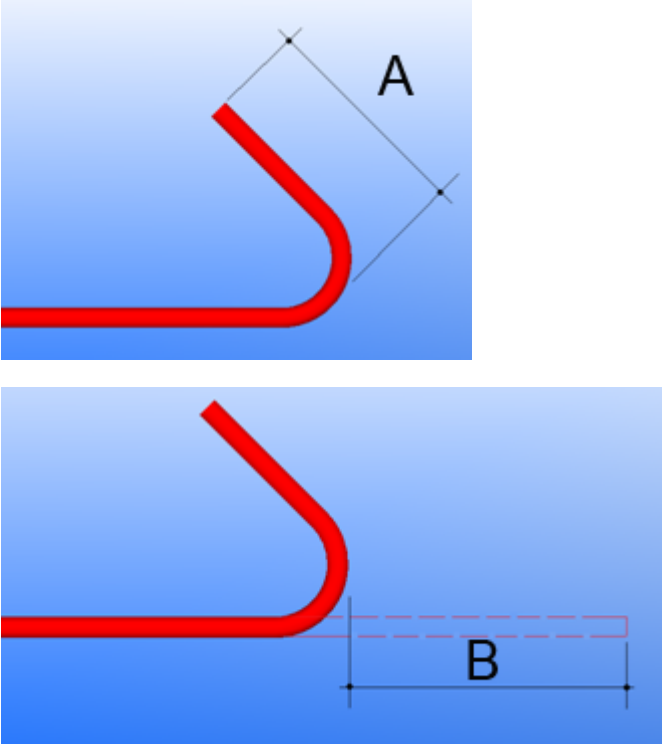
Параметр	Описание
Угол (А)	Угол сгиба между участками. Угол изгиба всегда находится между 0 и 180 градусами. Угол не может быть отрицательным.
Угол закручивания (Т)	Угол поворота плоскости, образованной двумя отрезками непрерывного стержня. Плоскость повернута вокруг оси последнего отрезка, образующего плоскость. Для стержней, где все участки лежат в одной плоскости, угол закручивания составляет либо 0 градусов, либо +180 градусов. Если стержень не лежит в одной плоскости, т. е. является трехмерным, угол закручивания находится в пределах от -180 до +180 градусов.

Параметр	Описание
	 <p>1. Участок 1 2. Участок 2 3. Участок 3 4. Направление угла закручивания 5. Плоскость, образуемая участками 1 и 2</p>
Пример угла закручивания	<p>Угол закручивания между двумя плоскостями составляет +90 градусов. Эти плоскости образованы отгибами 1-2 и отгибами 2-3.</p>  <p>1. Угол закручивания: +90 градусов</p>

Параметр	Описание
Радиус (r), (RX)	Радиус изгиба стержня. (RX) Radius * — это значение радиуса изгиба, когда все сгибы имеют равный радиус. В противном случае значение равно нулю (0). Radius * = Radius 1 гарантирует, что все сгибы созданы с использованием одного и того же радиуса.
Длина изгиба (BL)	Длина изгиба по центральной линии.
Длина прямого участка (S)	Длина прямого участка между началом и концом смежных сгибов. Это правило формируется только при отсутствии прямого участка, например Длина прямого участка 2 = 0.
Длина отгиба (L)	Длина отогнутого участка.
Отгиб (V)	Направление отогнутого участка в виде векторной величины.
Диаметр стержня (DIA), (DIAХ)	Диаметр арматурного стержня.
Номинальный диаметр (NDIA), (NDIAХ)	Номинальный диаметр арматурного стержня.
Длина по центральной линии (CLL)	Длина отогнутого участка по центральной линии.
Сумма длин отгибов (SLL)	Сумма длин всех отогнутых участков.
Стержень перевернут	Арматурный стержень с обратным порядком участков. Вариант Обратное можно использовать для получения дополнительных правил формы гибки и/или формул для полей спецификации. При использовании в правиле можно иметь отдельные определения в коде формы и/или полях спецификации для арматурных стержней, имеющих разный порядок моделирования точек. При использовании в формуле можно устранить автоматическую нормализацию порядка моделирования точек. Например, при формуле <code>if (REVERSED) then L2 else L3 endif</code> в содержимом поля будет отображаться требуемая длина участков в зависимости от порядка точек или участков.

Параметр	Описание
Внутренний радиус дуги (RI)	Внутренний радиус дуги.
Внешний радиус дуги (RO)	Внешний радиус дуги.
Угол дуги (AA)	Угол дуги.
Длина дуги (AL)	Длина дуги.
Ширина кривой (CW)	Ширина изогнутого стержня по крайним точкам.
Высота кривой (CH)	Высота изогнутого стержня по крайним точкам.
RFACTOR	Относительный радиус.
LFACTOR	Относительная длина.
Витки спирали (SR)	Количество витков спирального стержня.
Шаг спирали (SP)	Шаг спирального стержня.
Длина спирали (SL)	Расстояние между опорными точками спирального стержня.
Общая длина спирали (STL)	Общая длина спирального стержня после монтажа стержня на площадке.
Стандартный радиус (RS)	Стандартный минимальный радиус изгиба. Радиус изгиба зависит от размера и марки стержня.
Погонный вес (WPL)	Погонная масса отогнутого участка.
Отгиб - расстояние от отгиба (D)	Аналогичен параметру Точка/дуга - Расстояние от выгиба (H) . Разница в том, что в параметре Точка/дуга - Расстояние от выгиба (H) учитывается радиус изгиба, тогда как Расстояние между выгибами (D) измеряется от острого угла. Когда участки параллельны, и Отгиб - расстояние между отгибами (D) и Точка/дуга - расстояние от отгиба (H) имеют одинаковый результат.
Точка/дуга - расстояние вдоль отгиба (K)	Расстояние параллельно участку от внешней кромки до внешней кромки или по касательной к изгибу. Расстояния являются положительными или отрицательными в зависимости от направления участка. Пример:

Параметр	Описание
	
<p>Точка/дуга - расстояние от отгиба (H)</p>	<p>Расстояние перпендикулярно участку от внешней кромки до внешней кромки или по касательной к изгибу.</p> <p>Расстояния являются положительными или отрицательными в зависимости от направления участка.</p> <p>Пример:</p> 
<p>SH SHA SHR SHS SHLA SHLB EH EHA</p>	<p>Свойства крюков в начале и в конце.</p> <p>Для вычисления длины крюка можно использовать способ А или В:</p>

Параметр	Описание
EHR EHS ENLA ENLB	
Постоянный угол	Постоянное значение угла. Введите значение в крайнем правом поле.
Постоянный радиус	Постоянное значение радиуса. Введите значение в крайнем правом поле.
Пользовательские свойства, атрибуты шаблонов, пользовательские атрибуты	Пользовательские свойства, атрибуты шаблонов и пользовательские атрибуты, определенные в файле <code>RebarShapeManager.CustomProperties.dat</code> , отображаются в конце списка, и их можно использовать так же, как любой другой параметр.

См. также

[Определение содержимого шаблонов и отчетов в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 635\)](#)

[Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 624\)](#)

Определение содержимого шаблонов и отчетов в Диспетчере форм арматурных стержней

Таблица **Поля спецификации арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней** служит для задания содержимого шаблонов и

отчетов. Каждая из ячеек таблицы **Поля спецификации арматуры** может содержать свойство формы или формулу.

Щелкнув правой кнопкой мыши в ячейке таблицы **Поля спецификации арматуры**, можно выполнить следующие действия.

- Выбрать из списка свойство формы. Содержимое списка зависит от геометрии арматурного стержня.
- Выбрать вариант **(пусто)**, чтобы удалить содержимое текущей ячейки.
- Выберите вариант **(формула)**, чтобы ввести формулу. Переменные в формуле могут представлять собой либо свойства формы, присутствующие в контекстном меню, либо прямые ссылки на другие непустые поля спецификации арматуры.

В формулах можно использовать те же функции, что и в пользовательских компонентах:

- Математические функции
- Статистические функции
- Строковые операции
- Тригонометрические функции

При сопоставлении углов и тригонометрических функций в диалоговом окне **Формула поля спецификации** записывайте функции (sin, cos, tan) строчными буквами, например: $\sin(A1)$. Заглавные буквы не распознаются, и в отчетах будут отображаться пробелы.

Если в формуле фигурируют углы, формула должна быть записана в радианах. Например, если требуется вычесть 180 градусов из угла A1, введите $A1 - \pi$ (заглавными буквами). Если ввести $A1 - 180$ или $A1 - \text{pi}$, формула работать не будет.

В ячейке в разделе **Поля спецификации арматуры** отображается результат допустимой формулы. Если формула не является допустимой, отображается вопросительный знак и описание ошибки.

ПРИМ. Для вывода в отчетах углов используйте поля **S**, **T**, **U** или **V**. Если эти поля не используются, необходимо переопределить настройки единиц по умолчанию в **Редакторе шаблонов**.

Пример

Формула: $L1 + L3 + L5 - 2 * DIA$:

- L1, L3 и L5 — длины участков, измеряемые от внешнего края до внешнего края;
- H1 — общая ширина;
- чтобы получить H1: $L1 + L3 + L5$ минус 2*диаметр стержня.

См. также

[Добавление новых правил форм гибки вручную в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 629\)](#)

[Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 624\)](#)

Советы по распознаванию форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней

Распознавание формы арматурных стержней основывается на правилах формы гибки, соответствующих каждой форме. Формы и их правила перечислены в файле `RebarShapeRules.xml`, который по умолчанию находится в папке `..\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<version>\environments\<environment>\system`. Иногда одна форма соответствует правилам двух форм, и Tekla Structures не удается корректно распознать форму арматурного стержня.

ПРИМ. Самый простой способ обеспечить правильное распознавание формы — изменить определение формы путем [добавления дополнительных правил \(стр 629\)](#) в форму в **Диспетчере форм арматурных стержней**.

Однако при необходимости можно вручную внести изменения в файл `RebarShapeRules.xml`, чтобы распознавание форм давало более корректные результаты. Когда Tekla Structures распознает форму, порядок форм в `RebarShapeRules.xml` имеет значение:

- Первая форма, которая соответствует правилам — это та, которую Tekla Structures распознает как форму. Если требуется изменить порядок форм, чтобы изменить то, как Tekla Structures распознает форму, это можно сделать путем внесения изменений в файл `RebarShapeRules.xml` вручную. При внесении изменений в файл и изменении порядка следования форм следите за тем, чтобы структура файла оставалась допустимой.
- Определения форм могут храниться в нескольких файлах `RebarShapeRules.xml`, в том числе в разных папках. Tekla Structures ищет файл `RebarShapeRules.xml` в папке модели, папке проекта, папке компании и в системной папке (именно в таком порядке). Tekla Structures использует первую подходящую форму в файле `RebarShapeRules.xml`, который был найден первым при данном порядке поиска.

См. также

[Распознавание форм арматуры в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 624\)](#)

Жестко запрограммированные идентификаторы типов сгиба в распознавания форм армирования

Tekla Structures распознает различные формы гибки арматурных стержней и присваивает им идентификаторы типов сгиба.

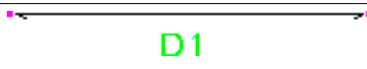
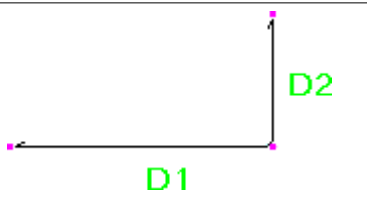
Идентификаторы типов сгиба, приведенные в таблице, являются внутренними, жестко запрограммированными типами Tekla Structures. Размеры участков (D1, D2 и т. д.) и углы изгибов (A1, A2 и т. д.) арматурных стержней размеры представляют собой внутренние размеры и углы Tekla Structures. Внутренние типы Tekla Structures можно сопоставлять, например, с типами сгиба, используемыми в данной стране или в данном проекте, а внутренние размеры и углы Tekla Structures — с конкретными атрибутами шаблонов. Это делается в файле `rebar_schedule_config.inp`.

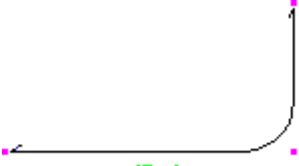
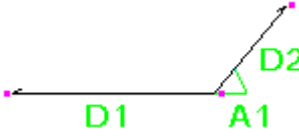
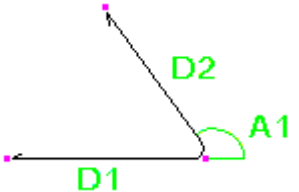
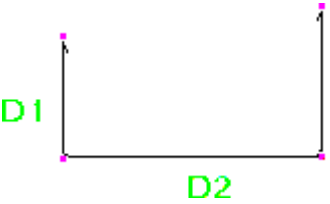
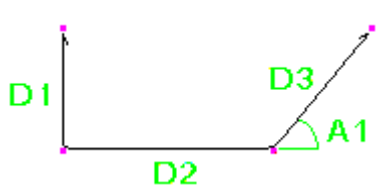
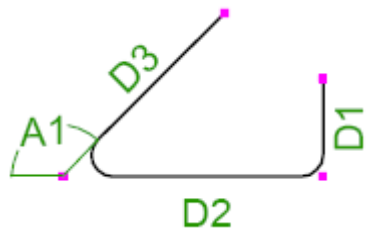
Размеры сгибов арматурных стержней вычисляются так, чтобы размеры участков (D1, D2 и т. д.) соответствовали внешнему краю или выносной линии внешнего края арматурного стержня. Общая длина арматурного стержня вычисляется в соответствии с центральной линией арматурного стержня.

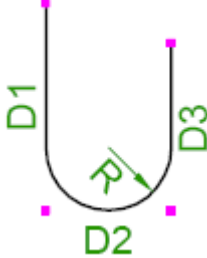
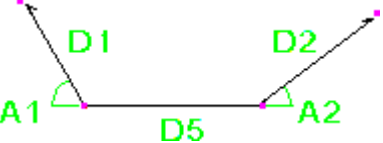

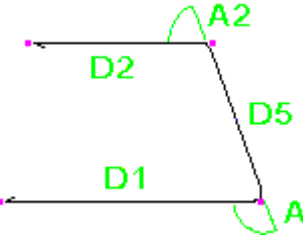
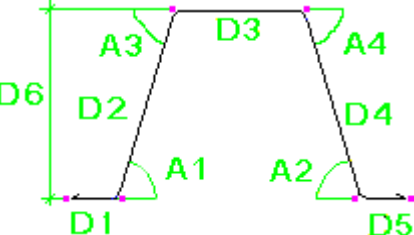
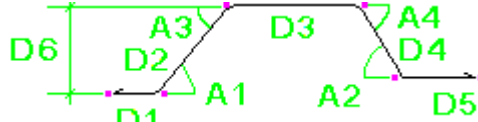
Если Tekla Structures не удается распознать форму арматурного стержня, стержню присваивается тип сгиба UNKNOWN.

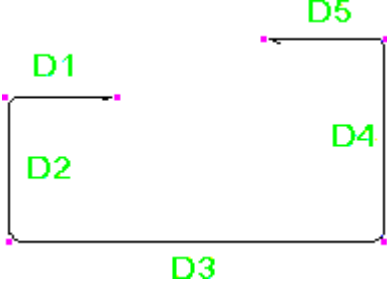
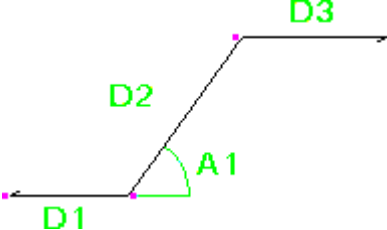
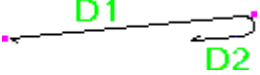
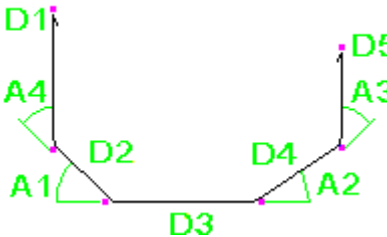
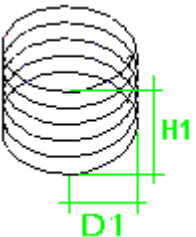
Пурпурными точками на рисунках в таблице ниже обозначены точки, указанные в модели при создании арматурных стержней.

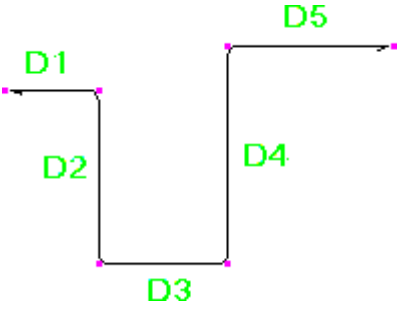
ПРИМ. Если требуется откорректировать жестко запрограммированные формы гибки или определить новые формы, воспользуйтесь [Диспетчером форм арматурных стержней \(стр 625\)](#).

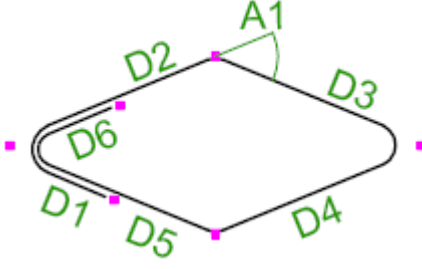
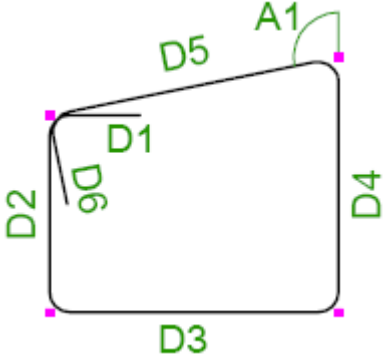
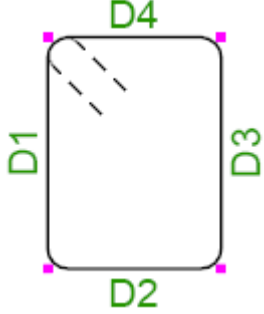
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
1	
2_1	 <p>Требуется стандартный радиус изгиба.</p>

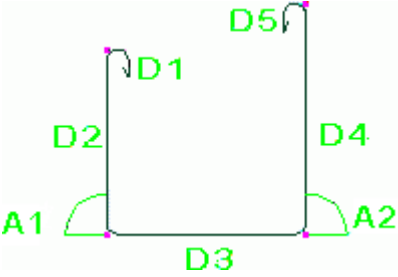
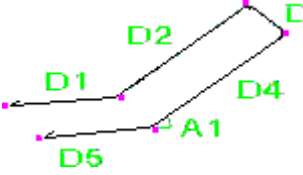
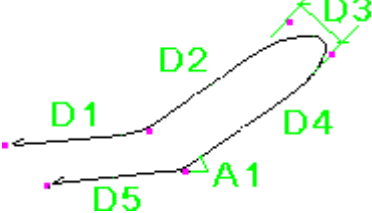
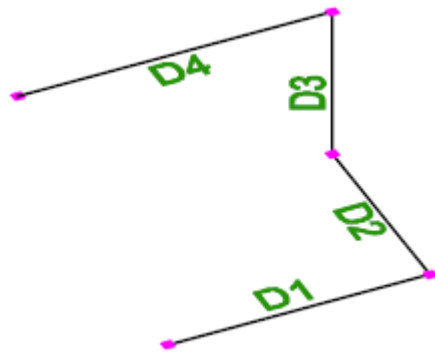
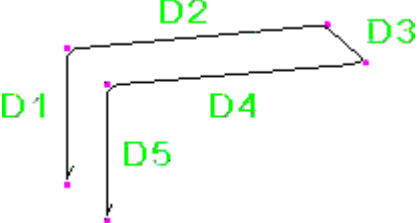
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
2_2	 <p data-bbox="475 593 922 629">Нестандартный радиус изгиба.</p>
3_1	
3_2	
4	
4_2	
4_3	

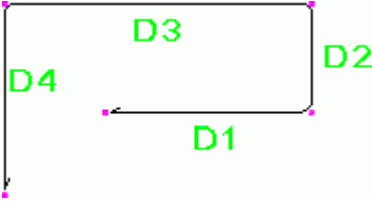
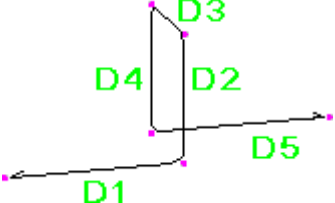
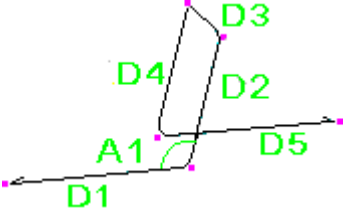
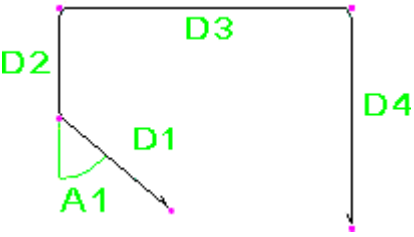
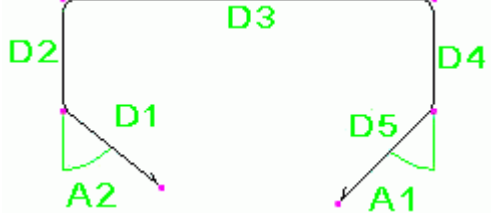
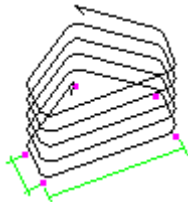
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
4_4	
5_1	
5_2	
5_3	
6_1	
6_2	

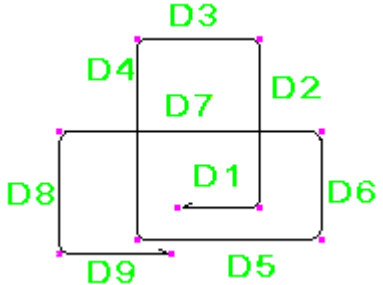
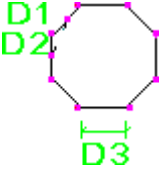

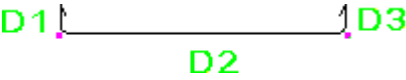
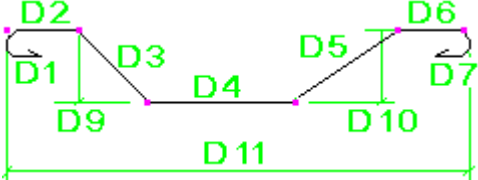
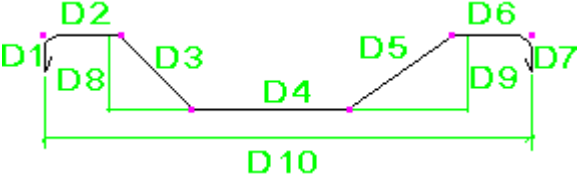
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
7	
8	
9	 <p data-bbox="475 1025 903 1059">Требуется крюк 180 градусов.</p>
10	
11	 <p data-bbox="475 1619 1318 1686">D1 = радиус от центра окружности до центральной линии арматурного стержня.</p>

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
12	 <p>The diagram shows a stack of five parallel layers bent into a U-shape. Dimension D1 is the width of the bottom flange, D2 is the width of the top flange, and H1 is the height of the vertical web.</p>
13	 <p>The diagram shows a profile bent into a U-shape with a horizontal top flange. Dimension D1 is the width of the top flange, D2 is the height of the left vertical web, D3 is the width of the bottom flange, D4 is the height of the right vertical web, and D5 is the width of the horizontal top flange.</p> <p>Может также моделироваться с использованием крюков на обоих концах (т. е. отрезки D1 и D5 моделируются в виде крюков 90 градусов).</p>
14	 <p>The diagram shows a rectangular profile bent into a U-shape. Dimension D1 is the width of the top flange, D2 is the height of the left vertical web, D3 is the width of the bottom flange, D4 is the height of the right vertical web, D5 is the width of the top flange, and D6 is the height of the left vertical web.</p> <p>Требуются крюки 90 градусов на обоих концах.</p>
14_2	 <p>The diagram shows a rectangular profile bent into a U-shape. Dimension D1 is the width of the top flange, D2 is the height of the left vertical web, D3 is the width of the bottom flange, and D4 is the height of the left vertical web.</p>

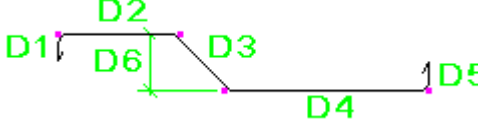
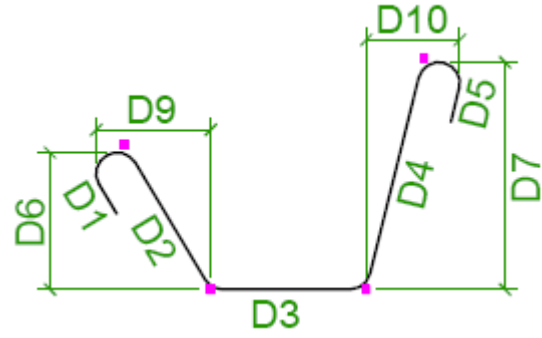
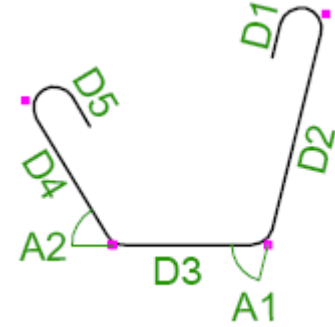
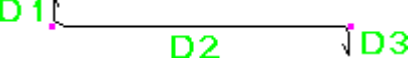
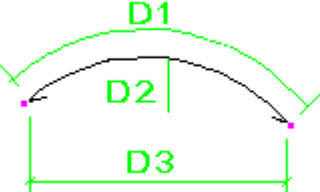
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
14_3	
14_4	 <p data-bbox="475 1070 1157 1108">Требуются крюки 90 градусов на обоих концах.</p>
14_5	 <p data-bbox="475 1473 1372 1541">Распознается, когда начальная и конечная точка совпадают и крюки не используются.</p> <p data-bbox="475 1563 1372 1700">Если расширенный параметр <code>XS_REBAR_RECOGNITION_HOOKS_CONSIDERATION</code> установлен в значение <code>FALSE</code>, арматурные стержни с крюками (типы 14 и 48) распознаются как тип 14_5.</p>

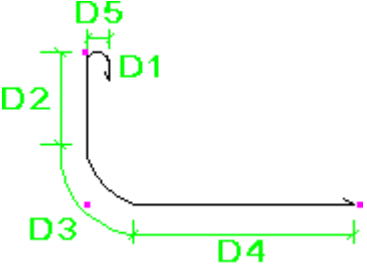
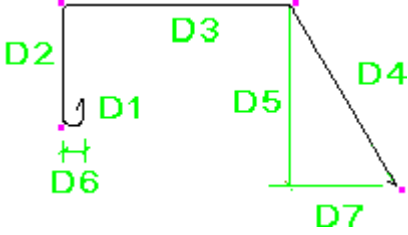
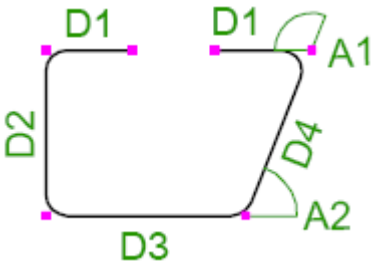
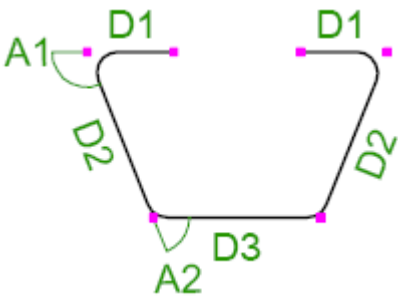
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
15	 <p data-bbox="475 674 981 707">Требуются крюки на обоих концах.</p>
16_1	
16_2	
17	
18	

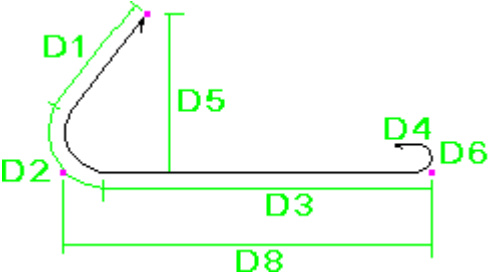
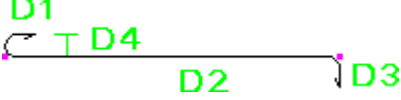
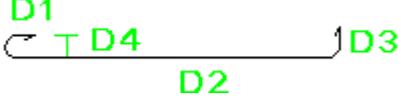

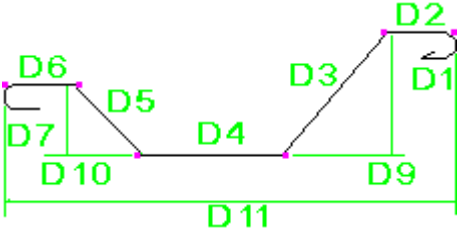
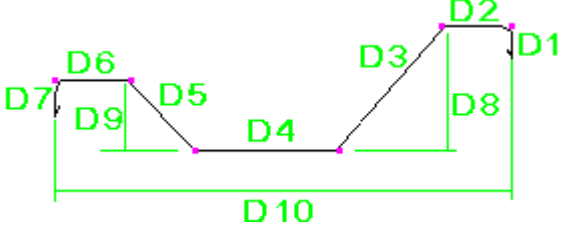
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
19	
20_1	
20_2	
21	
22	
23	

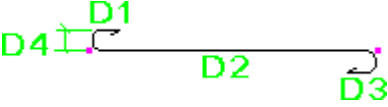
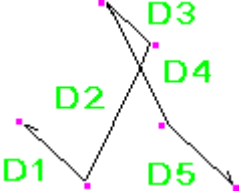
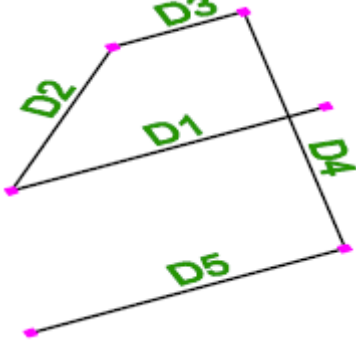
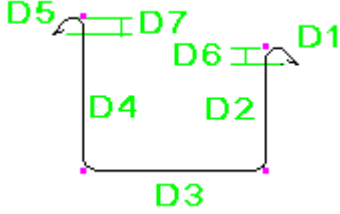
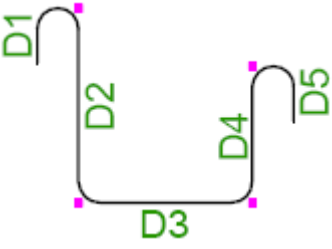
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
24	
25	
26	 <p data-bbox="475 1010 1177 1048">Требуются крюки 180 градусов на обоих концах.</p>
27	 <p data-bbox="475 1155 1161 1193">Требуются крюки 90 градусов на обоих концах.</p>
28	 <p data-bbox="475 1406 1177 1444">Требуются крюки 180 градусов на обоих концах.</p>
29	 <p data-bbox="475 1659 1161 1697">Требуются крюки 90 градусов на обоих концах.</p>

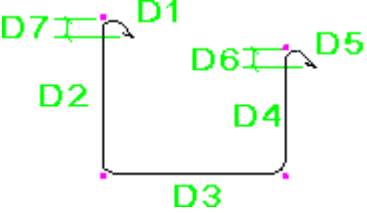
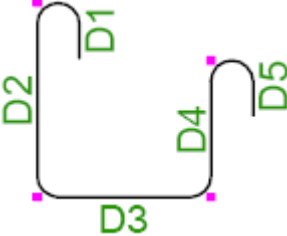
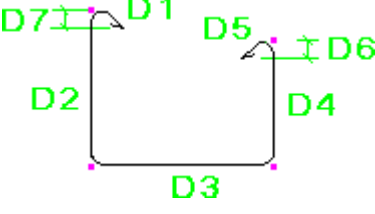
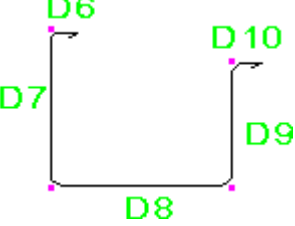
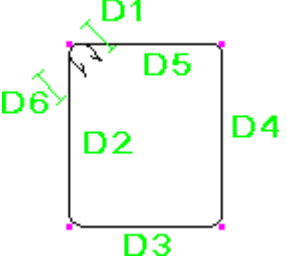
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
29_2	<p>Diagram 29_2 shows a bent bar with four segments. From left to right: a horizontal segment with angle A1 and diameter D4; an upward-sloping segment with angle A1 and diameter D3; a horizontal segment with diameter D2; and a vertical segment with diameter D1. The bar is shown in a perspective view with pink dots at the vertices.</p>
29_3	<p>Diagram 29_3 shows a U-shaped bent bar. From left to right: a vertical segment with diameter D1; a horizontal segment with diameter D2; an upward-sloping segment with angle A1 and diameter D3; a horizontal segment with diameter D4; a downward-sloping segment with angle A1 and diameter D3; and a vertical segment with diameter D5.</p>
29_4	<p>Diagram 29_4 shows a bent bar with five segments. From left to right: a vertical segment with diameter D1; a horizontal segment with diameter D2; an upward-sloping segment with angle A1 and diameter D3; a horizontal segment with diameter D4; a downward-sloping segment with angle A1 and diameter D3; and a vertical segment with diameter D5 and angle A2.</p>
29_5	<p>Diagram 29_5 shows a bent bar with five segments. From left to right: a vertical segment with diameter D5; a horizontal segment with diameter D4; an upward-sloping segment with angle A1 and diameter D3; a horizontal segment with diameter D2; and a vertical segment with diameter D1.</p>
30	<p>Diagram 30 shows a bent bar with seven segments. From left to right: a vertical segment with diameter D7; a horizontal segment with diameter D1; a horizontal segment with diameter D2; a downward-sloping segment with diameter D3; a horizontal segment with diameter D4; a horizontal segment with diameter D5; and a vertical segment with diameter D6.</p> <p>Требуются крюки 180 градусов на обоих концах.</p>

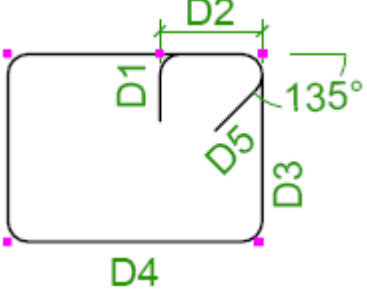
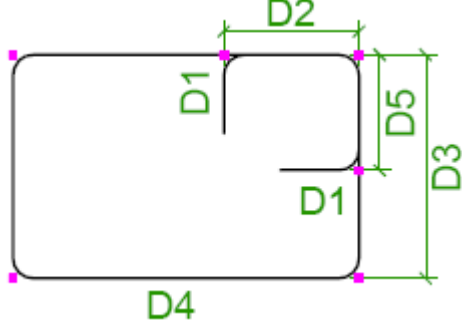
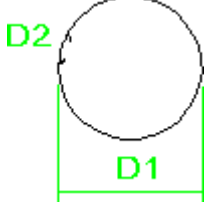
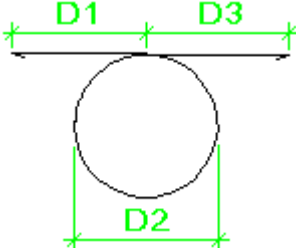
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
31	 <p>Требуются крюки 90 градусов на обоих концах.</p>
32	 <p>Требуются крюки 180 градусов на обоих концах.</p>
32_2	
33	 <p>Требуются крюки 90 градусов на обоих концах.</p>
34	

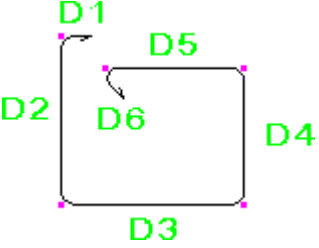
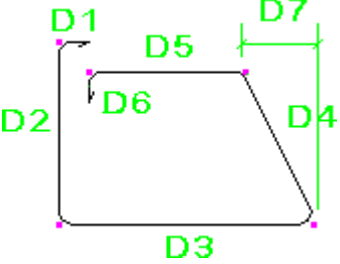
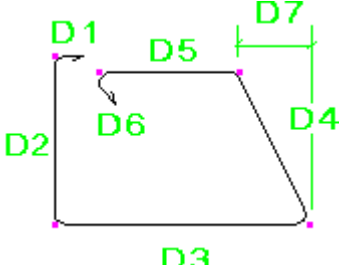
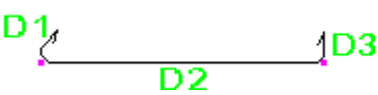
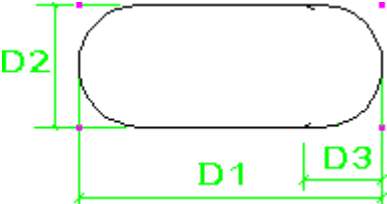
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
35	 <p>Требуется крюк 180 градусов.</p>
36	 <p>Требуется крюк 180 градусов.</p>
36_2	 <p>Может также моделироваться с использованием крюков на обоих концах.</p>
36_3	 <p>Может также моделироваться с использованием крюков на обоих концах.</p>

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
37	 <p>Требуется крюк 180 градусов.</p>
38	 <p>Требуется крюк 180 градусов на одном конце и 90 градусов на другом.</p>
38_2	
39	
40	 <p>Требуется крюки 180 градусов на обоих концах.</p>
41	 <p>Требуется крюки 90 градусов на обоих концах.</p>

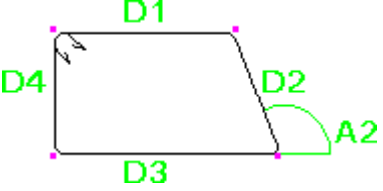
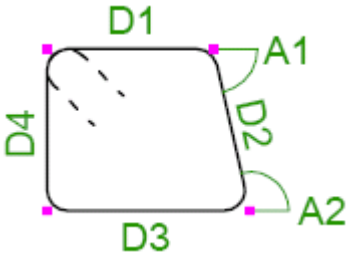
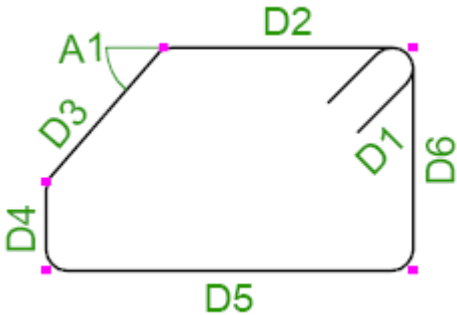
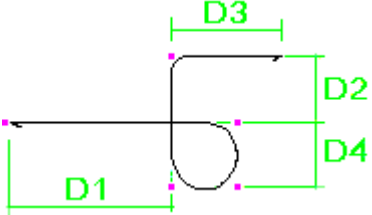
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
42	 <p data-bbox="475 506 1174 539">Требуются крюки 180 градусов на обоих концах.</p>
43	
43_2	
44	 <p data-bbox="475 1417 983 1451">Требуются крюки на обоих концах.</p>
44_2	 <p data-bbox="475 1742 1174 1776">Требуются крюки 180 градусов на обоих концах.</p>

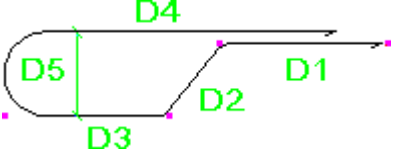
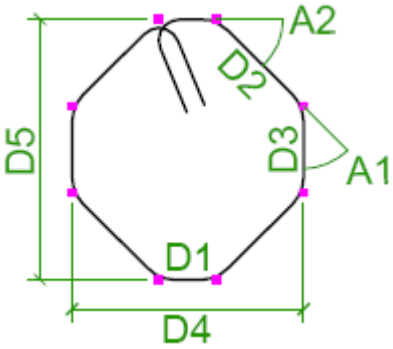
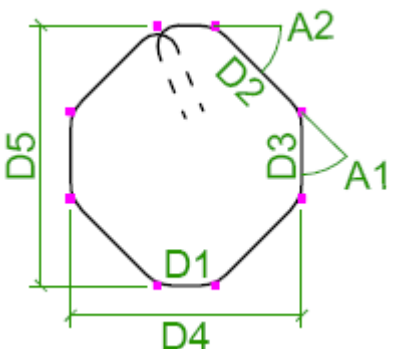
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
45	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>
45_2	 <p>Требуется крюки 180 градусов на обоих концах.</p>
46	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>
47	 <p>Требуется крюки 90 градусов на обоих концах.</p>
48	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>

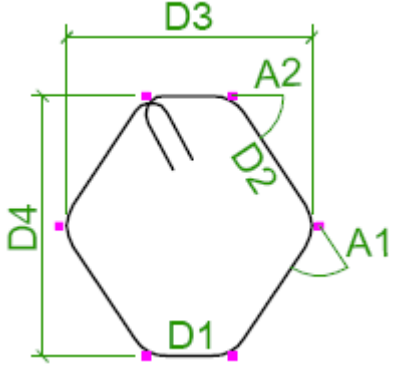
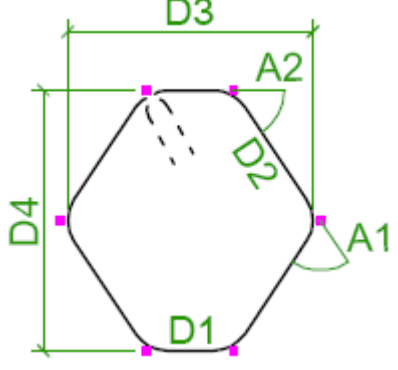
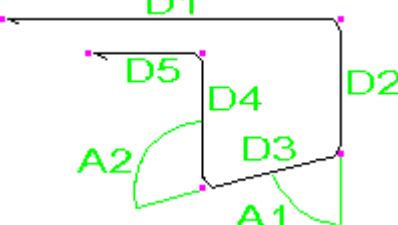
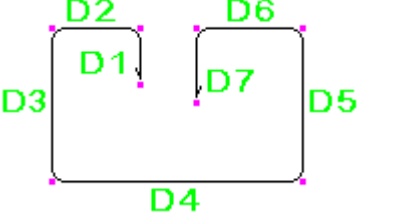
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
48_2	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>
48_3	
49	 <p>D1 = диаметр по центральной линии арматурного стержня.</p>
49_2	

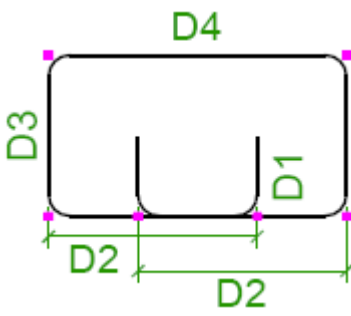
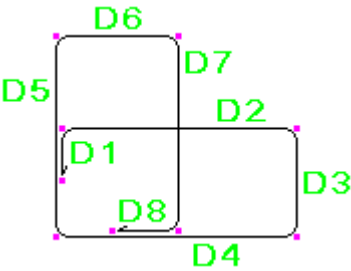
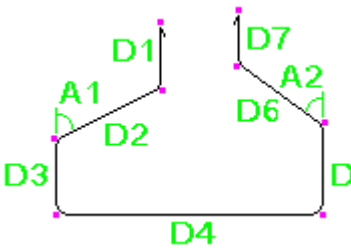
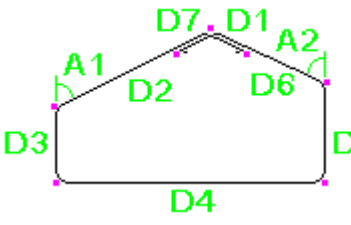
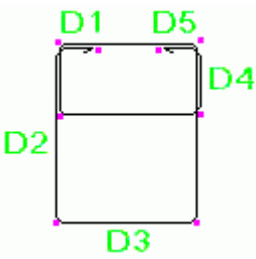
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
50	 <p data-bbox="475 645 981 678">Требуются крюки на обоих концах.</p>
51	 <p data-bbox="475 974 1157 1008">Требуются крюки 90 градусов на обоих концах.</p>
52	 <p data-bbox="475 1303 981 1337">Требуются крюки на обоих концах.</p>
53	 <p data-bbox="475 1478 981 1512">Требуются крюки на обоих концах.</p>
54	 <p data-bbox="475 1747 981 1780">Требуются крюки на обоих концах.</p>

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
55	
56	
57	
58	
59	
60	

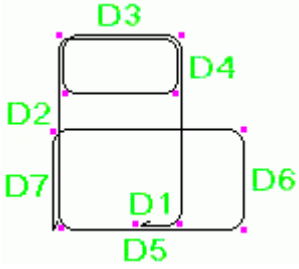
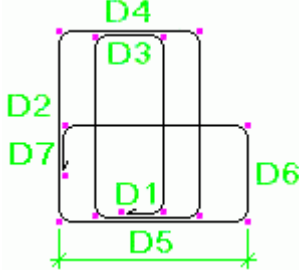
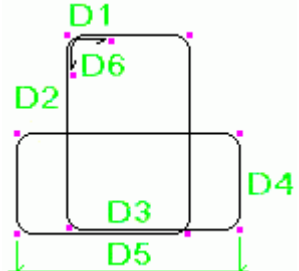
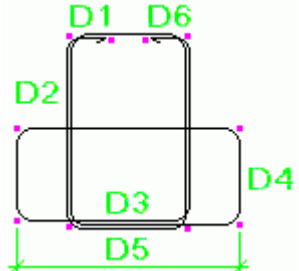
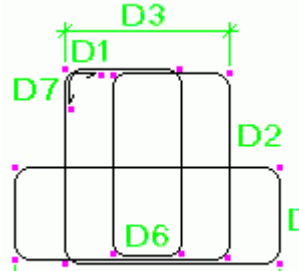
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
61	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>
61_2	 <p>Распознается, если расширенный параметр XS_REBAR_RECOGNITION_HOOKS_CONSIDERATION установлен в значение FALSE.</p>
61_3	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>
62	 <p>Требуется крюк.</p>

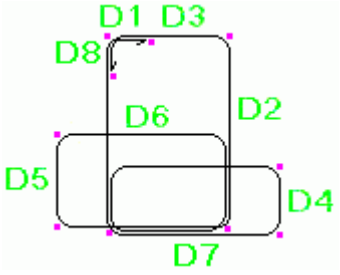
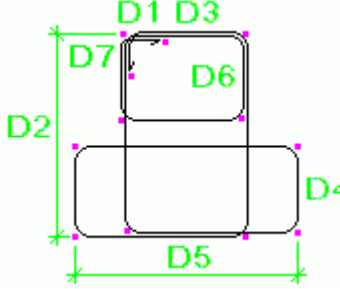
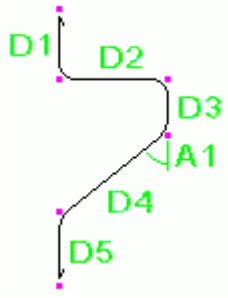
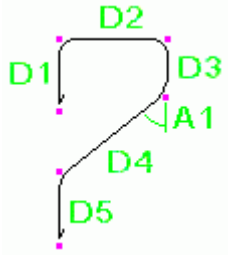
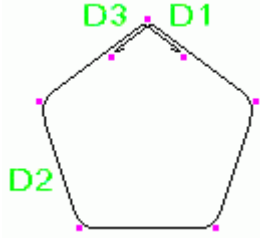
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
63	 <p>Требуется крюк.</p>
64	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>
64_2	 <p>Распознается, если расширенный параметр XS_REBAR_RECOGNITION_HOOKS_CONSIDERATION установлен в значение FALSE.</p>

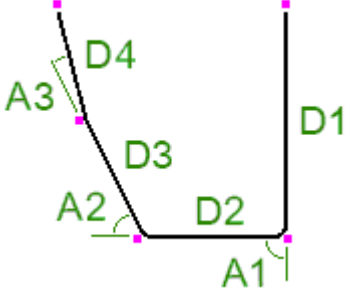
Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
65	 <p>Требуется крюки на обоих концах.</p>
65_2	 <p>Распознается, если расширенный параметр XS_REBAR_RECOGNITION_HOOKS_CONSIDERATION установлен в значение FALSE.</p>
66	
67	

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
67_2	
68	
69_1	
69_2	
70_1	

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
70_2	
71	
72	
73_1	
73_2	

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
73_3	
74	
75_1	
75_2	
76	

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
77	
78	
79_1	
79_2	
80	

Идентификатор типа сгиба	Форма гибки
UNKNOWN	<p>Например:</p>  <p>The diagram shows a bent reinforcement bar with four segments labeled D1, D2, D3, and D4. Segment D1 is a vertical line on the right. Segment D2 is a horizontal line at the bottom. Segment D3 is a horizontal line extending to the left from D2. Segment D4 is a diagonal line extending upwards and to the left from D3. Three angles are marked: A1 is the angle between D1 and D2; A2 is the angle between D2 and D3; A3 is the angle between D3 and D4. Small pink squares are placed at the corners of the segments.</p>

См. также

[Армирование в шаблонах \(стр 663\)](#)

[Распознавание форм армирования \(стр 623\)](#)

Армирование в шаблонах

Иногда возникает необходимость локализовать типы сгиба арматурных стержней или создать шаблоны для спецификаций арматуры.

ПРИМ. Если требуется откорректировать жестко запрограммированные формы гибки или определить новые формы, воспользуйтесь **Каталогом форм арматурных стержней**. См. раздел [Определение формы гибки арматурных стержней в Диспетчере форм арматурных стержней \(стр 625\)](#).

Шаблоны для армирования

Чтобы просматривать размеры, а также углы и типы сгиба арматурных стержней на чертежах и в отчетах, можно включить в поля шаблона характерные для армирования атрибуты, например DIM_A, ANG_S, SHAPE и SHAPE_INTERNAL. Дополнительную информацию о создании шаблонов см. в справке редактора шаблонов (TriEd).

Сопоставление размеров

Файл rebar_schedule_config.inp в папке ..\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\

- внутренних размеров и углов арматурных стержней Tekla Structures конкретным атрибутам шаблонов;

- внутренних типов сгиба арматурных стержней Tekla Structures конкретным типам сгиба.

По умолчанию эти сопоставления зависят от среды. Вы можете изменять их в зависимости от потребностей вашей компании или специфики проекта.

Для расчета отображаемых размеров и углов можно использовать уравнения, функции и операторы `if`.

Файл `rebar_schedule_config.inp` можно редактировать в любом стандартном текстовом редакторе (например, Блокноте).

Примеры

В приведенном ниже примере файла `rebar_schedule_config.inp` внутренний типа сгиба `5_1` сопоставлен с идентификатором типа сгиба `E`, а размеры участков и углы изгиба сопоставлены с конкретными атрибутами шаблона.

<code>rebar_schedule_config.inp</code>	
<pre> BEND_TYPE_5_1[1]="E" BEND_TYPE_5_1[2]="DIM_A=D1" BEND_TYPE_5_1[3]="DIM_B=D5" BEND_TYPE_5_1[4]="DIM_C=D2" BEND_TYPE_5_1[5]="DIM_TD=TD" BEND_TYPE_5_1[6]="ANG_U=A1" BEND_TYPE_5_1[7]="ANG_V=A2" </pre>	

В результате сопоставления тип сгиба `6_2` становится `XY`, атрибуты шаблона `DIM_B` и `DIM_C` будут отображать горизонтальный и вертикальный размеры второго участка `D2`, а `DIM_E` и `DIM_F` — горизонтальный и вертикальный размеры четвертого участка `D4`.

<code>rebar_schedule_config.inp</code>	
<pre> BEND_TYPE_6_2[1]="XY" BEND_TYPE_6_2[2]="DIM_A=D1" BEND_TYPE_6_2[3]="DIM_B=D2*COS(A2*PI/180)" BEND_TYPE_6_2[4]="DIM_C=D2*SIN(A2*PI/180)" BEND_TYPE_6_2[5]="DIM_D=D3" BEND_TYPE_6_2[6]="DIM_E=D4*COS(A1*PI/180)" BEND_TYPE_6_2[7]="DIM_F=D4*SIN(A1*PI/180)" BEND_TYPE_6_2[8]="DIM_G=D5" BEND_TYPE_6_2[9]="DIM_TD=TD" </pre>	

В следующем примере внутренний тип сгиба `4` сопоставляется с идентификатором типа сгиба `A`, **если** размеры `D1` и `D3` `D3`. В противном случае тип `4` сопоставляется с идентификатором `B`.

rebar_schedule_config.inp	
<pre> BEND_TYPE_4 [1]=if (D1==D3) then ("A") else ("B") endif BEND_TYPE_4 [2]="DIM_A=D1" BEND_TYPE_4 [3]="DIM_B=D2" BEND_TYPE_4 [4]="DIM_C=D3" BEND_TYPE_4 [5]="DIM_TD=TD" </pre>	

Если Tekla Structures не удастся распознать форму гибки арматурного стержня, ему присваивается внутренний тип сгиба UNKNOWN. В файле rebar_schedule_config.inp можно также определить, как неизвестные типы сгиба должны отображаться на чертежах и в отчетах. Например, можно просто использовать идентификатор типа сгиба ??? и перечислять все размеры участков и углы изгиба.

rebar_schedule_config.inp	
<pre> BEND_TYPE_UNKNOWN [1]="???" BEND_TYPE_UNKNOWN [2]="DIM_A=D1" BEND_TYPE_UNKNOWN [3]="DIM_B=D2" BEND_TYPE_UNKNOWN [4]="DIM_C=D3" BEND_TYPE_UNKNOWN [5]="DIM_D=D4" BEND_TYPE_UNKNOWN [6]="DIM_E=D5" BEND_TYPE_UNKNOWN [7]="DIM_F=D6" BEND_TYPE_UNKNOWN [8]="ANG_S=A1" BEND_TYPE_UNKNOWN [9]="ANG_T=A2" BEND_TYPE_UNKNOWN [10]="ANG_U=A3" BEND_TYPE_UNKNOWN [11]="ANG_V=A4" BEND_TYPE_UNKNOWN [12]="DIM_TD=TD" </pre>	

No.	Grade	Size	Mark	Length	Type	A	B	C	D	E	F	S	T	U	V	TD
1	A615-40	#4	R/S	1930	???	740	420	430	380			90	65	15		76

См. также

[Жестко запрограммированные идентификаторы типов сгиба в распознавания форм армирования \(стр 637\)](#)

[Распознавание форм армирования \(стр 623\)](#)

2.10 Создание вспомогательных объектов и точек

Точки и вспомогательные объекты помогают размещать другие объекты в модели.

Для размещения объектов в местах, где нет пересечений линий или объектов, можно создавать [вспомогательные линии \(стр 666\)](#), [плоскости \(стр 667\)](#), [окружности \(стр 668\)](#), [дуги \(стр 668\)](#) и [поликривые \(стр 669\)](#). После этого можно, например, [указать \(стр 88\)](#) точки на пересечении

вспомогательных линий и окружностей. [Приоритет привязки \(стр 89\)](#) вспомогательных объектов такой же, как и у прочих линий.

Вспомогательные объекты сохраняются в модели при обновлении или перечерчивании видов и окон. На чертежах они не присутствуют.

Также можно создавать магнитные вспомогательные линии или плоскости для привязывания и перемещения групп объектов. Например, вместо того чтобы привязывать множество ручек и фасок к граням детали, вы можете просто создать вспомогательную плоскость, проходящую через все ручки и фаски. Затем сделайте эту плоскость магнитной и привяжите ее к соответствующей грани. При перемещении плоскости прикрепленные к ней ручки и фаски будут перемещаться вместе с ней.

См. также

[Создание вспомогательной линии \(стр 666\)](#)

[Создание вспомогательной плоскости \(стр 667\)](#)

[Создание вспомогательной окружности \(стр 668\)](#)

[Создание вспомогательной дуги \(стр 668\)](#)

[Создание вспомогательной поликривой \(стр 669\)](#)

[Копирование вспомогательного объекта со смещением \(стр 671\)](#)

[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)

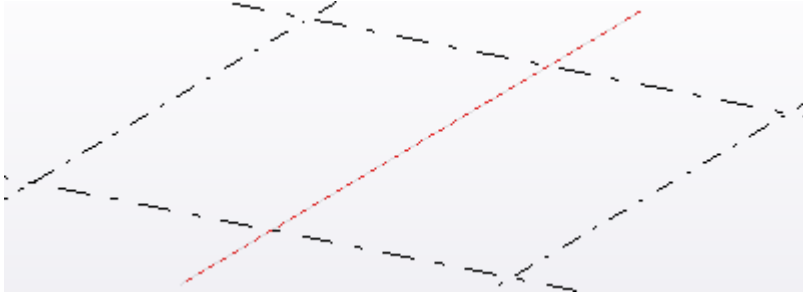
[Создание точек \(стр 676\)](#)

Создание вспомогательной линии

1. На вкладке **Правка** выберите **Вспомогательный объект** --> **Линия** .
2. Укажите начальную точку вспомогательной линии.
3. Укажите конечную точку вспомогательной линии.
4. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
5. Чтобы изменить свойства вспомогательной линии, дважды щелкните линию в модели.

Свойства линии отображаются на панели свойств.

- a. Если вы хотите сделать линию магнитной, выберите **Да** в списке **Магнитный**.
- b. Выберите цвет для линии.
- c. Укажите, насколько линия выходит за указанные точки.
- d. Выберите тип линии для линии.
- e. Нажмите кнопку **Изменить**.



См. также

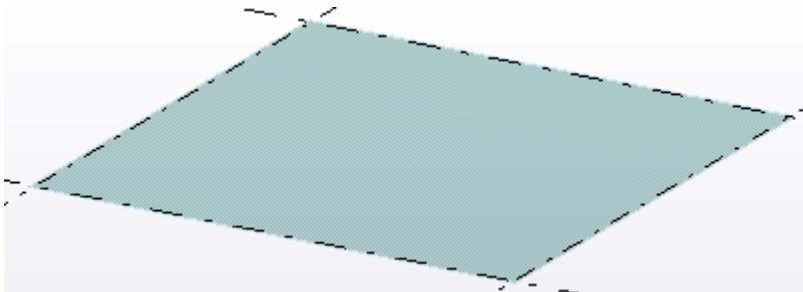
[Создание вспомогательных объектов и точек \(стр 665\)](#)

[Копирование вспомогательного объекта со смещением \(стр 671\)](#)

[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)

Создание вспомогательной плоскости

1. На вкладке **Правка** выберите **Вспомогательный объект --> Плоскость**.
2. Укажите три точки.
3. Щелкните средней кнопкой мыши.
Tekla Structures строит плоскость.
4. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
5. Чтобы изменить свойства вспомогательной плоскости, дважды щелкните плоскость в модели.
Свойства плоскости отображаются на панели свойств.
 - a. Введите имя для плоскости.
 - b. Если вы хотите сделать вспомогательную плоскость магнитной, выберите **Да** в списке **Магнитный**.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.



См. также



[Создание вспомогательных объектов и точек \(стр 665\)](#)

[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)

Создание вспомогательной окружности

Создавать вспомогательные окружности можно путем указания трех точек в трехмерном пространстве модели.

1. На вкладке **Правка** выберите **Вспомогательный объект** --> **Окружность** .
2. На появившейся контекстной панели инструментов нажмите кнопку, чтобы выбрать, какой набор точек вы планируете указать.

- Нажмите  , а затем укажите три точки: центральную точку, точку для задания радиуса и точку для задания плоскости окружности.
- Нажмите  , а затем укажите три точки на дуге окружности.

Tekla Structures создает по указанным точкам окружность с использованием текущих свойств. При этом Tekla Structures обозначает центральную точку окружности в модели крестиком.

3. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
4. Чтобы изменить свойства вспомогательной окружности, дважды щелкните окружность в модели.

Свойства окружности отображаются на панели свойств.

- a. Выберите цвет для окружности.
- b. Выберите тип линии для окружности.
- c. Нажмите кнопку **Изменить**.

См. также

[Создание вспомогательных объектов и точек \(стр 665\)](#)

[Копирование вспомогательного объекта со смещением \(стр 671\)](#)

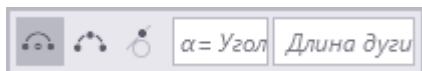
[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)




Создание вспомогательной дуги

Создавать вспомогательные дуги можно путем указания трех точек в трехмерном пространстве модели.

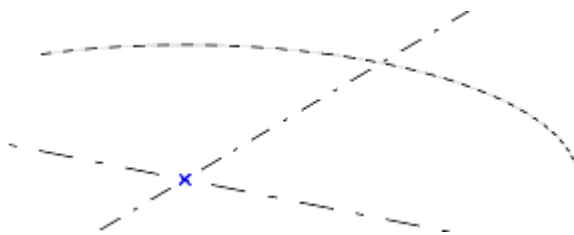
1. На вкладке **Правка** выберите **Вспомогательный объект** --> **Дуга** .

2. На появившейся контекстной панели инструментов нажмите кнопку, чтобы выбрать, какой набор точек вы планируете указать:



- Нажмите , а затем укажите три точки: центральную точку, начальную точку и конечную точку дуги.
Также можно задать угол или длину дуги.
- Нажмите , а затем укажите начальную точку, конечную точку и (необязательно) точку на дуге.
- Нажмите , а затем укажите точку, чтобы задать касательную, а также две точки на дуге.

Tekla Structures создает по указанным точкам дугу с использованием текущих свойств. При этом Tekla Structures обозначает центральную точку дуги в модели крестиком.



3. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
4. Чтобы изменить свойства вспомогательной дуги, дважды щелкните дугу в модели.
Свойства дуги отображаются на панели свойств.
- а. Выберите цвет для дуги.
 - б. Выберите тип линии для дуги.
 - с. Нажмите кнопку **Изменить**.

См. также

[Создание вспомогательных объектов и точек \(стр 665\)](#)

[Копирование вспомогательного объекта со смещением \(стр 671\)](#)

[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)





Создание вспомогательной поликривой

Можно создавать трехмерные вспомогательные поликривые, проходящие через указанные точки. Поликривые могут содержать прямые и криволинейные сегменты.

1. На вкладке **Правка** выберите **Вспомогательный объект** --> **Поликривая**.
2. На появившейся контекстной панели инструментов нажмите кнопку, чтобы выбрать, какой набор точек вы планируете указывать для создания сегмента поликривой.

Закончив создание сегмента, можно сменить режим указания точек.



- Для создания прямого сегмента нажмите первую кнопку  **Создать линию**, а затем укажите начальную точку и конечную точку сегмента.
- Для создания криволинейного сегмента нажмите  и укажите три точки на сегменте.
- Для создания криволинейного сегмента с использованием касательной нажмите  и укажите точку на касательной линии, начальную точку и конечную точку сегмента.
- Для создания прямого сегмента, представляющего собой касательную к предыдущему сегменту, нажмите последнюю кнопку  **Создать касательную линию**, а затем укажите точку на касательной линии.

Tekla Structures создает сегмент поликривой.

3. Повторите шаг 2 для каждого сегмента поликривой, который вы хотите создать, пропустив указание первой точки сегмента, поскольку она совпадает с последней точкой предыдущего сегмента.
4. Щелкните средней кнопкой мыши для завершения указания точек. Tekla Structures создает проходящую через указанные точки поликривую, используя текущие свойства поликривой.
5. Чтобы завершить команду, нажмите **ESC**.
6. Чтобы изменить свойства вспомогательной поликривой, дважды щелкните поликривую в модели.
Свойства поликривой отображаются на панели свойств.
 - a. Выберите цвет для поликривой.
 - b. Выберите тип линии для поликривой.

- с. Нажмите кнопку **Изменить**.

См. также

[Создание вспомогательных объектов и точек \(стр 665\)](#)

[Копирование вспомогательного объекта со смещением \(стр 671\)](#)

[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)

Копирование вспомогательного объекта со смещением

Вспомогательные линии, окружности, дуги и поликривые можно копировать в заданном направлении с использованием заданных значений смещения. Например, можно создавать новые окружности и дуги с центром в той же точке, что и исходная окружность или дуга, корректируя радиусы с помощью значений смещения.

1. На вкладке **Правка** выберите **Вспомогательный объект --> Копировать со смещением**.
2. Выберите вспомогательный объект, который вы хотите скопировать.
Можно копировать [линии \(стр 666\)](#), [окружности \(стр 668\)](#), [дуги \(стр 668\)](#) и [поликривые \(стр 669\)](#).
3. В появившемся окне введите значения смещений и нажмите клавишу **ВВОД**.
Если ввести только одно значение смещения, Tekla Structures создает одну копию объекта.
Чтобы создать несколько копий, введите несколько значений смещений. Например: 500 1000 1500 или 3*500.
4. Щелкните, чтобы указать направление копирования объекта.

Tekla Structures копирует выбранный объект в указанном направлении.

Например, если вы выбрали линию, Tekla Structures создает копию этой линии в указанном месте. Если вы выбрали окружность или дугу, Tekla Structures создает новый объект с центром в том же месте, что у исходного объекта, скорректировав радиус на указанное вами значение смещения.

См. также


[Создание вспомогательных объектов и точек \(стр 665\)](#)

[Изменение вспомогательного объекта \(стр 671\)](#)


Изменение вспомогательного объекта

Вспомогательные точки, линии, окружности, дуги, поликривые и плоскости можно изменять в режиме прямого изменения.


Прежде чем приступить:


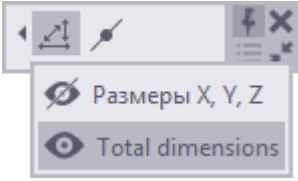
- Убедитесь, что переключатель  **Прямое изменение** активен.
- Выберите вспомогательный объект.

Tekla Structures отображает ручки и размеры, с помощью которых можно изменить вспомогательный объект.



Если выбрать ручку и навести указатель мыши на значок , Tekla Structures отобразит панель инструментов с дополнительными командами для изменения объекта. Набор доступных команд зависит от типа изменяемого вспомогательного объекта.

Для изменения вспомогательных объектов предусмотрены следующие способы.

Задача	Действие	Типы объектов
Разрешить опорной точке двигаться в одном, двух или всех направлениях	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите ручку в опорной точке. 2. Чтобы указать, в каких направлениях может двигаться ручка, выберите один из вариантов в списке на панели инструментов: <div data-bbox="638 1243 1109 1478" data-label="Image"> </div> <p>Также можно нажимать клавишу TAB для перебора вариантов.</p> 3. Чтобы переместить ручку параллельно определенной плоскости, нажмите  и выберите плоскость. 	Вспомогательные точки, линии, центральные точки окружностей, плоскости
Переместить точку, точку на линии, окружности, дуге	Перетащите ручку в опорной точке в новое место.	Все вспомогательные объекты

Задача	Действие	Типы объектов
или поликривой либо угол плоскости		
Переместить окружность или дугу	Перетащите ручку в центральной точке в новое место.	Вспомогательны е окружности, дуги
Переместить линию или кромку плоскости	Перетащите ручку-линию в новое место.	Вспомогательны е линии, плоскости
Переместить плоскость	Перетащите плоскость в новое место.	Вспомогательны е плоскости
Показать или скрыть диагональные размеры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите ручку. 2. На панели инструментов щелкните . 3. Щелкните значок глаза, чтобы отобразить или скрыть ортогональные или габаритные размеры: 	Вспомогательны е линии, плоскости
Изменить размер	<p>Перетащите размерную стрелку в новое место или:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите стрелку размера, которую вы хотите переместить. Чтобы изменить размер с обоих концов, выберите обе стрелки. Чтобы изменить радиус окружности или дуги, выберите наружную стрелку. 2. Введите с клавиатуры значение, на которое требуется изменить размер. 	Вспомогательны е линии, окружности, плоскости Дуги (только с числовыми входными данными)

Задача	Действие	Типы объектов
	<p>Чтобы начать со знака «минус» (-), воспользуйтесь цифровой клавиатурой.</p> <p>Чтобы ввести абсолютное значение размера, сначала введите знак \$, а затем значение.</p> <p>3. Нажмите ВВОД или нажмите кнопку ОК в диалоговом окне Ввод местоположения в виде числа.</p>	
Создать фаску на углу поликривой	<p>1. Выберите угловую ручку.</p> <p>2. На панели инструментов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Нажмите , чтобы создать круглую фаску, а затем введите радиус фаски. • Нажмите , чтобы создать прямую фаску, а затем введите размеры фаски по осям X и Y. <p>3. Нажмите клавишу ВВОД, чтобы подтвердить размеры фаски.</p>	Поликривые
Преобразовать дугу в линию Преобразовать криволинейный сегмент в прямой	<p>Выберите ручку — среднюю точку дуги или сегмента (с символом дуги)  и нажмите клавишу DELETE.</p>	Дуги, криволинейные сегменты поликривых
Преобразовать линию в дугу Преобразовать прямой сегмент в криволинейный	<p>Перетащите символ дуги  в средней точке линии или сегмента.</p>	Линии, прямые сегменты поликривых
Добавить угловую точку и промежуточный сегмент в поликривую	<p>Перетащите ручку — среднюю точку сегмента в новое место.</p>	Поликривые
Удалить угловую точку и два	<p>Выберите ручку — угловую точку и нажмите клавишу DELETE.</p>	Поликривые

Задача	Действие	Типы объектов
соединенных с ней сегмента		
Удалить последний сегмент поликривой	Выберите ручку — конечную точку и нажмите клавишу DELETE .	Поликривые
Изменить радиус дуги без изменения местоположения конечных точек	Щелкните размер радиуса, введите новое значение и нажмите клавишу ВВОД .	Дуги
Изменить радиус сегмента поликривой без изменения местоположения конечных точек	Перетащите символ дуги  в ручке — средней точке сегмента.	Криволинейные сегменты поликривых
Изменить угол или длину дуги	Перетащите начальную или конечную точку в новое место.	Дуги
Скопировать вспомогательный объект со смещением	См. раздел Копирование вспомогательного объекта со смещением (стр 671) .	Линии, окружности, дуги, поликривые
Изменить направление моделирования выбранного вспомогательного объекта	На контекстной панели инструментов нажмите кнопку  Поменять концы местами . Делать это может понадобиться при создании пластин по параметрическим кривым (стр 321) или перекрытий по параметрическим кривым (стр 352) с использованием вспомогательных объектов, если геометрия пластины или перекрытия в противном случае будет пересекать сама себя.	Линии, дуги

См. также

[Создание вспомогательных объектов и точек \(стр 665\)](#)

[Создание точек \(стр 676\)](#)

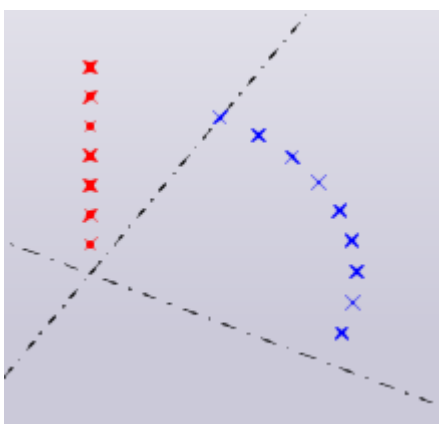
[Изменение размеров и формы объектов модели \(стр 125\)](#)

Создание точек

Можно создавать точки для облегчения размещения объектов модели в местах, где нет пересекающихся линий или объектов.

В Tekla Structures существует целый ряд способов создания точек. Какой из способов будет самым удобным в конкретном случае, зависит от уже созданных в модели объектов и того, какие местоположения проще указать.

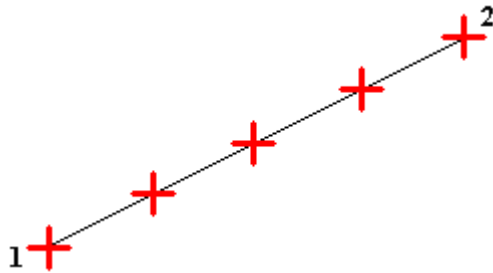
При создании точек Tekla Structures всегда размещает их в соответствии с системой координат рабочей плоскости. Точки, находящиеся на плоскости вида, по умолчанию синего цвета, а точки вне плоскости вида — красного.



Создание точек на линии

Можно создать точки через равные интервалы на линии, заданной двумя точками.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки --> На линии** .
Появится диалоговое окно **Точки разделенной линии**.
2. Задайте количество создаваемых точек.
3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Укажите начальную точку линии (1).
5. Укажите конечную точку линии (2).



Создание точек на плоскости

Можно создать в требуемой области модели несколько точек, расположенных через равные промежутки. Точки создаются относительно указанного положения, выступающего в качестве начала координат.

Массив точек состоит из нескольких точек в виде прямоугольной структуры XY(Z) относительно текущей рабочей плоскости. Координаты точек по осям X, Y и Z определяют структуру массива. Координаты по осям X и Y представляют собой относительные расстояния между точками на рабочей плоскости. Координаты по оси Z — абсолютные расстояния, перпендикулярные рабочей плоскости.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **На плоскости** .
Появится диалоговое окно **Массив точек**.
2. Задайте координаты точек массива.
Для задания направления массива используйте положительные или отрицательные значения.
Точку в начале координат массива представляет нуль в начале строки. Значения разделяются пробелами.
3. Укажите на виде начало координат массива.
Также можно задать начало координат в диалоговом окне **Массив точек**.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Создание точек параллельно двум точкам

Можно создать смещенные точки параллельно линии, проходящей между двумя указанными точками.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **Параллельно двум точкам** .
Появится диалоговое окно **Ввод точки**.
2. Задайте расстояния, на которых создаются точки.
Если требуется создать несколько пар смещенных точек, введите несколько значений, разделяя их пробелами.

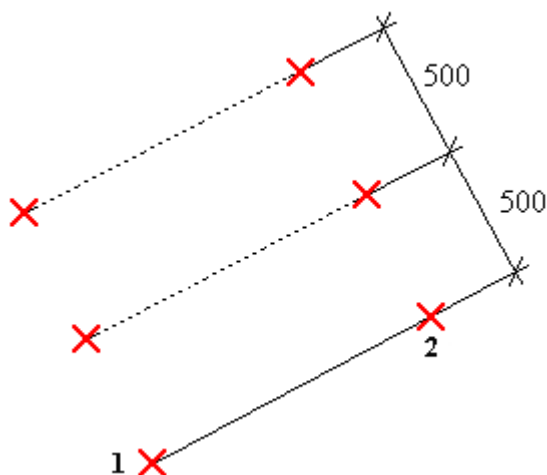
3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Укажите начальную точку линии (1).
5. Укажите конечную точку линии (2).

Порядок указания начальной точки и конечной точки определяет направление смещения новых точек.

Если смотреть из начальной точки в конечную, Tekla Structures создает новые точки слева от указанных точек. Если ввести в диалоговом окне **Ввод точки** отрицательные значения, Tekla Structures создаст точки справа от указанных точек.

При указании точек Tekla Structures показывает направление смещения стрелками.

Например, если ввести в диалоговом окне **Ввод точки** 500 500, первая пара новых точек создается на расстоянии 500 мм от указанных точек, а вторая пара точек — на расстоянии 500 мм от первой пары точек.

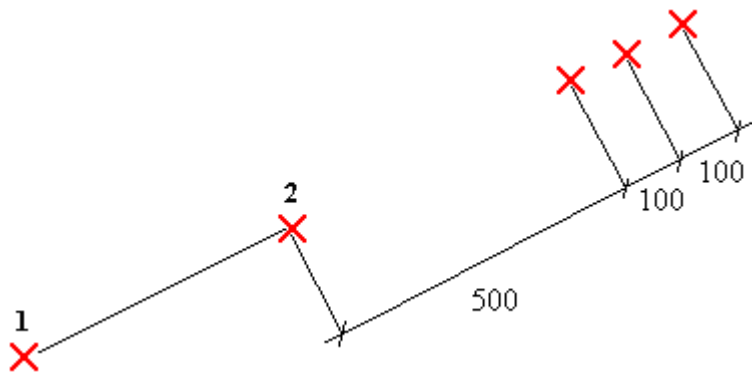


Создание точек на продолжении линии, проходящей через две точки

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **На линии через две точки** .
Откроется диалоговое окно **Ввод точки**.
2. Задайте расстояния, на которых создаются точки.
Значения разделяются пробелами.
3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Укажите начальную точку линии (1).

5. Укажите конечную точку линии (2).

Например, если ввести в диалоговом окне **Ввод точки** 500 100 100, первая точка создается на расстоянии 500 мм от конечной точки линии, а вторая и третья точки — еще через 100 мм каждая.

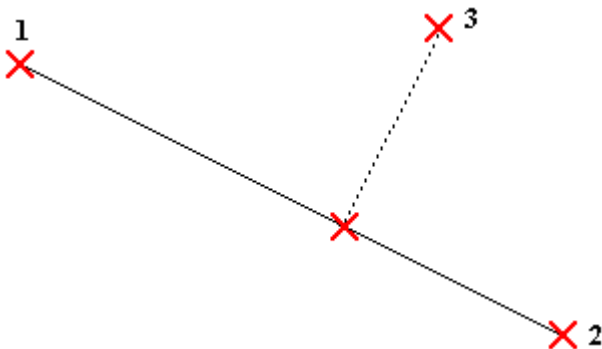


СОВЕТ Чтобы создать точку между начальной и конечной точками, введите в диалоговом окне **Ввод точки** отрицательное значение.

Создание точек, спроецированных на линию

Можно спроецировать точку на выбранную линию или на ее продолжение.

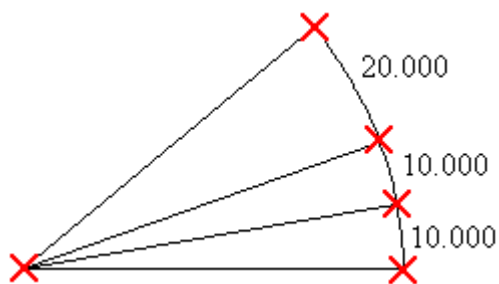
1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **Проекция точек на линию**.
2. Укажите первую точку на линии (1).
3. Укажите вторую точку на линии (2).
4. Укажите точку, которую нужно спроецировать (3).



Создание точек вдоль дуги по центру и точкам дуги

Можно создать точки, расположенные по дуге.

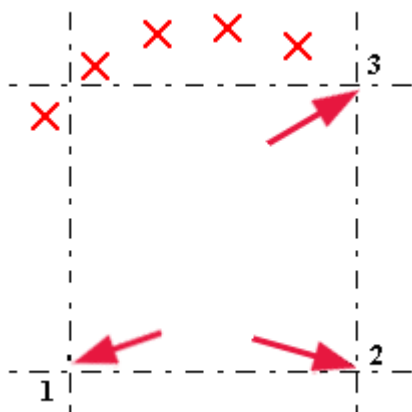
1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **Вдоль дуги по центру и точкам дуги** .
Появится диалоговое окно **Точки дуги**.
2. Установите переключатель в положение **Углы** или **Расстояния** и введите углы или расстояния между точками, расположенными по дуге.
Значения углов вводятся в градусах.
Значения углов и расстояний разделяются пробелами.
3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Укажите центральную точку.
5. Укажите начальную точку дуги.
Tekla Structures создает точки дуги в направлении против часовой стрелки от начальной точки.



Создание точек вдоль дуги по трем точкам дуги

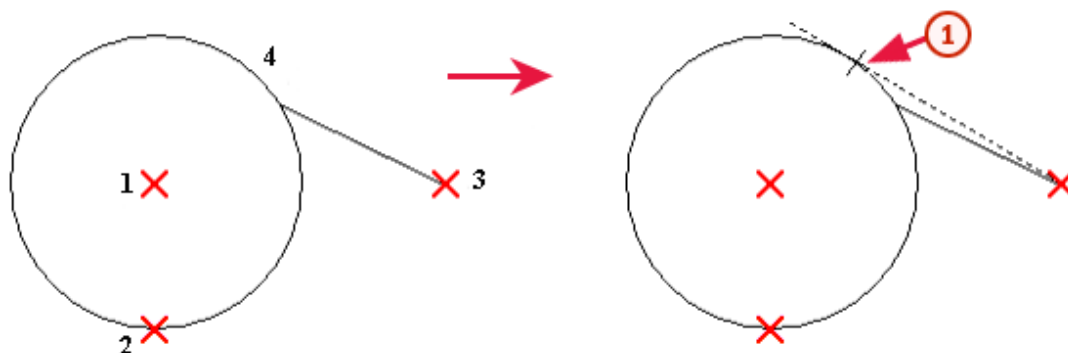
Можно создать точки, лежащие на продолжении дуги.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **Вдоль дуги по трем точкам дуги** .
Появится диалоговое окно **Точки дуги**.
2. Установите переключатель в положение **Углы** или **Расстояния** и введите углы или расстояния между точками, расположенными по дуге.
Значения углов вводятся в градусах.
Значения углов и расстояний разделяются пробелами.
3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Укажите три точки на дуге (1-3).



Создание точек, образующих касательную к окружности

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **Касательная к окружности** .
2. Укажите центральную точку окружности (1).
3. Укажите точку на окружности, чтобы определить радиус (2).
4. Укажите конечную точку касательной (3).
5. Укажите сторону, с которой Tekla Structures создаст точку для образования касательной (4).



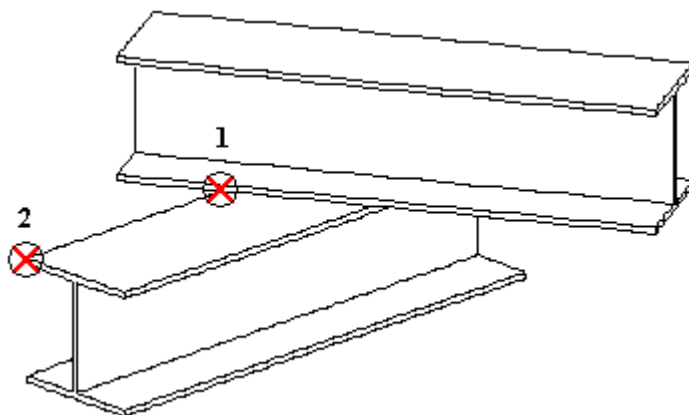
(1): Точка, образующая касательную

Создание точек в любом месте

ПРИМ. Места, которые можно указать, определяются [переключателями привязки \(стр 91\)](#).

Можно также использовать временные опорные точки и числовую привязку, чтобы создать, например, точку на определенном расстоянии от существующего угла или точки.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **В любом месте** .
2. Укажите пересечение кромок двух деталей (1) или угол детали (2).



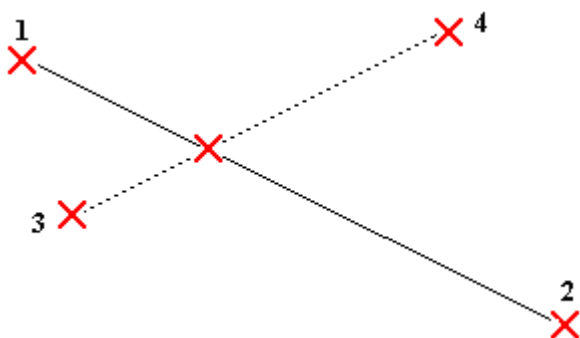
Создание точек по болтам

Можно создать точки на плоскости вида в центральных точках отдельных болтов и болтов, входящих в группу болтов.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **Точки болтов** .
2. Выберите болт или группу болтов.

Создание точек на пересечении двух линий

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **На пересечении двух линий** .
2. Укажите начальную точку первой линии (1).
3. Укажите конечную точку первой линии (2).
4. Укажите начальную точку второй линии (3).
5. Укажите конечную точку второй линии (4).



Создание точек на пересечении плоскости и линии

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **На пересечении плоскости и линии** .
2. Укажите три точки, чтобы задать плоскость.
3. Укажите первую точку линии.
4. Укажите вторую точку линии.

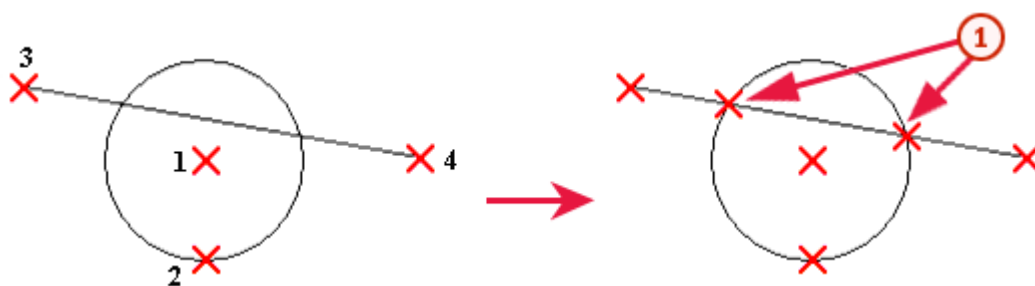
Создание точки на пересечении детали и линии

Можно создать точки в месте пересечения линии с поверхностью детали.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **На пересечении детали и линии** .
2. Выберите деталь.
3. Укажите первую точку линии.
4. Укажите вторую точку линии.

Создание точек на пересечении окружности и линии

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **На пересечении окружности и линии** .
2. Укажите центральную точку окружности (1).
3. Укажите точку на окружности, чтобы определить радиус (2).
4. Укажите первую точку на линии (3).
5. Укажите вторую точку на линии (4).



(1): Новые точки

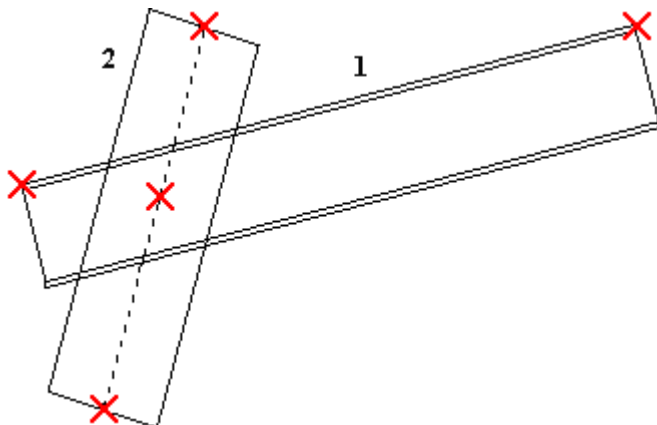
Создание точек на пересечении осей двух деталей

Можно создать точки на пересечении осей двух деталей и спроецировать точки на ось той детали, которая была выбрана первой.

1. На вкладке **Правка** выберите **Точки** --> **На пересечении осей двух деталей** .

2. Выберите первую деталь (1).
3. Выберите вторую деталь (2).

Tekla Structures проецирует точку на ось первой детали.



Импорт точек

ПРИМ. Этот раздел предназначен для опытных пользователей.


С помощью компонента **Импорт точек (8)** можно импортировать точки в конкретные места в открытой модели Tekla Structures. Для этого необходимо указать координаты точек в текстовом файле. В некоторых случаях этот файл создается другим программным обеспечением.

1. Создайте файл для импорта точек.
 - a. Создайте текстовый файл, состоящий из отдельных строк для каждой точки.

В качестве разделителей между тремя координатами точки в строке используйте запятые или символы табуляции. Например:

```
100, 500, 1000  
300, 700, 1500
```
 - b. Сохраните файл.

ПРИМ. В ходе импорта Tekla Structures игнорирует в файле импорта все строки, которые не состоят из допустимых значений, разделенных запятыми или символами табуляции.

2. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
3. Введите импорт точек в поле **Поиск...**

4. Выберите **Импорт точек (8)**.
5. Введите имя ASCII-файла.
Имя файла должно включать полный путь и расширение (например, `.txt`). Если не указать путь, Tekla Structures будет искать файл в текущей папке модели.
6. Укажите начало координат импортируемых точек, введя координаты.
7. Нажмите кнопку **Создать**.

Свойства точки

Для просмотра и изменения свойств точек используются свойства объекта **Точка**.

Если вы [настроили \(стр 243\)](#) компоновку панели свойств, список свойств может быть другим.

Параметр	Описание
Общие	
Цвет	Позволяет изменить цвет точек. Обратите внимание, что при изменении цвета точки новый цвет не применяется при следующем создании точек. Точки создаются с использованием цвета, предусмотренного для точек по умолчанию.
Местоположение	
X	Локальные (на рабочей плоскости) и глобальные координаты X, Y и Z точки. Указывают правильное местоположение точки.
Y	
Z	

СОВЕТ Размер точки можно изменить в параметрах отображения; см. раздел [Параметры отображения \(стр 1066\)](#).

3

Настройка способа отображения объектов модели

Для настройки отображения объектов модели можно использовать различные способы:

- О том, как изменить общие настройки отображения, см. в разделах [Задание видимости и внешнего вида объектов модели \(стр 687\)](#) и [Изменение тонирования деталей и компонентов \(стр 689\)](#).
- Можно временно скрыть выбранные объекты, как описано в разделе [Скрытие объектов модели \(стр 694\)](#), или наоборот, отобразить только выбранные объекты, как описано в разделе [Отображение только выбранных объектов модели \(стр 695\)](#).
- Можно временно отобразить скрытые объекты в сборках и компонентах, как описано в разделе [Временное отображение объектов сборок и компонентов \(стр 696\)](#).
- О том, как отобразить всю детализацию, относящуюся к детали, см. раздел [Отображение детализация детали \(стр 697\)](#).
- О том, как отобразить деталь под выбранным углом зрения, см. в разделе [Отображение объектов модели под выбранным углом зрения \(стр 697\)](#).
- Можно группировать объекты модели по различным критериям (например, по профилю), чтобы при задании настроек отображения они рассматривались как единое целое; см. раздел [Создание групп объектов \(стр 698\)](#).
- Подробные инструкции по изменению цвета и прозрачности объектов модели можно найти в разделе [Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#).
- О том, как делать снимки и создавать анимации, демонстрирующие конструкции и варианты строительства модели, а затем использовать их в презентациях, см. в разделе [Визуализация модели \(стр 706\)](#).

3.1 Отображение и скрытие объектов модели

В этом разделе показано, как управлять видимостью и внешним видом деталей и других объектов модели.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Задание видимости и внешнего вида объектов модели \(стр 687\)](#)

[Изменение тонирования деталей и компонентов \(стр 689\)](#)

[Скрытие объектов модели \(стр 694\)](#)

[Отображение только выбранных объектов модели \(стр 695\)](#)

[Временное отображение объектов сборок и компонентов \(стр 696\)](#)

[Отображение детализация детали \(стр 697\)](#)

[Отображение объектов модели под выбранным углом зрения \(стр 697\)](#)

Задание видимости и внешнего вида объектов модели

Чтобы задать, как детали и другие объекты модели должны выглядеть на виде модели, необходимо внести изменения в параметры отображения.

1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Отображать...**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.
3. Установите или снимите флажки для задания объектов, отображаемых на виде.
4. Выберите вариант представления для деталей, болтов, отверстий, сварных швов, вспомогательных плоскостей и арматурных стержней.

Возможны следующие варианты.

- **Быстро**
 - **Точно**
 - **Опорная линия** (только для деталей)
 - **Продолговатые отверстия с точными размерами** (только для отверстий)
 - **Точно - без метки сварного шва** (только для сварных швов)
5. Если вы работаете с [монокричными \(стр 489\)](#) бетонными конструкциями и функциональность для работы с бетонированием [включена \(стр 487\)](#):

- a. В списке **Монолит** выберите, как отображать конструкции: как **Детали** или как **Захватки**.
 - b. Если вы выбрали **Детали** для отображения бетонных конструкций, выберите, как должны отображаться детали: как **Объединенные** или как **Раздельные**.
6. Убедитесь, что вид выбран.
 7. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить изменения.

См. также

[Параметры отображения \(стр 1066\)](#)

[Показать детали в виде точных линий \(стр 688\)](#)

[Отображение деталей с высокой точностью \(стр 688\)](#)

[Отображение ручек деталей и опорных линий деталей на виде модели \(стр 371\)](#)

[Настройка видимости и внешнего вида сварных швов \(стр 437\)](#)

[Задание видимости разделителей заливки \(стр 505\)](#)

[Изменение тонирования деталей и компонентов \(стр 689\)](#)

[Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#)

Показать детали в виде точных линий

Используйте команду **Показать деталь с точными линиями**, чтобы временно отобразить детали с точными линиями, даже если для деталей используется параметр представления **Быстро**.

1. Выберите деталь.
2. В поле **Быстрый запуск** начните вводить **показать деталь с точными линиями** и выберите из появившегося списка команду **Показать деталь с точными линиями**.
3. Щелкните вид, на котором требуется отобразить точные линии.
4. Чтобы отключить эффект точных линий, на вкладке **Вид** нажмите



См. также

[Отображение и скрытие объектов модели \(стр 687\)](#)

Отображение деталей с высокой точностью

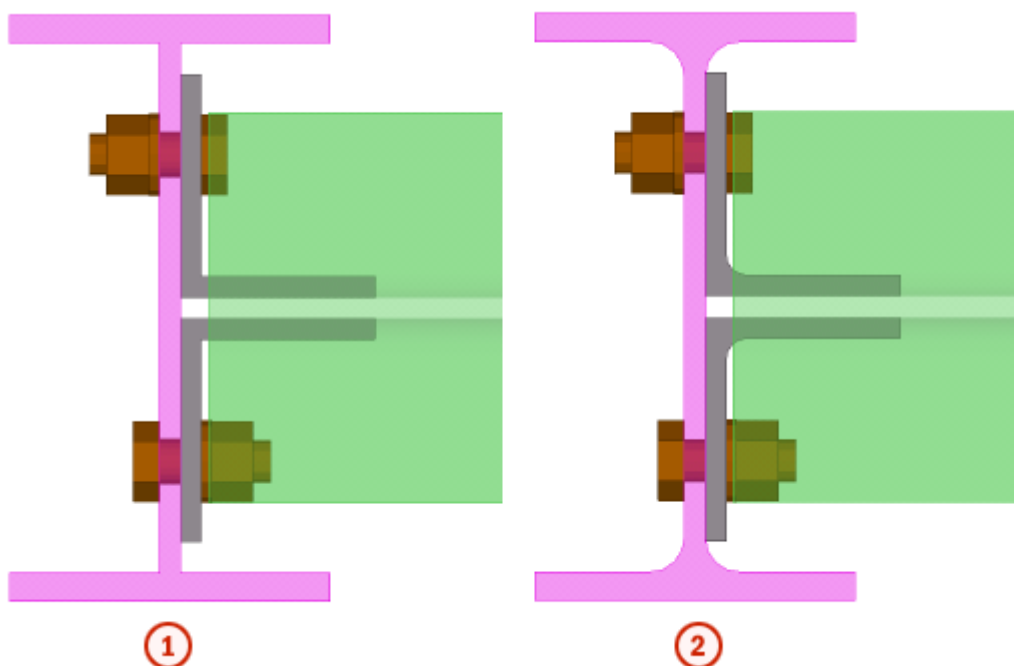
Можно временно отобразить детали с максимально возможным уровнем точности. Это удобно делать, например, при проверке большой модели, потому что модель целиком может по-прежнему отображаться в режиме

Быстро или **Точно**, однако отдельные детали будут показаны более подробно.

1. Выберите детали.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и, удерживая клавишу **SHIFT**, выберите **Показать с точными линиями**.

Tekla Structures отображает выбранные детали с максимально возможным уровнем точности.

3. Чтобы отключить эффект высокой точности, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Показать с точными линиями**.



- ① Обычный режим отображения
- ② Режим высокой точности

См. также

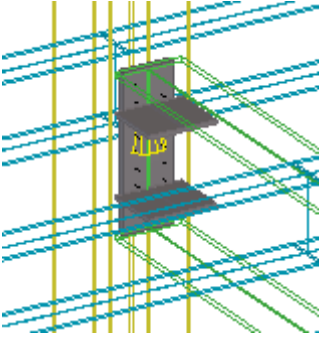
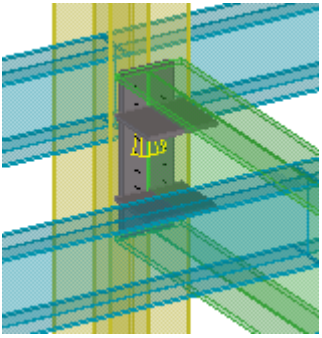
[Отображение и скрытие объектов модели \(стр 687\)](#)

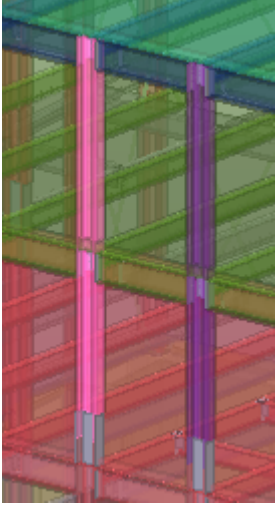
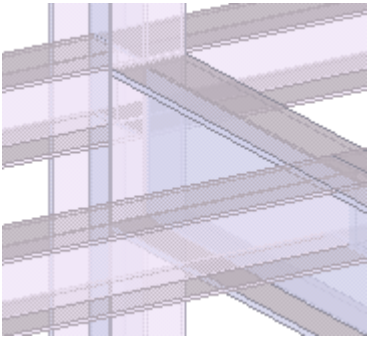
[Параметры отображения \(стр 1066\)](#)

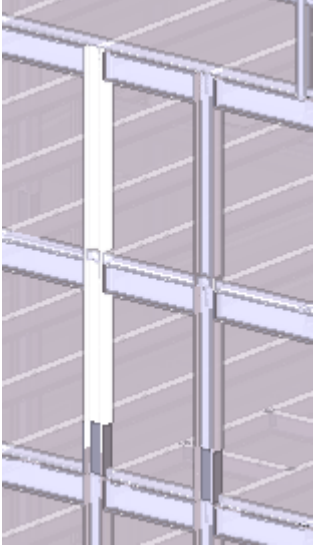
Изменение тонирования деталей и компонентов

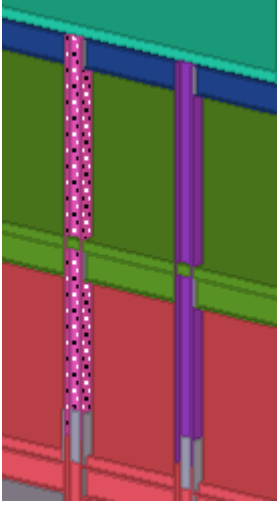
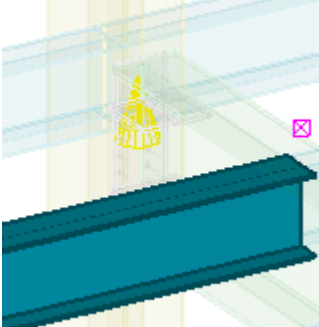
В видах модели можно легко изменять тонирование деталей и компонентов.

1. На вкладке **Вид** выберите **Визуализация**.
2. Выберите один из вариантов визуализации деталей или компонентов:

Вариант	Описание	Пример
Детали — каркас/ Компоненты - каркас	<p>Отображаются контуры объектов; поверхности скрыты. Объекты прозрачны.</p>	 <p>В данном примере объекты компонента визуализированы.</p>
Детали - прозрачное представление/ Компоненты - прозрачное представление	<p>Отображаются контуры объектов. Объекты прозрачны, а их поверхности визуализированы.</p> <p>Если используется визуализация DirectX и расширенный параметр XS_HATCH_OVERLAPPING_FACES_IN_DX установлен в значение TRUE, на визуализированных каркасных видах визуализируются перекрывающиеся поверхности.</p>	 <p>В данном примере визуализированного каркаса объекты компонента визуализированы.</p>

Вариант	Описание	Пример
		 <p data-bbox="959 801 1273 974">В этом примере визуализации DirectX перекрывающиеся поверхности визуализированы.</p>
<p data-bbox="309 1294 505 1503">Детали — в оттенках серого/ Компоненты - в оттенках серого</p>	<p data-bbox="525 1294 900 1361">Объекты отображаются в оттенках серого.</p> <p data-bbox="525 1384 938 1727">Если используется визуализация DirectX и расширенный параметр XS_HATCH_OVERLAPPING_FACES_IN_DX установлен в значение TRUE, на видах в оттенках серого визуализируются перекрывающиеся поверхности.</p>	

Вариант	Описание	Пример
		 <p data-bbox="959 846 1273 1014">В этом примере визуализации DirectX перекрывающиеся поверхности визуализированы.</p>
<p data-bbox="308 1335 512 1570">Детали - визуализированные/ Компоненты - визуализированные</p>	<p data-bbox="525 1335 938 1435">Отображаются поверхности объектов. Объекты непрозрачны.</p> <p data-bbox="525 1458 938 1794">Если используется визуализация DirectX и расширенный параметр XS_HATCH_OVERLAPPING_FACTES_IN_DX установлен в значение TRUE, перекрывающиеся поверхности визуализируются с помощью штриховки.</p>	

Вариант	Описание	Пример
		 <p data-bbox="959 801 1278 1003">В этом примере визуализации DirectX перекрывающиеся поверхности визуализированы с помощью штриховки.</p>
<p data-bbox="309 1328 501 1597">Показать только выбранную деталь/ Показывать только выбранный компонент</p>	<p data-bbox="526 1328 863 1462">Выбранные объекты отображаются. Другие объекты практически полностью прозрачны.</p> <p data-bbox="526 1485 927 1641">Этот параметр используется, например, при просмотре результатов проверки на конфликты в большой модели.</p>	

СОВЕТ Переключаться между вариантами визуализации также можно с помощью сочетаний клавиш **Ctrl+1...5** для деталей и **Shift+1...5** для компонентов.

См. также

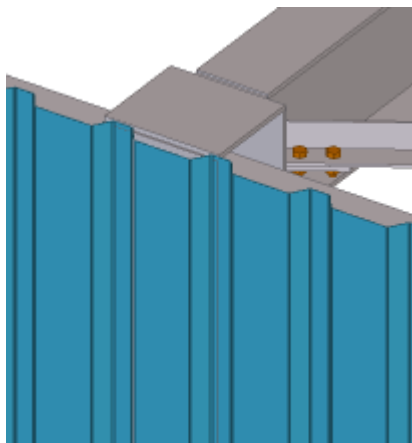
[Задание видимости и внешнего вида объектов модели \(стр 687\)](#)

[Изменение технологии визуализации модели \(стр 76\)](#)

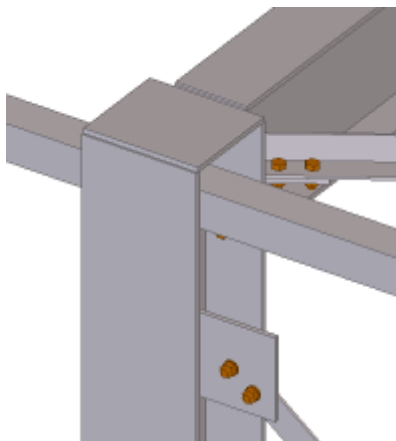
Скрытие объектов модели


Можно быстро скрыть выбранные детали или другие объекты на виде модели. Это удобно делать, например, если необходимо временно скрыть детали, чтобы увидеть детали за ними.

1. Выберите объекты, которые вы хотите скрыть.



2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Скрыть**.
Выбранные объекты становятся невидимыми.



3. Чтобы снова сделать объекты видимыми, нажмите  на вкладке **Вид**.

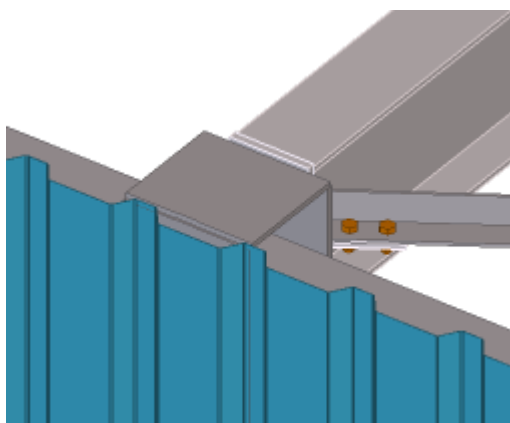
См. также

[Отображение только выбранных объектов модели \(стр 695\)](#)

Отображение только выбранных объектов модели

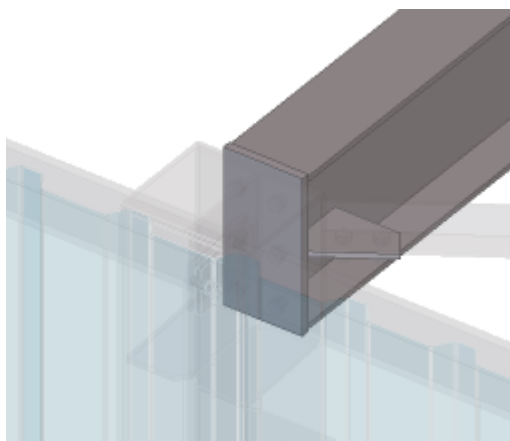
Вместо того чтобы скрывать отдельные объекты на виды модели, можно указать, какие объекты нужно оставить видимыми. Все остальные — невыбранные — объекты будут скрыты.

1. Выберите объекты, которые требуется оставить видимыми.




2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Показывать только выбранное**.

Невыбранные объекты становятся практически прозрачными.



СОВЕТ Чтобы полностью скрыть невыбранные объекты, при выборе команды удерживайте клавишу **SHIFT**.

Чтобы отобразить невыбранные детали в виде ломаных линий, при выборе команды удерживайте клавишу **CTRL**.

3. Чтобы снова сделать объекты видимыми, нажмите  на вкладке **Вид**.


См. также

[Скрытие объектов модели \(стр 694\)](#)

Временное отображение объектов сборок и компонентов

Можно временно отобразить содержимое сборки или компонента, даже если некоторые из объектов сборки или компонента не видны на виде модели.

Задача	Действие
Отобразить содержимое сборки	<ol style="list-style-type: none"> Щелкните правой кнопкой мыши сборку или деталь в сборке. Выберите Сборка --> Показать сборку. В случае бетонной детали выберите Показать сборку. <p>Tekla Structures отображает оранжевую рамку вокруг сборки, а также отображает все принадлежащие к сборке детали, болты, сварные швы и другие узлы (но не разрезы и подгонку), даже если в настройках отображения (стр 1066) они определены как скрытые.</p> <p>В случае бетонных деталей Tekla Structures отображает армирование и обработку поверхностей (но не сами поверхности), даже если в настройках отображения они определены как скрытые.</p>
Отобразить содержимое компонента	<ol style="list-style-type: none"> На вкладке Вид выберите Визуализация --> Показать содержимое компонента. Выберите компонент. <p>Tekla Structures отображает все болты, сварные швы и другие узлы, принадлежащие к компоненту, даже если в настройках отображения (стр 1066) они определены как скрытые.</p>

Задача	Действие
Применить настройки отображения (стр 1066) заново и снова скрыть объекты сборки или компонента	На вкладке Вид выберите  .


См. также

[Отображение детализация детали \(стр 697\)](#)

[Задание видимости и внешнего вида объектов модели \(стр 687\)](#)

Отображение детализация детали

В некоторых случаях полезно иметь возможность увидеть в модели все соединенные с деталью объекты, такие как компоненты, сварные швы, подгонка, армирование и поверхности. Так можно рассмотреть, например, правильно ли сварены детали.

1. Выберите деталь.
2. На контекстной панели инструментов нажмите  **Показать детализацию**.
Также можно нажать **ALT+D** или воспользоваться полем **Быстрый запуск**.

Tekla Structures отображает все болты, сварные швы, вырезы/срезы, подгонку и другие узлы, принадлежащие к компоненту, даже если в [настройках отображения \(стр 1066\)](#) они определены как скрытые. В случае бетонных деталей Tekla Structures отображает также армирование, обработку поверхности и сами поверхности.

См. также


[Временное отображение объектов сборок и компонентов \(стр 696\)](#)

[Задание видимости и внешнего вида объектов модели \(стр 687\)](#)

Отображение объектов модели под выбранным углом зрения

В некоторых случаях полезно рассмотреть детали, компоненты или сборки под выбранным углом зрения. Например, при армировании бетонных элементов так легко можно проверить расстояния между арматурными стержнями.

1. Выберите объект.

2. Нажмите  **Угол зрения** на контекстной панели инструментов.
3. Выберите вид сверху, сзади, справа, снизу, спереди или слева.

Tekla Structures отображает объект под выбранным углом зрения. Обратите внимание, что объект не всегда отображается целиком.

В случае деталей угол зрения основывается на системе координат выбранного объекта так, что на виде сверху взгляд обращен вдоль отрицательной полуоси Z. Например, если вы выбрали вид сверху, Tekla Structures меняет текущий угол зрения в системе координат с «вверх» на «вниз».

В случае сборок и компонентов угол зрения основывается на системе координат главной детали сборки. По этой причине объект может не всегда выглядеть так, как ожидалось при выбранном угле зрения.

4. Для возврата к исходному 3D-виду нажмите кнопку в середине параметров угла вида.

ПРИМ. Tekla Structures отображает объект на текущем виде, т. е. на последнем виде, в котором был указатель мыши. Если контекстная панель инструментов находится, например, поверх двух видов, объект отображается на виде, на котором было зарегистрировано последнее перемещение указателя мыши, а не на виде, на котором объект был выбран.

См. также

[Отображение и скрытие объектов модели \(стр 687\)](#)

3.2 Создание групп объектов

Детали и другие объекты можно группировать на основании их свойств. Группы объектов используются для определения цвета и прозрачности деталей в модели. Группы объектов также необходимы в фильтрах вида модели, фильтрах выбора, фильтрах в окне **Организатор** и при работе с инструментом **Визуализация статуса проекта**.

Создание группы объектов

1. На вкладке **Вид** выберите **Представление**, чтобы открыть диалоговое окно **Представление объектов**.
2. Нажмите кнопку **Группа объектов...**, чтобы открыть диалоговое окно **Группа объектов - представление**.

3. Выберите существующую группу объектов из списка **Сохранить/Загрузить**, чтобы создать ее измененную версию, или нажмите кнопку **Новый фильтр**, чтобы начать с нуля.
4. Нажмите кнопку **Добавить строку** или продолжайте изменять настройки в существующей строке.
5. Выберите требуемые варианты из списков **Категория, Свойство и Условие**.

Можно использовать те же [свойства объектов \(стр 197\)](#) и [приемы \(стр 197\)](#), что и для фильтрации.

6. В списке **Значение** введите значение или выберите значение из модели.

Значения могут представлять собой полные строки, как, например, имя профиля UC310*97. Можно также использовать частичные строки с [подстановочными символами \(стр 216\)](#). Например, значение UC* будет соответствовать всем деталям, у которых имя профиля начинается с символов UC*. Пустые значения соответствуют пустым свойствам объектов.

При использовании нескольких значений разделяйте строки пробелами (например, 12 5). Если значение состоит из нескольких строк, заключите его целиком в кавычки (например, "пользовательская панель") или замените пробел вопросительным знаком (например, пользовательская?панель).

7. Для задания того, как строки сочетаются друг с другом, используйте [скобки и параметры \(стр 197\)](#) **И/Или**.
8. Чтобы временно отключить правила, не удаляя их, можно снять флажки в первом столбце строки. Чтобы снова включить правило, установите флажок.
9. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
10. Нажмите кнопку **Сохранить как**, чтобы сохранить группу объектов.

Копирование группы объектов в другую модель

1. Выберите группу объектов для копирования.
Файлы созданных групп объектов находятся в папке модели `\attributes` и имеют расширение `.PObjGrp`.
2. Выберите, куда копировать группу объектов.
 - Чтобы сделать группу объектов доступной в другой модели, скопируйте файл группы объектов в папку `\attributes` требуемой модели.

- Чтобы сделать группу объектов доступной во всех моделях, скопируйте файл в папку проекта или компании, заданную расширенным параметром XS_PROJECT или XS_FIRM соответственно.

3. Перезапустите Tekla Structures.

Удаление группы объектов

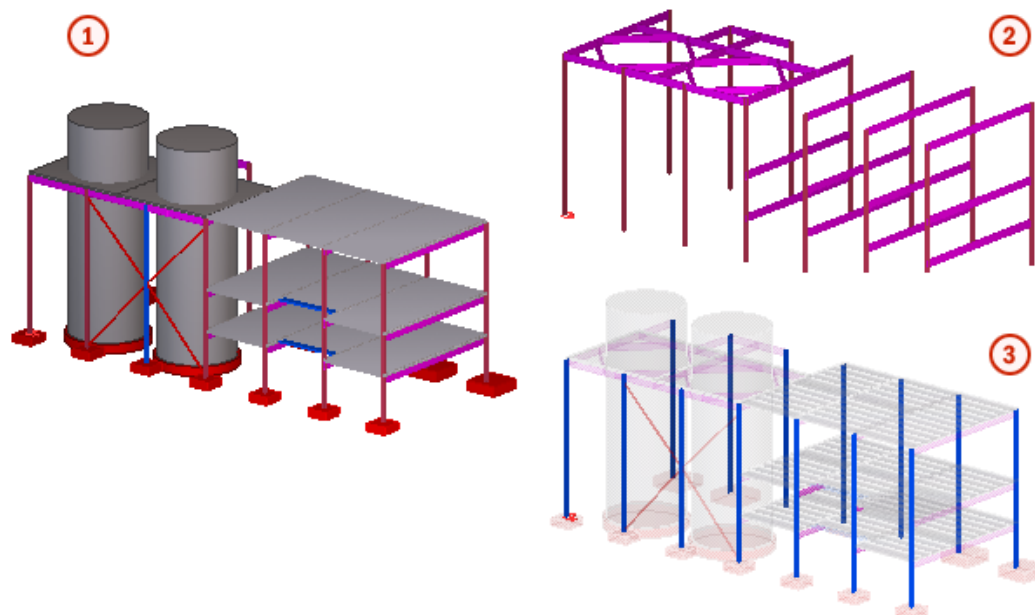
1. Удалите файл группы объектов, расположенный в папке модели \attributes.

Файлы групп объектов имеют расширение *.PObjGrp.

2. Перезапустите Tekla Structures.

3.3 Изменение цвета и прозрачности объектов модели

Можно изменять цвета и прозрачность объектов модели и создавать пользовательские представления модели. На следующих рисунках показана одна и та же модель с разными настройками прозрачности:



1. Стандартные настройки цвета и прозрачности
2. Видимыми являются только детали, имена профиля которых начинаются с IPE* или HEA*

3. Детали, у которых определенным пользователем атрибут **Планируемая дата монтажа** задан равным определенной дате, отображаются синим цветом, а все остальные детали на 90% прозрачны

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Изменение цвета объекта модели \(стр 701\)](#)

[Изменение цвета группы объектов \(стр 702\)](#)

[Определение настроек цвета и прозрачности \(стр 704\)](#)

[Копирование настроек цвета и прозрачности в другую модель \(стр 705\)](#)

[Удаление настроек цвета и прозрачности \(стр 705\)](#)

Изменение цвета объекта модели

Цвет отдельных объектов в модели можно изменить, изменив их класс. Другой вариант — использовать настройки представления объектов для задания цветов для целых групп объектов.

Возможные номера классов находятся в диапазоне от 0 до 14 и дают следующие цвета:

	Класс 0
	Класс 1
	Класс 2
	Класс 3
	Класс 4
	Класс 5
	Класс 6
	Класс 7
	Класс 8
	Класс 9
	Класс 10
	Класс 11
	Класс 12
	Класс 13
	Класс 14

Номера классов после 14 дают те же цвета, что и 1 ... 14. Например, номера классов 2, 16, 30, 44 и т. д. все дают красный цвет.

С помощью номеров классов также можно задать используемые по умолчанию цвета объектов заливки и разделителей заливки.

Чтобы изменить цвет и класс детали или армирования:

Задача	Действие
Изменить цвет объекта на контекстной панели инструментов	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите объект модели. 2. На контекстной панели инструментов выберите новый класс.
Изменение цвета объекта в свойствах объекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дважды щелкните объект модели, чтобы открыть его свойства. 2. В поле Класс выберите новый класс. 3. Нажмите кнопку Изменить.

См. также

[Изменение цвета группы объектов \(стр 702\)](#)

[Определение собственных цветов для групп объектов \(стр 702\)](#)

Изменение цвета группы объектов

Можно настроить цвет объектов модели, выбрав определенный цвет для каждой группы объектов. Количество возможных цветов не ограничено. Это обеспечивает дополнительную свободу при визуализации различных типов объектов в модели.

1. На вкладке **Вид** выберите **Представление**, чтобы открыть диалоговое окно **Представление объектов**.
2. Выберите группу объектов из списка **Группа объектов**.
3. В списке **Цвет** выберите [цвет \(стр 1070\)](#).
4. В списке **Прозрачность** выберите требуемый вариант [прозрачности \(стр 1071\)](#).
5. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить изменения.
6. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы изменить представление объектов в модели.

См. также

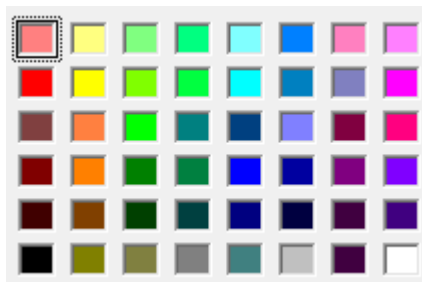
[Создание групп объектов \(стр 698\)](#)

[Определение собственных цветов для групп объектов \(стр 702\)](#)

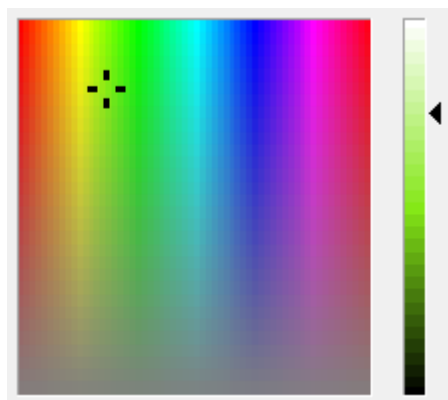
[Изменение цвета объекта модели \(стр 701\)](#)

Определение собственных цветов для групп объектов

1. На вкладке **Вид** выберите **Представление**, чтобы открыть диалоговое окно **Представление объектов**.
2. Выберите группу объектов из списка **Группа объектов**.
3. В списке **Цвет** выберите **Выбрать цвет....**
4. Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните цвет на палитре **Основные цвета**.



- Нажмите кнопку **Определить пользовательские цвета** и создайте собственный цвет, выполнив следующие действия.
 - a. Щелкните цвет в окне цветов.



- b. Задайте глубину цвета с помощью шкалы справа или введите точные RGB-значения.
- c. Нажмите кнопку **Добавить в пользовательские цвета**.
- d. Щелкните цвет на палитре **Пользовательские цвета**, чтобы выбрать его.



5. Нажмите кнопку **ОК**.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить изменения.

При следующем открытии диалогового окна **Представление объектов** в списке **Цвет** будет отображаться до 10 последних определенных вами цветов. Пользовательские цвета отображаются над штриховой линией:



Информация о цветах, определенных для групп объектов, хранится в файле `used_custom_colors.clr`, который находится в папке `\attributes` внутри папки модели. Информация о цветах, добавленных в палитру **Пользовательские цвета**, хранится в файле `xs_пользователь.xxx` в папке модели, где `xxx` — имя пользователя.

См. также

[Изменение цвета группы объектов \(стр 702\)](#)

Определение настроек цвета и прозрачности

Для деталей и других объектов модели можно задать настройки цвета и прозрачности.

1. На вкладке **Вид** выберите **Представление**, чтобы открыть диалоговое окно **Представление объектов**.
2. Нажмите кнопку **Добавить строку**.
3. Выберите группу объектов из списка **Группа объектов**.
4. С помощью списка **Цвет** задайте цвет объектов.
5. С помощью списка **Прозрачность** задайте прозрачность объектов.
6. Повторите шаги 3–5 для каждой добавляемой строки.

7. Чтобы изменить порядок строк, нажимайте кнопки **Вверх** и **Вниз**.
Если объект принадлежит к нескольким группам объектов, к нему применяются настройки цвета и прозрачности, определенные в верхней строке.
8. Введите уникальное имя в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
9. Нажмите кнопку **Сохранить как**, чтобы сохранить настройки.

ПРИМ. Если в наборе настроек не содержится группа **All**, Tekla Structures добавляет эту группу в конец списка при нажатии кнопки **Изменить**, **Применить** или **ОК**.

См. также

[Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#)

[Настройки цветов для групп объектов \(стр 1070\)](#)

[Настройки прозрачности для групп объектов \(стр 1071\)](#)

[Определение собственных цветов для групп объектов \(стр 702\)](#)

Копирование настроек цвета и прозрачности в другую модель

1. Выберите набор настроек для копирования.
Файлы созданных настроек находятся в папке модели `\attributes` и имеют расширение `.rep`.
2. Выберите, куда копировать настройки.
 - Чтобы сделать настройки доступными в другой модели, скопируйте файл настроек в папку `\attributes` этой модели.
 - Чтобы сделать настройки доступными во всех моделях, скопируйте файл в папку проекта или в папку компании, заданные расширенным параметром `XS_PROJECT` или `XS_FIRM` соответственно.
3. Перезапустите Tekla Structures.

См. также

[Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#)

Удаление настроек цвета и прозрачности

1. Удалите файл `.rep`, который находится в папке `\attributes` модели.

2. Перезапустите Tekla Structures.

См. также

[Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#)

3.4 Визуализация модели

Инструмент Trimble Connect Visualizer позволяет создать базовую визуализацию открытой 3D-модели Tekla Structures. Trimble Connect Visualizer можно использовать для создания снимков и анимаций, демонстрирующих конструкцию и варианты строительства модели. Эти снимки и анимации затем можно использовать в презентациях.

Доступ к инструменту Trimble Connect Visualizer осуществляется непосредственно из Tekla Structures. Команды инструмента Trimble Connect Visualizer находятся на вкладке **Вид**.

Визуализация всех объектов модели

1. На вкладке **Вид** нажмите стрелку под пунктом **Визуализация**.

2. В меню выберите  **Визуализировать все**.

Откроется инструмент Trimble Connect Visualizer с визуализацией всей модели.

Обратите внимание, что визуализируются в том числе детали, которые не видны на виде Tekla Structures.

Визуализация выбранных объектов модели

1. Выберите объекты, которые вы хотите визуализировать.
2. На вкладке **Вид** нажмите стрелку под пунктом **Визуализация**.

3. В меню выберите  **Визуализировать выбранные**.

Откроется инструмент Trimble Connect Visualizer с визуализацией выбранных объектов модели.

Изменение сопоставлений материалов для Визуализатора Trimble Connect


По умолчанию инструмент Trimble Connect Visualizer пытается сопоставить материалы, используемые в Tekla Structures, с типами материалов, присутствующими в каталоге материалов инструмента Trimble Connect Visualizer. Вы также можете задать сопоставления типов материалов вручную, чтобы указать, как материалы должны выглядеть в инструменте Trimble Connect Visualizer.

В настоящее время материалы Tekla Structures можно сопоставить со следующими типами материалов в инструменте Trimble Connect Visualizer:

- Асфальт
- Бетон
- Темный гравий
- По умолчанию: объекты визуализируются с использованием белого матового материала
- Стекло
- Трава
- Грунт
- Светлый гравий
- Сталь
- Лесоматериалы

В настоящее время в инструменте Trimble Connect Visualizer можно визуализировать только тип материала объектов, но не обработку их поверхности. Это значит, что покраска или другие способы обработки поверхности в инструменте Trimble Connect Visualizer не отображаются.

Чтобы вручную задать сопоставления типов материалов, используемые в инструменте Trimble Connect Visualizer:

1. На вкладке **Вид** нажмите стрелку справа от пункта **Визуализация**.
2. В меню выберите  **Сопоставление типов материалов для Визуализатора**.
3. В диалоговом окне **Настройки Визуализатора** выберите требуемые типы материалов в списках справа от соответствующих материалов Tekla Structures.

Если оставить поле пустым, объекты будут визуализироваться в виде похожего на пластик материала с цветом, соответствующим классу объекта в Tekla Structures. Это удобно делать, если требуется показать цвета классов для передачи какого-либо аспекта строительной конструкции.

4. Нажмите **ОК**, чтобы обновить сопоставление типов материалов.
5. Чтобы сохранить сопоставление типов материалов в виде XML-файла, выполните одно из следующих действий:

Задача	Что нужно сделать
Сохранить сопоставление материалов в папке модели	<ul style="list-style-type: none"> • Когда Trimble Connect Visualizer спросит, хотите ли вы сохранить сопоставление материалов в модели, нажмите кнопку Да. <p>Сопоставление типов материалов сохраняется в папке <code>\attributes</code> внутри папки модели. Файл называется <code>VisualizerMaterials.xml</code>.</p> <p>Сопоставление типов материалов сохраняется для всех пользователей модели, включая пользователей, которые редактируют модель с помощью Tekla Model Sharing или в многопользовательском режиме.</p>
Сохранить сопоставление материалов в локальных данных приложений	<ol style="list-style-type: none"> a. Когда Trimble Connect Visualizer спросит, хотите ли вы сохранить сопоставление материалов в модели, нажмите кнопку Нет. <p>Сопоставление типов материалов сохраняется в папке <code>\Users\<user>\AppData\Local\Trimble\Tekla Structures\<version>\Trimble Connect Visualizer</version></user></code>. Файл называется <code>VisualizerMaterials.xml</code>.</p> <p>Теперь это сопоставление типов материалов применяется ко всем проектам, над которыми вы работаете.</p>

Работа с Визуализатором Trimble Connect

Перед созданием снимков или анимации в инструменте Trimble Connect Visualizer можно изменять масштаб изображения, панорамировать и перетаскивать модель для получения требуемых видов. Также можно корректировать настройки сцены для задания, например, яркости сцены и положения солнца.

Масштабирование, поворот или панорамирование визуализированной модели

- Выполните любое из следующих действий:


Задача	Что нужно сделать
Увеличить масштаб изображения	<p>Выполните одно из следующих действий:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Прокрутите колесико мыши вперед.

Задача	Что нужно сделать
	<ul style="list-style-type: none"> • Нажмите клавишу W.
Уменьшить масштаб изображения	<ul style="list-style-type: none"> • Прокрутите колесико мыши назад. • Нажмите клавишу S.
Повернуть модель	<ol style="list-style-type: none"> 1. Наведите указатель мыши на точку, вокруг которой вы хотите повернуть модель. 2. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. 3. Перетащите модель, удерживая нажатой левую кнопку мыши. <p>Для поворота модели также можно нажимать клавиши со стрелками.</p>
Панорамировать модель	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нажмите и удерживайте среднюю кнопку мыши. 2. Перетащите модель, удерживая нажатой среднюю кнопку мыши. <p>Для панорамирования модели также можно нажимать клавиши A и D.</p>

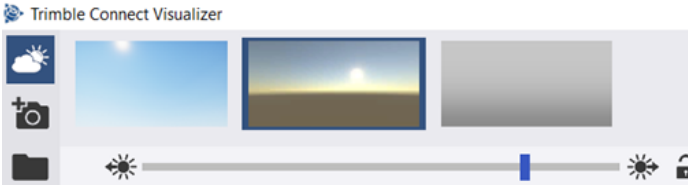


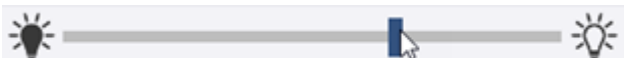


Корректировка сцены





В инструменте Trimble Connect Visualizer можно изменять следующие настройки сцены:

- используемый скайбокс (или фон) и его поворот;
- положение солнца;
- яркость сцены;
- видимость и положение земной поверхности.


1. Нажмите  на боковой панели инструмента Trimble Connect Visualizer.
2. Выполните любое из следующих действий:

Задача	Что нужно сделать
Сменить скайбокс	<p>Используемый в данный момент скайбокс (изображение неба и горизонта) выделены синим цветом. Чтобы сменить скайбокс:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Щелкните другой скайбокс в селекторе скайбоксов вверху окна Trimble Connect Visualizer.

Задача	Что нужно сделать
	 <p>В качестве скайбоксов также можно использовать собственные изображения. Такие изображения должны иметь соотношение сторон 2:1. Сохраняйте скайбоксы в папке <code>C:\Users\<user>\Pictures\TrimbleConnectVisualizer\Skyboxes</user></code>. При следующем открытии инструмента Trimble Connect Visualizer сохраненные скайбоксы будут доступны в селекторе.</p>
Повернуть скайбокс	<ul style="list-style-type: none"> • Переместите ползунок вращения вверху окна Trimble Connect Visualizer.  <p>Положение скайбокса можно зафиксировать вместе с направлением солнца, нажав . После фиксации направления солнца и положения скайбокса при перемещении ползунка поворота ползунок направления солнца будет перемещаться на такую же величину.</p>
Скорректировать яркость сцены	<ul style="list-style-type: none"> • Переместите ползунок яркости в верхнем правом углу. 
Скорректировать положение солнца	<p>Выполните любое из следующих действий:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Чтобы изменить направление солнца, переместите ползунок направления солнца в верхнем левом углу.  <p>Направление солнца можно зафиксировать вместе с положением скайбокса, нажав . После фиксации направления солнца и положения скайбокса при перемещении ползунка поворота ползунок направления солнца будет перемещаться на такую же величину.</p>


Задача	Что нужно сделать
	<ul style="list-style-type: none"> Чтобы изменить высоту солнца над горизонтом, переместите ползунок высоты солнца слева от визуализированной модели. 
Показать или скрыть земную поверхность	<ul style="list-style-type: none"> Чтобы показать или скрыть земную поверхность, нажмите  слева от визуализированной модели. <p>Когда земная поверхность отображается, под кнопкой  появляется ползунок. С помощью этого ползунка можно скорректировать высоту земной поверхности.</p> 

Создание и просмотр снимков

1. Придайте модели требуемое положение и настройте сцену желаемым образом.
2. Нажмите  в верхнем левом углу окна Trimble Connect Visualizer.


Trimble Connect Visualizer делает снимок текущего вида визуализированной модели. Снимки сохраняются в папке C:\Users\\Pictures\TrimbleConnectVisualizer.

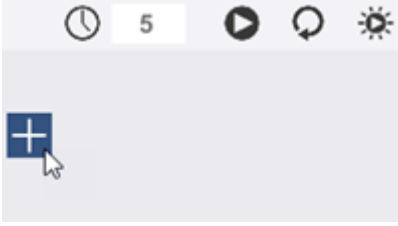
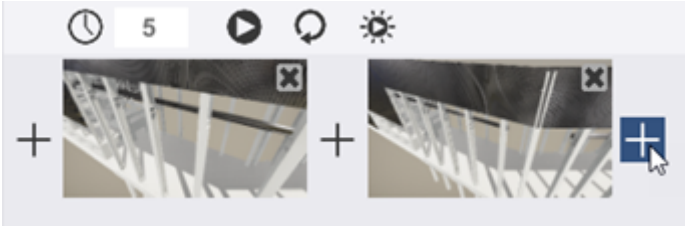
Чтобы открыть папку C:\Users\\Pictures\TrimbleConnectVisualizer и просмотреть сделанные снимки,

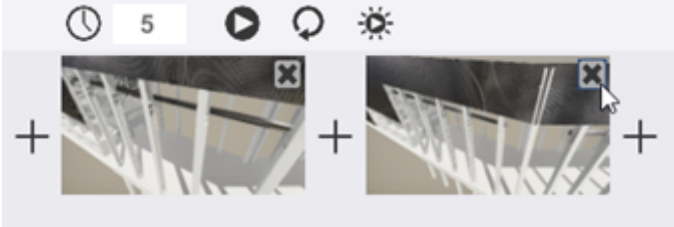

нажмите  в верхнем левом углу окна Trimble Connect Visualizer.

Создание анимаций

Различные виды визуализированной модели можно объединить для создания анимаций, в которых модель демонстрируется под разными углами зрения. Выполните следующие действия:

1. Нажмите  на боковой панели инструмента Trimble Connect Visualizer.
2. Выполните любое из следующих действий:


Задача	Что нужно сделать
Добавить вид	<p>a. Переместите модель, чтобы получить нужный вам вид.</p> <p>b. Нажмите кнопку + на панели инструментов под видом.</p>  <p>Повторите шаги a – b, чтобы создать все необходимые виды.</p> <p>Обратите внимание, что после добавления нескольких видов нужно нажимать + справа от вида, после которого вы хотите добавить новый вид. Аналогично, нажимайте + слева от вида, перед которым вы хотите добавить новый вид.</p> 

Задача	Что нужно сделать
Удалить вид из анимации	<ul style="list-style-type: none"> Нажмите кнопку Заккрыть (X) в верхнем правом углу вида. 
Задать время между видами	<p>Время между видами определяет скорость анимации.</p> <ul style="list-style-type: none"> Введите требуемое время в секундах в поле под визуализированной моделью ( 5).
Воспроизвести или остановить анимацию	<ul style="list-style-type: none"> Чтобы воспроизвести анимацию, нажмите  на панели инструментов под визуализированной моделью. Чтобы остановить анимацию и вернуться к первому виду, нажмите .
Непрерывно воспроизводить анимацию	<p>Анимацию можно воспроизводить циклически, без остановки.</p> <ol style="list-style-type: none"> Нажмите  на панели инструментов под визуализированной моделью. Чтобы воспроизвести анимацию, нажмите .
Заморозить положение солнца в анимации	<p>На всех создаваемых видах солнце находится в разных местах. Анимация может выглядеть странно, если солнце двигается, поэтому имеет смысл заморозить положение солнца.</p> <ul style="list-style-type: none"> Нажмите  на панели инструментов под визуализированной моделью.

3. Для сохранения анимации воспользуйтесь средством записи экрана, например встроенным в Windows 10.


Дополнительные сведения, в частности, [можно найти здесь](#).

Возврат к исходному виду модели


1. Нажмите  на боковой панели инструмента Trimble Connect Visualizer.

Модель возвращается к виду, который был открыт при запуске инструмента Trimble Connect Visualizer.

Переход в полноэкранный режим или выход из него

1. Нажмите  на боковой панели инструмента Trimble Connect Visualizer.

Отображение или скрытие боковой панели Визуализатора Trimble Connect

1. Нажмите  внизу боковой панели инструмента Trimble Connect Visualizer.

4 Проверка модели

В этом разделе рассматриваются различные инструменты, которые можно использовать для проверки модели на предмет ошибок.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Поиск объектов модели \(стр 715\)](#)

[Запрос свойств объектов \(стр 718\)](#)

[Измерение объектов \(стр 725\)](#)

[Сравнение деталей или сборок \(стр 728\)](#)

[Создание плоскости отсечения \(стр 728\)](#)

[Облететь модель \(стр 730\)](#)

[Выявление конфликтов \(стр 731\)](#)

[Просмотр ошибок в твердых телах \(стр 745\)](#)

[Диагностика и исправление модели \(стр 746\)](#)

[Поиск удаленных объектов \(стр 748\)](#)

4.1 Поиск объектов модели

С помощью панели инструментов **Поиск в модели** можно быстро искать объекты во всей модели или в пределах выбранных объектов модели.



При выполнении поиска в модели Tekla Structures ищет объекты, значения свойств которых содержат поисковый запрос, а затем выделяет и выбирает объекты, имеющие соответствующие значения свойств. Tekla Structures ищет следующие объекты, проверяя на предмет совпадений перечисленные свойства:

- **Детали и элементы:** имя, профиль или форма, материал, номер позиции детали, номер позиции сборки (номер марки) или номер позиции ЖБ элемента, GUID
- **Захватки бетонирования:** тип бетонирования (если функциональность для работы с бетонированием [включена \(стр 487\)](#))
- **Армирование:** имя, сорт, номер позиции, номер позиции ЖБ элемента, GUID
- **Поверхности:** имя, GUID
- **Компоненты:** имя, порядковый номер (отображаемый в диалоговом окне **Запросить объект**), GUID
- **Сборки:** имя, номер позиции сборки (номер марки), GUID
- **ЖБ элементы:** номер, номер позиции ЖБ элемента, GUID
- **Единицы бетонирования:** имя (если функциональность для работы с бетонированием включена)
- **Все остальные объекты:** GUID


В поисковом запросе можно использовать следующие [подстановочные знаки \(стр 216\)](#): *, ?, или [], а также заключать поисковый запрос в кавычки (" ") для поиска точного совпадения.

Поисковый запрос может состоять из нескольких слов. Если значение свойства объекта содержит все эти слова, Tekla Structures найдет этот объект.

Если поисковый запрос состоит из одного слова, Tekla Structures найдет все объекты, значения свойств которых содержат это слово. Например, по поисковому запросу *Пластина* будут найдены объекты с именем *Пластина* или *Торцевая пластина*, но объекты с именем *Пластина1* найдены не будут.

Если заключить поисковый запрос в кавычки (" "), Tekla Structures найдет только точные совпадения. Например, по поисковому запросу "*торцевая пластина*" не будут найдены объекты с именем *Торцевая пластина с ребрами жесткости* или *Двусторонняя торцевая пластина*.

Регистр символов при поиске не учитывается, т. е. разницы между заглавными и строчными буквами нет. Например, поисковые запросы *балка* и *БАЛКА* дают одинаковые результаты поиска.

Если [переключатель выбора \(стр 147\) Выбрать сборки](#)  активен, Tekla Structures ищет сборки, ЖБ элементы и единицы бетонирования с соответствующими именами или номерами позиций. В противном случае Tekla Structures ищет остальные объекты с соответствующими значениями свойств. Другие переключатели выбора на результаты поиска не влияют.

Поиск во всей модели

При выполнении поиска во всей модели Tekla Structures также ищет скрытые объекты, значения свойств которых соответствуют критериям поиска.

1. Если функциональность для работы с бетонированием [включена \(стр 487\)](#), для поиска захваток бетонирования или единиц бетонирования убедитесь, что вы работаете на [виде бетонирования \(стр 489\)](#).
2. На панели инструментов **Поиск в модели** введите поисковый запрос в поле поиска.

Можно использовать подстановочные знаки *, ? или [], а также " " для поиска точного совпадения.

3. Нажмите  или нажмите клавишу **ВВОД**.

Tekla Structures выделяет и выбирает объекты модели, значения свойств которых соответствуют критериям поиска, и отображает свойства объектов на панели свойств.

Поиск в пределах выбранных объектов модели

1. Выберите объекты, поиск в пределах которых вы хотите выполнить.
Можно выбрать объекты рамкой или с помощью [фильтра \(стр 184\)](#).
2. На панели инструментов **Поиск в модели** введите поисковый запрос в поле поиска.


Можно использовать подстановочные знаки *, ? или [], а также " " для поиска точного совпадения.

3. Нажмите .

Tekla Structures выделяет и выбирает объекты модели, значения свойств которых соответствуют критериям поиска, и отображает свойства объектов на панели свойств.

Изучение результатов поиска

Следующие советы быть полезны при изучении результатов поиска и выбранных объектов модели.

- Чтобы скрыть объекты модели, значения свойств которых не соответствуют критериям поиска, выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите **CTRL+5**, чтобы отобразить только соответствующие критериям поиска объекты.
 - Нажмите **SHIFT+5**, чтобы отобразить только соответствующие критериям поиска объекты в компонентах.
 - Щелкните правой кнопкой мыши и выберите (стр 695).
- Для дальнейшего сужения результатов поиска можно выполнять многоуровневый поиск. Не отменяя выбор объектов, найденных в результате первого поиска, выполните в них еще один поиск, нажав  .
- Для просмотра найденных объектов в виде списка используйте **Организатор**. В **Обозревателе объектов** отображается список выбранных объектов и их свойства в столбцах.
- Для проверки или **изменения свойств (стр 118)** выбранных объектов используйте панель свойств.

Отображение или скрытие панели инструментов «Поиск в модели»

По умолчанию панель инструментов **Поиск в модели** отображается и находится внизу главного окна Tekla Structures.

Если эта панель инструментов отсутствует на экране, выполните одно из следующих действий:





- В меню **Файл** выберите **Настройки** и в списке **Панели инструментов** установите флажок **Панель инструментов «Поиск в модели»**.
- В поле **Быстрый запуск** начните вводить панель инструментов и установите в появившемся списке флажок **Панель инструментов «Поиск в модели»**.





Чтобы скрыть панель инструментов **Поиск в модели**, снимите флажок **Панель инструментов «Поиск в модели»** в меню **Файл --> Настройки --> Панели инструментов** или найдя эту панель инструментов с помощью поля **Быстрый запуск**.

4.2 Запрос свойств объектов

Для получения информации о конкретном объекте или группе объектов в модели можно использовать команды группы **Запросить** .

Выполните любое из следующих действий:

Запросить	Выполните следующее действие
Свойства объектов	<ol style="list-style-type: none"> 1. На ленте выберите  Объект. 2. Выберите объект. Tekla Structures отображает свойства объекта в отдельном окне.
Координаты точки	<ol style="list-style-type: none"> 1. На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите Координаты точки. Появится диалоговое окно Запросить координаты точки. 2. Нажмите кнопку Указать, а затем укажите точку в модели, чтобы увидеть местонахождение этой точки: <ul style="list-style-type: none"> • в локальных координатах; • в координатах модели (глобальных); • в координатах базовой точки проекта; • в координатах текущей базовой точки.
Центр тяжести	<ol style="list-style-type: none"> 1. На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите Центр тяжести. 2. Выберите одну или несколько деталей. Tekla Structures создает точку в центре тяжести каждой выбранной детали и отображает сведения о центре тяжести в отдельном окне.
Свойства объектов на основе пользовательских отчетов	См. раздел Пользовательский запрос (стр 721) .
Сварные детали	<ol style="list-style-type: none"> 1. На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите Детали сварного соединения. 2. Выберите деталь. Tekla Structures выделяет выбранную деталь и все детали, приваренные к ней.

Запросить	Выполните следующее действие
Основные сварные детали	<ol style="list-style-type: none"> 1. На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите Основная деталь сварного соединения. 2. Выберите деталь. Tekla Structures выделяет основную деталь при выборе второстепенной детали.
Объекты сборки или отлитого элемента	См. раздел Проверка и выделение объектов в сборке (стр 476) или Проверка и выделение объектов в отлитом элементе (стр 482) .
Объекты в компонентах	<ol style="list-style-type: none"> 1. На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите Объекты компонента. 2. Выберите компонент. Tekla Structures выделяет все объекты, принадлежащие выбранному компоненту.
Стадии	<p>На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите Стадии.</p> <p>Tekla Structures отображает в отдельном окне информацию об объектах на различных стадиях.</p>
Размер модели	<p>На ленте щелкните стрелку вниз рядом с кнопкой , а затем выберите Размер модели.</p> <p>Tekla Structures отображает в отдельном окне размеры всех объектов в текущей модели.</p>

См. также

[Шаблоны отчетов для свойств объекта \(стр 720\)](#)

Шаблоны отчетов для свойств объекта

При просмотре свойств объекта с помощью команды **Запросить объект** Tekla Structures использует следующие шаблоны отчетов.

Тип объекта	Шаблон
Сборки	TS_Report_Inquire_Assembly.rpt
Болты	TS_Report_Inquire_Bolt.rpt
Отлитые элементы	TS_Report_Inquire_Cast_Unit.rpt
Детали	TS_Report_Inquire_Part.rpt
Разделители заливки	TS_Report_Inquire_Pour_Break.rpt
Объекты заливки	TS_Report_Inquire_Pour_Object.rpt
Единицы бетонирования	TS_Report_Inquire_Pour_Unit.rpt
Арматурные сетки	TS_Report_Inquire_Rebar_Mesh.rpt
Наборы арматуры	TS_Report_Inquire_Rebar_Set.rpt
Арматурные пряди	TS_Report_Inquire_Rebar_Strand.rpt
Опорные модели	TS_Report_Inquire_Reference.rpt
Армирование	TS_Report_Inquire_Reinforcement.rpt
Поверхности	TS_Report_Inquire_Surface.rpt
Сварные швы	TS_Report_Inquire_Welding.rpt

Когда программное обеспечение Tekla Structures установлено в папке . . \Program Files, эти шаблоны по умолчанию находятся в папке . . \ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<<version>\environments \common\system.

Эти шаблоны можно отредактировать в соответствии со своими потребностями. Дополнительные сведения об использовании шаблонов см. в пользовательской документации редактора шаблонов.

Можно также создать пользовательский шаблон для соединений и узлов деталей путем сохранения шаблона с именем TS_Report_Inquire_Connection.rpt.

См. также


[Запрос свойств объектов \(стр 718\)](#)

Пользовательский запрос

С помощью команды **Пользовательский запрос** можно отобразить информацию о выбранном объекте модели на боковой панели. Вы можете задать, какие именно сведения должны отображаться.

Использование инструмента «Пользовательский запрос»

1. Нажмите кнопку **Пользовательский запрос**  на боковой панели.

Также можно щелкнуть стрелку вниз рядом с кнопкой  на ленте и выбрать **Пользовательский запрос**.

На боковой панели открывается окно **Пользовательский запрос**.

2. В списке **Тип отчета** выберите шаблон отчета, который вы хотите использовать для отображения информации об объекте.
3. Выберите объект модели.


Tekla Structures отображает свойства объекта на боковой панели.

Если выбрать несколько объектов или типов объектов, например детали, болты и арматурные стержни, Tekla Structures отобразит количество всех выбранных объектов, вне зависимости от типов объектов или используемого шаблона отчета. Если какое-либо свойство у выбранных объектов различается, Tekla Structures отображает в поле свойства слово **Разные**.

Определите, какая информация отображается при помощи инструмента «Пользовательский запрос»

Вы можете задать, какие сведения должны отображаться в окне **Пользовательский запрос** на боковой панели. Можно добавить и изменить шаблоны отчетов и атрибуты в них.

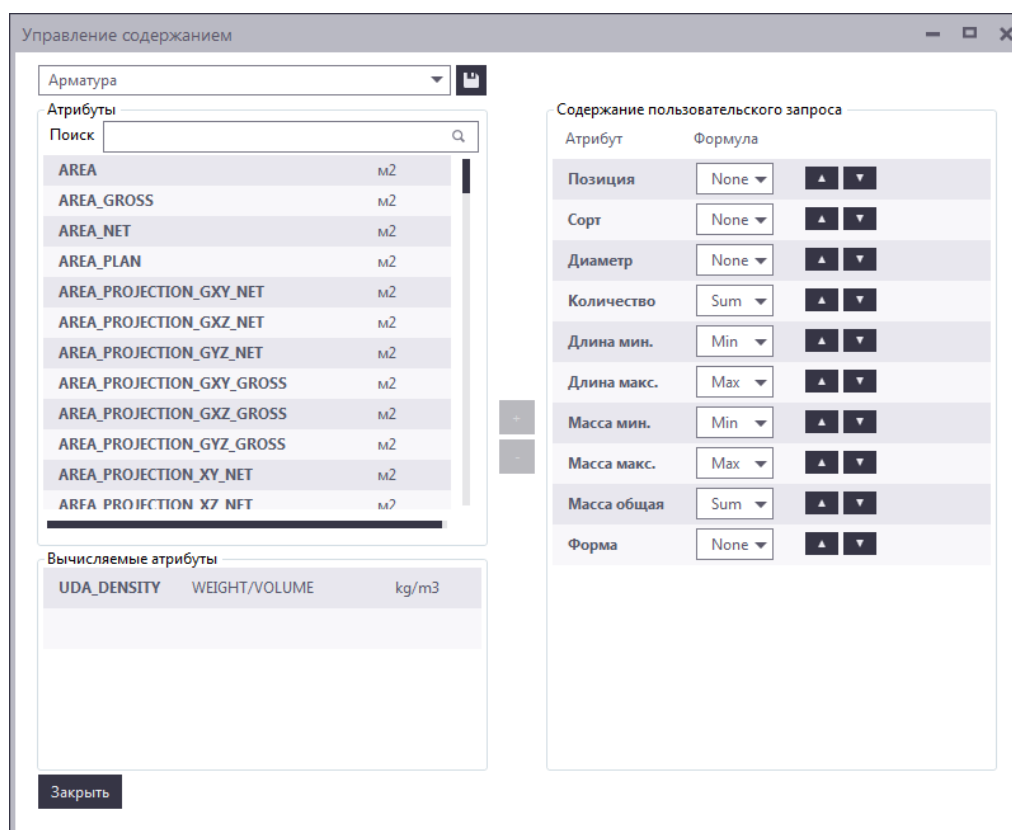
1. Нажмите кнопку **Пользовательский запрос**  на боковой панели.

Также можно щелкнуть стрелку вниз рядом с кнопкой  на ленте и выбрать **Пользовательский запрос**.



На боковой панели открывается окно **Пользовательский запрос**.






2. Нажмите кнопку .

Появится диалоговое окно **Управление содержанием**.



Список **Атрибуты** содержит атрибуты, доступные по умолчанию. В области **Вычисляемые атрибуты** можно создавать собственные формулы атрибутов. В списке **Содержание пользовательского запроса** содержатся атрибуты, значения которых будут отображаться на боковой панели.

3. Укажите, какие шаблоны отчетов и атрибуты доступны.
 - Чтобы изменить существующий шаблон отчета, выберите его из левого верхнего списка в диалоговом окне **Управление содержанием**.
 - Чтобы создать новый шаблон отчета, введите имя в поле рядом с кнопкой  и нажмите кнопку .
 - Чтобы изменить предлагаемые по умолчанию атрибуты, отредактируйте файл `InquiryTool.config`.
 - Чтобы создать или изменить вычисляемый атрибут, дважды щелкните ячейку в области **Вычисляемые атрибуты**. В первой ячейке введите имя атрибута. Во второй ячейке составьте формулы, используя имена атрибутов и стандартные арифметические знаки (+, -, * и /).

4. Укажите, какие атрибуты должны отображаться в окне **Пользовательский запрос** на боковой панели.
 - Чтобы добавить на боковую панель дополнительные атрибуты, выберите атрибут в списке **Атрибуты** и нажмите кнопку .
 - Чтобы удалить атрибуты с боковой панели, выберите атрибут в списке **Содержание пользовательского запроса** и нажмите кнопку .
 - Чтобы изменить порядок атрибутов, нажимайте кнопки  .
 - Чтобы изменить формулу атрибута, щелкните стрелку вниз и выберите из списка другую формулу (**Сумма**, **Среднее**, **Максимум** или **Минимум**).
5. Нажмите кнопку , чтобы сохранить изменения.

Изменение атрибутов по умолчанию в файле InquiryTool.config

Указать, какие атрибуты будут отображаться в качестве атрибутов по умолчанию в диалоговом окне **Управление содержанием** в инструменте **Пользовательский запрос**, можно с помощью файла `InquiryTool.config`.

ПРИМ. Этот раздел предназначен для опытных пользователей.

Tekla Structures ищет файл `InquiryTool.config` в следующих папках в следующем порядке:

1. Папка `\attributes` внутри папки модели
2. Подпапка `\CustomInquiry` в папке, заданной расширенным параметром `XS_PROJECT`
3. Подпапка `\CustomInquiry` в папке, заданной расширенным параметром `XS_FIRM`
4. Подпапка `\CustomInquiry` в папке, заданной расширенным параметром `XS_SYSTEM`

Если указать несколько папок, в которых имеется вложенная папка `\CustomInquiry`, Tekla Structures будет использовать первую найденную папку.

Чтобы добавить в файл `InquiryTool.config` новые атрибуты:

1. Откройте файл `InquiryTool.config` в любом стандартном текстовом редакторе.
2. Скопируйте все содержимое раздела `[ATTR_CONTENT_??]` в конец файла.

3. Измените номер позиции нового атрибута.
Например, измените [ATTR_CONTENT_??] на [ATTR_CONTENT_66].
4. Измените значения NAME, DISPLAY_NAME, DATATYPE, UNIT и DECIMAL нового атрибута. Используйте имена и определения атрибутов, которые присутствуют в файле contentattributes_global.lst или contentattributes_userdefined.lst.
5. Измените значение параметра TOTAL_ATTR_CONTENT в соответствии с общим количеством атрибутов в файле.
Например, измените TOTAL_ATTR_CONTENT=65 на TOTAL_ATTR_CONTENT=66.
6. Сохраните файл.

4.3 Измерение объектов

Команды группы **Измерить** служат для измерения углов, дуг, расстояния между двумя точками и между болтами в модели.

Все измерения являются временными. Измерения отображаются в окне вида модели, пока вы не [обновите](#) или не [перечертите \(стр 51\)](#) окно.

Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды** .

Измерение расстояний

Можно измерять расстояния по горизонтали, расстояния по вертикали, а также произвольные расстояния в модели.

1. Нажмите **CTRL+P**, чтобы перейти на плоскостной вид.
2. На вкладке **Правка** выберите **Измерить** и затем одну из следующих команд:
 - **Расстояние**
Эта команда измеряет расстояние между любыми двумя точками. Используйте эту команду для измерения наклонных или параллельных расстояний. По умолчанию результат содержит значение расстояния и координаты.
 - **Расстояние по горизонтали**
Эта команда измеряет расстояние между двумя точками по оси X плоскости вида.

- **Расстояние по вертикали**

Эта команда измеряет расстояние между двумя точками по оси Y плоскости вида.

3. Укажите начальную точку.
4. Укажите конечную точку.
5. Укажите точку, чтобы определить, с какой стороны размерной линии будет отображаться измеренное значение.

Результат измерения будет виден до следующего [обновления или перечерчивания \(стр 51\)](#) окна.

Измерение углов

Можно измерять углы в модели.

1. На вкладке **Правка** выберите **Измерить --> Угол** .
2. Укажите центральную точку.
3. Укажите начальную точку.
4. Укажите конечную точку.

Результат измерения будет виден до следующего [обновления или перечерчивания \(стр 51\)](#) окна.

Измерение дуг

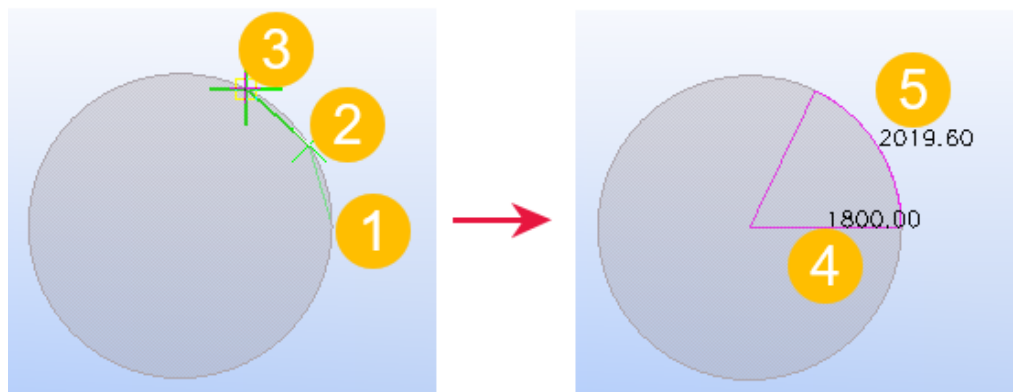
Можно измерить радиус и длину дуги в модели.

1. На вкладке **Правка** выберите **Измерить --> Дуга** .
2. Укажите начальную точку.
3. Укажите среднюю точку.

Это может быть любая точка на дуге между начальной и конечной точками.

4. Укажите конечную точку.

Результат измерения будет виден до следующего [обновления или перерисовывания \(стр 51\)](#) окна.



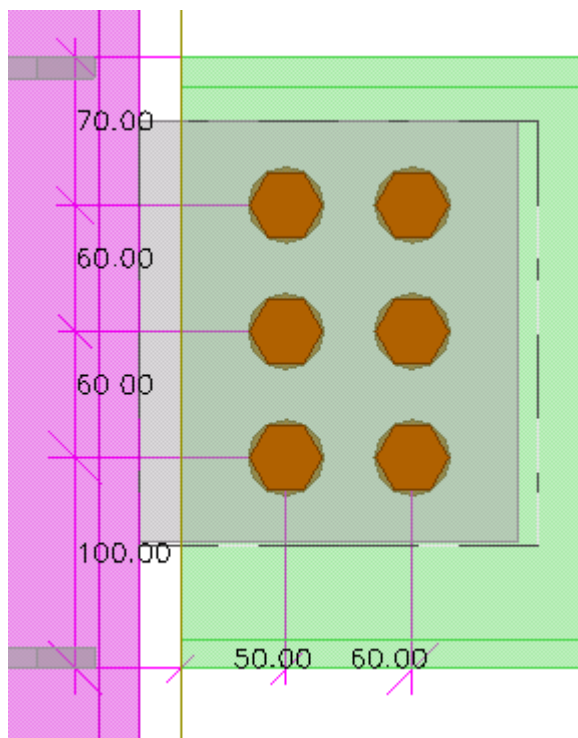
- (1) Начальная точка
- (2) Средняя точка
- (3) Конечная точка
- (4) Радиус дуги
- (5) Длина дуги

Измерение шага болтов

Можно измерять расстояния между болтами в группе болтов. Tekla Structures также измеряет расстояния от болтов до кромок выбранной детали.

1. На вкладке **Правка** выберите **Измерить** --> **Расстояние между болтами** .
2. Выберите группу болтов.
3. Выберите деталь.

Результат измерения будет виден до следующего [обновления или перерисовки \(стр 51\)](#) окна.



4.4 Сравнение деталей или сборок

Можно сравнить две выбранные детали или сборки.

1. Выберите объекты для сравнения.
 - Для сравнения деталей выберите две детали в модели.
 - Для сравнения сборок выберите деталь в каждой сборке.
2. На вкладке **Правка** выберите **Сравнить** и затем **Сравнить детали** или **Сравнить сборки**.

Tekla Structures отображает результаты в строке состояния.

См. также

[Проверка модели \(стр 715\)](#)

4.5 Создание плоскости отсечения

Плоскости отсечения позволяют выделить необходимый узел детали в модели. Можно создать до шести плоскостей отсечения в любом виде модели, на котором показаны грани объекта.

1. При создании плоскостей отсечения убедитесь, что вы используете вид модели, на котором видны грани объекта.

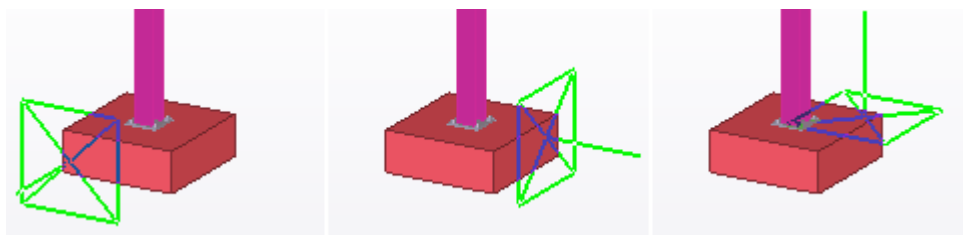
На вкладке **Вид** нажмите кнопку **Визуализация** и используйте любой из следующих вариантов:

- **Детали — в оттенках серого** (CTRL+3)
- **Детали - визуализированные** (CTRL+4)
- **Компоненты - в оттенках серого** (SHIFT+3)
- **Компоненты - визуализированные** (SHIFT+3)

2. На вкладке **Вид** выберите **Плоскость отсечения** .

3. Наводите указатель мыши на объекты модели.

Зеленый символ показывает грани объекта, которые можно выбрать и по отношению к которым можно выравнивать плоскость отсечения. Зеленая линия указывает на сторону, которая будет отсечена. Например:



Обратите внимание, что значение **глубины привязки** (стр 89) на панели инструментов **Привязка** влияет на то, какие грани объектов можно выбрать. Установите глубину привязки в значение **3D** или **Авто**, чтобы выбирать грани объектов во всем трехмерном пространстве.

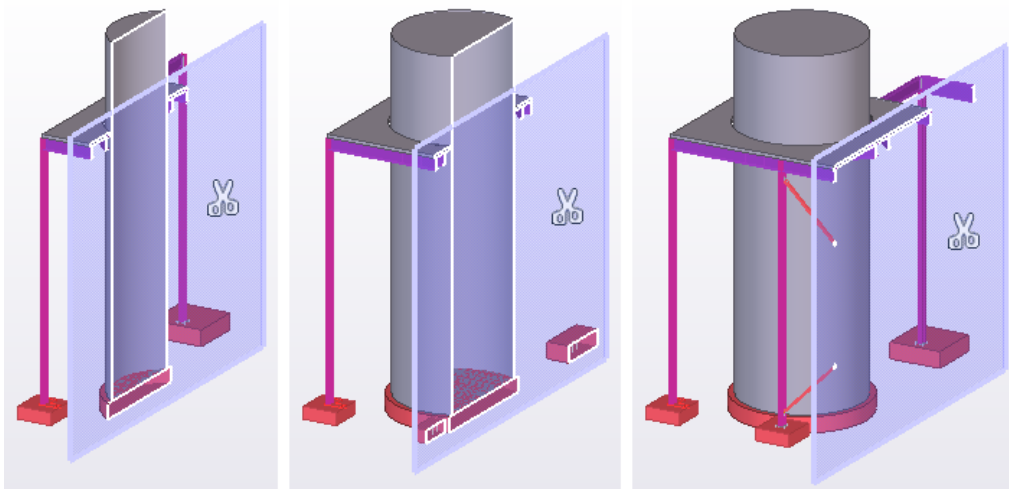
4. Выберите грань объекта.

В модели появляется символ плоскости отсечения:



5. Повторяйте шаг 4 для создания необходимого количества плоскостей отсечения.
6. Чтобы выйти из режима создания плоскостей отсечения, нажмите клавишу **Esc**.

7. Чтобы переместить плоскость отсечения, выберите символ ножниц и перетащите его в новое место.



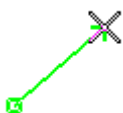
8. Чтобы переместить значок ножниц на плоскости отсечения, удерживая клавишу **Shift**, одновременно перетащите его в нужное место.
Перемещается не плоскость отсечения, а только значок ножниц.
9. Когда плоскости отсечения больше не нужны, их можно удалить.
 - Чтобы удалить одну плоскость отсечения, выберите символ плоскости отсечения и нажмите клавишу **DELETE**.
 - Чтобы удалить все плоскости отсечения на всех открытых видах, выберите **Вид --> Удалить все плоскости отсечения**.

4.6 Облететь модель

С помощью команды **Облет** можно перемещаться по модели, изменяя направление и скорость в процессе облета. Также можно корректировать поле зрения, что может быть удобно при облете ограниченных пространств.

1. Установите для вида проекцию **Перспектива**.
 - a. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
 - b. В списке **Проекция** выберите **Перспектива**.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

2. При необходимости откорректируйте настройку поля зрения.
Чем больше значение, тем больше расстояние между деталями при облете модели.
 - a. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Расширенные параметры** и перейдите в категорию **Вид модели**.
 - b. Измените значение расширенного параметра `XS_RENDERED_FIELD_OF_VIEW`.
 - c. Нажмите кнопку **ОК**.
3. На вкладке **Вид** выберите **Облет**.
4. Выберите вид.
Указатель мыши принимает форму стрелки и крестика. Стрелка указывает текущее направление облета.



5. Для перемещения по модели перетаскивайте указатель мыши.
 - Для облета вперед перемещайте курсор вперед.
 - Для изменения направления облета перетащите мышь в нужном направлении.
Скорость облета возрастает экспоненциально при приближении к модели.
 - Чтобы переместиться выше или ниже, перетащите мышь вперед или назад, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.
 - Для изменения угла зрения камеры вращайте колесико мыши.
 - Для облета в направлении угла зрения камеры прокручивайте колесико мыши вперед или назад, удерживая нажатой клавишу **Shift**.
6. Чтобы выйти из режима облета, нажмите клавишу **Esc**.

4.7 Выявление конфликтов

Диалоговое окно **Диспетчер проверки на конфликты** служит для поиска деталей, болтов, сварных швов, армирования или объектов опорной модели, вызывающих конфликты. Конфликты объектов, которые только соприкасаются друг с другом, в результате проверки на конфликты не включаются.

Флаг	Номер	Тип	Состояние	Приоритет	Дата изменения	ID объекта	ID сборки	Имя объекта
	1	Конфликт	Назначенный	Высокий	11.6.2015 10:31	269; 417	274; 419	BEAM (2)
	2	Конфликт	Игнорируется	Низкий	11.6.2015 10:30	269; 346	274; 352	BEAM; BEAM1
✓	3	Конфликт			11.6.2015 10:25	269; 298	274; 299	BEAM (2)
	4	Конфликт		Средний	11.6.2015 10:42	269; 523	274; 526	BEAM (2)
⚠	5	Внутри			11.6.2015 10:29	417; 523	419; 526	BEAM; BEAM2
?	6	Конфликт	Исправленный		11.6.2015 10:31	269; 590	274; 594	BEAM (2)
✨	7	Конфликт		Средний	11.6.2015 10:43	269; 633	274; 637	BEAM; BEAM1

Готово 7 конфликты (0 скрыты)

Настройки проверки на конфликты позволяют задать зазоры между различными объектами модели.

Для управления проверкой на конфликты можно также использовать секции и этажи, созданные в диалоговом окне **Организатор**.



Для использования в качестве опорной модели другой модели Tekla Structures необходимо экспортировать эту модель в формат IFC, чтобы ее можно было использовать в проверке на конфликты. При проверке на конфликты поддерживаются следующие типы файлов опорных моделей:

- IFC;
- DWG;
- DGN.


См. также

[Поиск конфликтов в модели \(стр 732\)](#)

Поиск конфликтов в модели

1. На вкладке **Управление** выберите **Проверка на конфликты** .
2. Выберите в модели объекты, которые требуется включить в проверку на конфликты.
3. Щелкните значок , чтобы проверить объекты.

Во время проверки на конфликты можно продолжать работу с моделью. По завершении проверки на конфликты сообщение в строке состояния меняется с **Идет проверка на конфликты; для отмены нажмите Esc** на **Готово**.

4. Чтобы выделить конфликт в модели, выберите строку в списке конфликтов.
Соответствующие объекты модели выбираются.
5. Для изменения масштаба активного вида таким образом, чтобы выбранные объекты отображались в центре вида, дважды щелкните строку.
6. Если требуется включить в проверку на конфликты дополнительные объекты, выберите требуемые объекты модели и снова выполните проверку на конфликты.
Новые конфликты добавляются в конец списка.
7. После удаления или изменения объектов снова выполните проверку на конфликты, чтобы проверить, устранен ли конфликт.
 - a. Выберите требуемые строки в списке конфликтов.
 - b. Щелкните значок , чтобы повторно выполнить проверку на конфликты.

ПРИМ. Для получения наилучших результатов проверяйте на конфликты только необходимые секции и этажи, а не всю модель целиком. В диалоговом окне **Организатор** выберите секции и этажи, которые требуется проверить на конфликты. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Выбрать в модели**.

ПРИМ. Если вам не удастся найти конфликты в модели, измените визуализацию объектов на **Показать только выбранную деталь (CTRL+5)** для лучшей наглядности.

См. также

[Управление списком конфликтов \(стр 737\)](#)

Управление результатами проверки на конфликты

В этом разделе рассматривается, как интерпретировать символы и типы конфликтов, используемые в проверке на конфликты, а также как изменять состояние или приоритет конфликтов.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Символы, используемые в проверке на конфликты \(стр 734\)](#)

[О типах конфликтов \(стр 734\)](#)

[Управление списком конфликтов \(стр 737\)](#)





[Поиск конфликтов \(стр 738\)](#)

[Изменение состояния конфликтов \(стр 738\)](#)

[Изменение приоритета конфликтов \(стр 738\)](#)

Символы, используемые в проверке на конфликты

В **Диспетчере проверки на конфликты** для обозначения статуса конфликтов используются следующие флаги.

Флаг	Статус	Описание
(нет)	Активный	Статус по умолчанию. Конфликт не является новым, измененным, разрешенным или отсутствующим.
	Новый	Все конфликты, обнаруженные в первый раз, помечаются как новые.
	Измененный	Если объект был изменен (например, если был сменен профиль), при повторном выполнении проверки на конфликты статус конфликта меняется на «измененный». На этот флаг влияют только некоторые свойства объектов. Чтобы увидеть, какие свойства влияют на этот флаг, щелкните заголовок одного из столбцов правой кнопкой мыши. На флаг влияют и видимые, и скрытые свойства.
	Разрешенный	Если объекты более не конфликтуют, при повторном выполнении проверки на конфликты статус конфликта меняется на «разрешенный».
	Отсутствует	Если один или оба конфликтующих объекта были удалены из модели, при повторном выполнении проверки на конфликты статус конфликта меняется на «отсутствует».

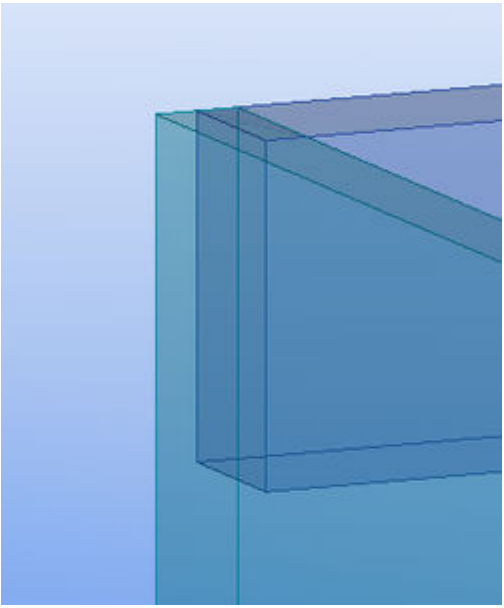
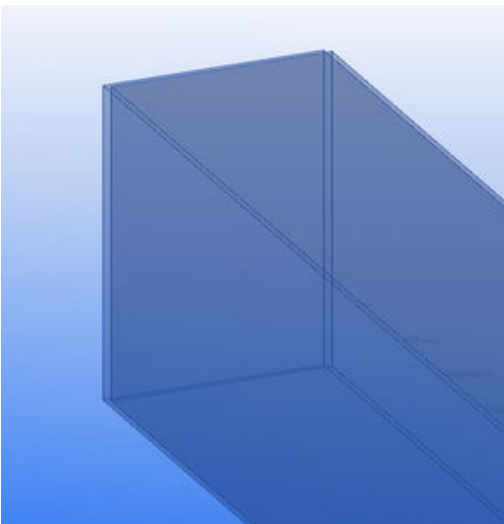
См. также

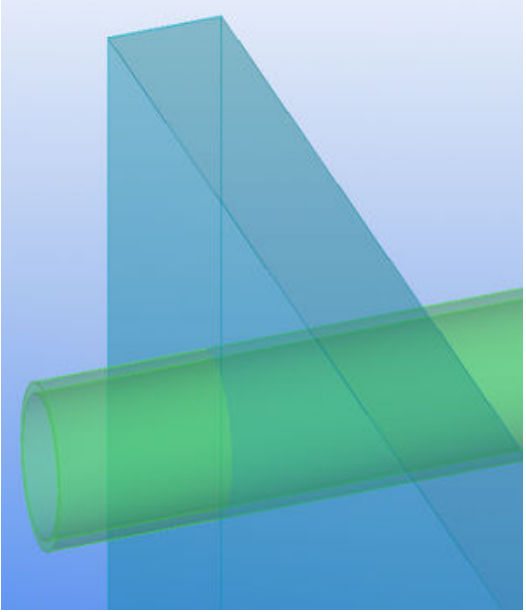
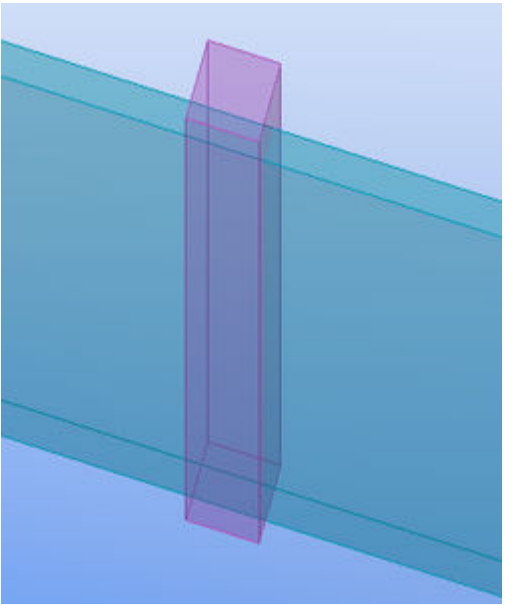
[Поиск конфликтов в модели \(стр 732\)](#)

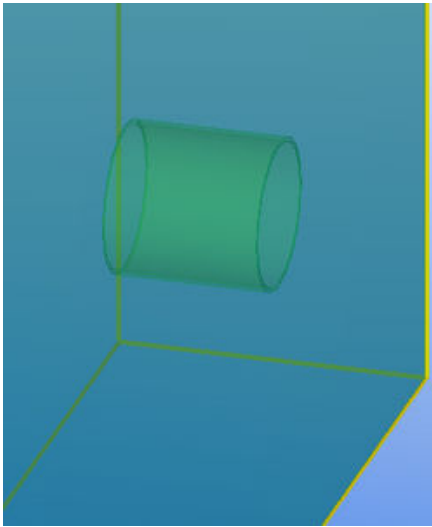
О типах конфликтов

Tekla Structures показывает тип каждого конфликта в столбце **Тип** в диалоговом окне **Диспетчер проверки на конфликты**.

Возможны конфликты следующих типов:

Тип	Описание	Пример
Конфликт	Объект частично пересекается с другим объектом.	
Конфликт	Два идентичных объекта полностью пересекаются друг с другом.	

Тип	Описание	Пример
Конфликт	Объекты пересекаются друг с другом в нескольких местах.	
Конфликт	Объект проходит через другой объект.	

Тип	Описание	Пример
Внутри	Объект находится внутри другого объекта.	

См. также

[Поиск конфликтов в модели \(стр 732\)](#)

[Управление результатами проверки на конфликты \(стр 733\)](#)

Управление списком конфликтов

Для работы со списком конфликтов в диалоговом окне **Диспетчер проверки на конфликты**:

Задача	Действие
Изменить порядок сортировки результатов проверки	Щелкните заголовок требуемого столбца, чтобы изменить порядок сортировки с восходящего на нисходящий и наоборот.
Выбрать несколько строк в списке конфликтов	Выбирая строки, удерживайте клавишу Ctrl или Shift .
Показать или скрыть столбец	<ol style="list-style-type: none"> Чтобы открыть меню, нажмите правой кнопкой мыши заголовок одного из столбцов. Щелкните любой из элементов списка, чтобы отобразить или скрыть соответствующий столбец. <p>Флажок <input checked="" type="checkbox"/> перед элементом списка указывает, что данный столбец присутствует на экране.</p>

См. также

[Поиск конфликтов в модели \(стр 732\)](#)

Поиск конфликтов

Поле **Поиск** позволяет находить конфликты по содержащимся в них словам. Каждое дополнительное введенное слово сужает результаты поиска. Например, если ввести `column 8112`, будут отображены только конфликты, в которых имеются оба эти слова.

1. Откройте сеанс проверки на конфликты, конфликты из которого требуется найти.
2. В поле **Поиск** введите искомые слова.
Результаты отображаются по мере ввода.
3. Чтобы сузить поиск, введите больше символов.
4. Чтобы снова отобразить все конфликты, нажмите кнопку **×** рядом с полем **Поиск**.

См. также

[Поиск конфликтов в модели \(стр 732\)](#)

Изменение состояния конфликтов

1. В диалоговом окне **Диспетчер проверки на конфликты** выберите конфликты, состояние которых вы хотите изменить.
2. Щелкните одну из выбранных строк правой кнопкой мыши.
3. Выберите **Состояние** и затем один из вариантов:
 - **Назначить**
 - **Исправить**
 - **Утвердить**
 - **Пропустить**
 - **Открыть повторно**

См. также

[Поиск конфликтов в модели \(стр 732\)](#)

Изменение приоритета конфликтов

1. В диалоговом окне **Диспетчер проверки на конфликты** выберите конфликты, приоритет которых вы хотите изменить.
2. Щелкните одну из выбранных строк правой кнопкой мыши.

3. Выберите **Приоритет** и затем один из вариантов:

- **Высокий**
- **Средний**
- **Низкий**

См. также

[Поиск конфликтов в модели \(стр 732\)](#)

Группирование и разгруппирование конфликтов

Можно объединить несколько конфликтов в группу, чтобы они рассматривались как единый конфликт.

1. В диалоговом окне **Диспетчер проверки на конфликты** выберите конфликты, которые вы хотите сгруппировать.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сгруппировать --> Сгруппировать** .
3. Если требуется добавить конфликты в уже существующую группу, выберите конфликты и группу, а затем повторите шаг 2.

ПРИМ. Создавать вложенные группы конфликтов нельзя.

4. Если требуется разгруппировать конфликты:
 - a. Выберите группу конфликтов, которую требуется разгруппировать.
 - b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сгруппировать --> Разгруппировать** .

См. также

[Выявление конфликтов \(стр 731\)](#)

Просмотр сведений о конфликте

Для просмотра подробной информации о конфликте служит диалоговое окно **Сведения о конфликте**.

Например, можно просмотреть профиль, материал и класс конфликтующих объектов. Это особенно удобно при работе с [группами конфликтов \(стр 739\)](#), в которые входит более двух объектов.

1. Выберите конфликт или группу конфликтов, сведения о которых требуется просмотреть.

- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сведения о конфликте**.

ПРИМ. Одновременно можно просматривать информацию об одном конфликте или одной группе конфликтов. Если выбрать несколько конфликтов или групп конфликтов, команда **Сведения о конфликте** недоступна.


См. также

[Добавление к конфликту комментариев \(стр 740\)](#)

[Просмотр журнала конфликта \(стр 741\)](#)

Добавление к конфликту комментариев

К конфликтам и группам конфликтов можно добавлять комментарии. Комментарии можно использовать, например, в качестве напоминаний себе и другим пользователям.

- Выберите конфликт или группу конфликтов, к которым требуется добавить комментарий.
- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сведения о конфликте**.
- Перейдите на вкладку **Комментарии**.
- Нажмите кнопку , чтобы открыть диалоговое окно **Добавить комментарий**.
- Введите свой комментарий в поле **Комментарий**.
- При необходимости измените имя автора и дату.
- Нажмите кнопку **ОК**.


См. также

[Изменение комментария к конфликту \(стр 740\)](#)

[Удаление комментария к конфликту \(стр 741\)](#)

Изменение комментария к конфликту

- Выберите конфликт или [группу конфликтов \(стр 739\)](#), комментарий к которым вы хотите изменить.
- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сведения о конфликте**.
- Перейдите на вкладку **Комментарии**.


4. Выберите комментарий, который требуется изменить.
5. Нажмите кнопку  , чтобы открыть диалоговое окно **Редактировать комментарий**.
6. Измените комментарий.
7. Нажмите кнопку **ОК**.

См. также

[Добавление к конфликту комментариев \(стр 740\)](#)

[Удаление комментария к конфликту \(стр 741\)](#)

Удаление комментария к конфликту

1. Выберите конфликт или [группу конфликтов \(стр 739\)](#), комментарий к которым вы хотите удалить.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сведения о конфликте**.
3. Перейдите на вкладку **Комментарии**.
4. Выберите комментарий, который требуется удалить.
5. Щелкните  .

См. также

[Добавление к конфликту комментариев \(стр 740\)](#)

[Изменение комментария к конфликту \(стр 740\)](#)

Просмотр журнала конфликта

Можно просмотреть журнал (историю) определенного конфликта. Например, можно увидеть, кто и когда обнаружил конфликт.


1. Выберите конфликт или [группу конфликтов \(стр 739\)](#).
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Сведения о конфликте**.
3. Перейдите на вкладку **История**.
Появятся данные журнала конфликта.

См. также

[Просмотр сведений о конфликте \(стр 739\)](#)

Печать списка конфликтов

Список конфликтов можно напечатать. Параметрами печати можно управлять точно так же, как в любом стандартном приложении Windows.

1. Откройте сеанс проверки на конфликты, который требуется напечатать.
2. Нажмите кнопку  **Печать....**
3. При необходимости измените параметры печати.
4. Нажмите кнопку **Печать....**

См. также



[Просмотр списка конфликтов перед печатью \(стр 742\)](#)

[Задание формата бумаги, полей и ориентации страницы \(стр 743\)](#)

Просмотр списка конфликтов перед печатью

Параметры в диалоговом окне **Предварительный просмотр** позволяют увидеть, как будет выглядеть напечатанный список конфликтов.

Для просмотра списка конфликтов перед печатью предусмотрены следующие способы.

Задача	Действие
Открытие диалогового окна Предварительный просмотр...	В диалоговом окне Диспетчер проверки на конфликты нажмите стрелку вниз рядом с кнопкой  и выберите Предварительный просмотр....
Выбор числа одновременно просматриваемых страниц	Щелкните один из значков компоновки страниц :  Если список конфликтов велик, он может быть разбит на несколько страниц.
Увеличение или уменьшение масштаба страниц	Щелкните стрелку вниз рядом со значком  и выберите один из вариантов в меню.
Печать текущей страницы	Щелкните  .
Закройте диалоговое окно Предварительный просмотр....	Нажмите кнопку Заккрыть .

См. также



[Печать списка конфликтов \(стр 742\)](#)

[Задание формата бумаги, полей и ориентации страницы \(стр 743\)](#)

Задание формата бумаги, полей и ориентации страницы

Перед печатью списка конфликтов можно задать формат бумаги, поля и ориентацию страницы в диалоговом окне **Параметры страницы**.

ПРИМ. Доступные форматы бумаги и способ подачи бумаги зависят от принтера. Чтобы изменить набор доступных форматов и способов подачи, выберите другой принтер в диалоговом окне **Печать** и нажмите кнопку **Применить**.

1. Щелкните стрелку  рядом со значком  и выберите **Параметры страницы**.
2. В поле **Размер** выберите требуемый формат бумаги.
3. В поле **Подача** выберите соответствующий способ подачи бумаги.
4. В разделе **Ориентация** выберите один из вариантов ориентации страницы:
 - **Книжная:** вертикальная ориентация страницы;
 - **Альбомная:** горизонтальная ориентация страницы.
5. В разделе **Поля**, введите значения в поля **Левое**, **Правое**, **Верхнее** и **Нижнее**.
6. Нажмите кнопку **ОК** для сохранения изменений.

См. также










[Печать списка конфликтов \(стр 742\)](#)

[Просмотр списка конфликтов перед печатью \(стр 742\)](#)

Открытие и сохранение сеансов проверки на конфликты

По умолчанию сеансы проверки на конфликты сохраняются в виде XML-файлов в папке `..\TeklaStructuresModels\<модель>\Clashes`. Tekla Structures создает эту папку автоматически при первом открытии диалогового окна **Диспетчер проверки на конфликты**.

Для открытия и сохранения сеансов в диалоговом окне **Диспетчер проверки на конфликты** предусмотрены следующие способы:

Задача	Действие
Открыть сеанс	<ol style="list-style-type: none"> Щелкните . В диалоговом окне Открыть выберите сеанс. Нажмите кнопку Открыть.
Начать новый сеанс	<p>Щелкните .</p> <p>Диспетчер проверки на конфликты очищает список конфликтов, не выполняя проверку на конфликты.</p>
Сохранить текущий сеанс	<p>Щелкните .</p>
Сохранить текущую сессию с другим именем или в другом месте	<ol style="list-style-type: none"> Щелкните стрелку  рядом со значком . Откроется меню. Щелкните  Сохранить как В диалоговом окне Сохранить как перейдите к папке, в которой вы хотите сохранить сеанс. Введите новое имя в поле Имя файла. Нажмите кнопку Сохранить.
Сохранить только выбранные конфликты	<ol style="list-style-type: none"> В списке конфликтов выберите конфликты, которые требуется сохранить. Щелкните стрелку  рядом со значком . Щелкните  Сохранить выбранное

См. также

[Выявление конфликтов \(стр 731\)](#)

Определение области зазора для проверки на конфликты с болтами

Чтобы проверить наличие конфликтов болтов с профилями, а также наличие достаточного пространства для исправления конфликтов болтов,

можно определить область зазора для проверки конфликтов между болтами.

1. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Параметры** .
2. В диалоговом окне **Параметры** перейдите в категорию **Проверка на конфликты**.
3. Измените значения зазоров для болтов.

Если оставить поля пустыми, Tekla Structures использует значение по умолчанию — 1.00.



- ① d – большее значение диаметра головки болта или гайки
 - ② Область зазора для проверки на конфликты
4. Убедитесь, что перед каждым полем установлен флажок.
Если флажки сняты, значение зазора равно нулю.
 5. Нажмите кнопку **Применить** или **ОК**.

ПРИМ. Если Tekla Structures не находит в каталоге болтов диаметр головки болта или гайки, используется диаметр стержня.

См. также

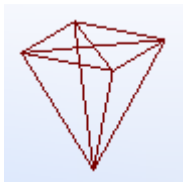
[Выявление конфликтов \(стр 731\)](#)

4.8 Просмотр ошибок в твердых телах

Ошибки в твердых телах можно просмотреть в файле журнала. Это имеет смысл делать, например, если в деталях и захватках бетонирования есть перекрывающиеся объемы и грани, и необходимо проанализировать ошибку.

1. В меню **Файл** выберите **Журналы** --> **Журнал истории сеанса** .
2. Ищите строки, которые начинаются со слов `Solid error`.
3. Щелкните соответствующую строку со словами `Solid failure position` , чтобы отобразить ошибку в твердотельном объекте.

В модели появляется локатор положения в виде ромба, показывающий место возникновения ошибки.



СОВЕТ Щелкая строку `Solid error` в файле журнала, удерживайте клавишу **Z**, чтобы отцентрировать вид на местоположении ошибки.

4. Перечертите вид, чтобы скрыть локатор положения.

См. также

[Устранение проблем с этапами заливки \(стр 511\)](#)

4.9 Диагностика и исправление модели

С помощью команд **Диагностика и исправление** можно найти и устранить ошибки и несоответствия в структуре объектов модели, а также базе данных библиотеки (`xslib`). Проведение диагностики и исправления (восстановления) модели обеспечивает, например, удаление пустых сборок и неиспользуемых точек и атрибутов. При восстановлении модели также устраняются недопустимые отношения и иерархии объектов. Рекомендуется регулярно диагностировать и восстанавливать модель в целях обеспечения согласованности и целостности баз данных модели.

1. В меню **Файл** выберите **Диагностика и исправление**.
2. Выберите соответствующую команду диагностики.

В результате выполнения команды формируется отчет с перечнем найденных в модели ошибок и несоответствий. Некоторые из них исправляются автоматически, тогда как другие представляют собой предупреждения, требующие вмешательства пользователя.

Если кажется, что профиль, сорт материала, метизы, сборка или арматура отсутствуют в соответствующем каталоге, то ваша среда

Tekla Structures или файл каталога могут не соответствовать исходной среде или каталогу модели.

В таблице ниже перечислены наиболее распространенные ошибки и несоответствия, обнаруживаемые при диагностике модели.

Результат диагностики	Описание	Требуемое действие
Пустая сборка	Сборка не содержит объектов.	<ul style="list-style-type: none"> a. В меню Файл выберите Диагностика и исправление. b. В разделе Модель нажмите Исправить модель для удаления сборки.
Отсутствует сборка	Деталь не входит ни в одну из сборок.	<ul style="list-style-type: none"> a. В меню Файл выберите Диагностика и исправление. b. В разделе Модель выберите Исправить модель, чтобы создать сборку и перенести в нее деталь.
Недопустимый профиль	Обнаружен неизвестный профиль.	<ul style="list-style-type: none"> a. Убедитесь, что используется правильная среда Tekla Structures. b. Используйте исходные файлы profdb.bin и файлы profitab.inp модели и сохраните их в папке модели. c. Снова откройте модель.
Недопустимый материал	Обнаружен неизвестный сорт материала.	<ul style="list-style-type: none"> a. Убедитесь, что используется правильная среда Tekla Structures. b. Использует исходный файл matdb.bin модели и сохраните его в папке модели. c. Снова откройте модель.
Недопустимый болт	Обнаружен неизвестный болтовой элемент или комплект болтов.	<ul style="list-style-type: none"> a. Убедитесь, что используется правильная среда Tekla Structures. b. Используйте исходные файлы screwdb.db и файлы assdb.db модели и сохраните их в папке модели. c. Снова откройте модель.

Результат диагностики	Описание	Требуемое действие
Недопустимый размер арматурного стержня или сорт Недопустимая арматурная сетка	Обнаружена арматура с недопустимыми свойствами.	<p>a. Убедитесь, что используется правильная среда Tekla Structures.</p> <p>b. Используйте исходные файлы rebar_database.inp и файлы mesh_database.inp модели и сохраните их в папке модели.</p> <p>c. Снова откройте модель.</p>
Недопустимая геометрия арматурного стержня	Обнаружена арматура с неопределенной геометрией.	См. раздел Проверка допустимости геометрии армирования (стр 614) .

Если модель не содержит никаких ошибок или несоответствий, в строке состояния отображается соответствующее сообщение.

См. также

[Проверка модели \(стр 715\)](#)

4.10 Поиск удаленных объектов

Если рабочая область очень велика, модель может содержать объекты, которые находятся на большом удалении, и найти такие объекты визуально бывает тяжело. Для их поиска можно использовать команду **Найти отдаленные объекты**.

1. В меню **Файл** выберите **Диагностика и исправление**.
2. В разделе **Утилиты** выберите **Найти отдаленные объекты**.

Tekla Structures выводит список идентификаторов (GUID) объектов. В конец списка Tekla Structures добавляет дополнительные шесть объектов, которые имеют наибольшие и наименьшие координаты X, Y или Z.

```
Min x: Guid: e32a7a28-40db-4597-b160-031d15c1944a
Max x: Guid: 985a39e2-8097-4a9a-8706-9651d08f61c6
Min y: Guid: 8ccb2748-cfe8-4a97-be80-abf453008567
Max y: Guid: 08c8e02d-6a79-4b7e-be70-5370359a1ff5
Min z: Guid: 95eec6e2-d22b-4ae8-8c31-ee8009c028a6
Max z: Guid: f791c3d0-de62-4ced-8d79-03668296f862
```

3. Выберите объект в списке.
4. Нажмите его правой кнопкой мыши и выберите команду.
Например, можно получить справку или удалить объект.

См. также

[Проверка модели \(стр 715\)](#)

5 Нумерация модели

В этом разделе показано, как изменять настройки нумерации и выполнять нумерацию в Tekla Structures.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Что такое нумерация и как ее спланировать \(стр 750\)](#)

[Корректировка настроек нумерации \(стр 760\)](#)

[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

[Изменение существующих номеров \(стр 764\)](#)

[Удаление существующих номеров \(стр 765\)](#)

[Проверка нумерации \(стр 766\)](#)

[Просмотр хронологии нумерации \(стр 768\)](#)

[Исправление ошибок нумерации \(стр 769\)](#)

[Перенумерация модели \(стр 770\)](#)

[Контрольные номера \(стр 770\)](#)

[Нумерация деталей по конструкционной группе \(стр 778\)](#)

[Примеры нумерации \(стр 781\)](#)

5.1 Что такое нумерация и как ее спланировать

Прежде чем можно будет создавать чертежи или точные отчеты, все детали в модели необходимо пронумеровать. Перед созданием чертежей общего вида пронумеровать модель не требуется.

Нумерация — обязательный этап подготовки рабочей документации, например чертежей, отчетов и файлов ЧПУ. Номера необходимы также при экспорте моделей. Номера деталей имеют большую важность для изготовления, отгрузки и монтажа конструкций. Tekla Structures присваивает каждой детали и каждой сборке/отлитому элементу в модели

метку. Метка содержит префикс детали или сборки, номер позиции и другие элементы (например, профиль или марку материала). Нумеровать детали также полезно, чтобы понять, какие детали одинаковые, а какие разные. Идентичные детали в пределах серии нумерации имеют один и тот же номер, что упрощает планирование производства.

Планировать нумерацию рекомендуется на ранних этапах проекта. Если с одной моделью работают несколько пользователей, создание плана нумерации, который будет соблюдаться всеми участниками проекта, приобретает особую важность. Нумерация должна быть готова на момент создания первых чертежей и отчетов.

При планировании нумерации может быть целесообразно нумеровать модель по стадиям — например, сначала первый этаж здания, затем второй, и т. д.

Задавайте начальные номера в широких диапазонах, чтобы не возникало ситуаций, когда номера в серии нумерации закончились и серия нумерации пересекается с другой серией. Например, начинайте нумерацию первого этажа с номера 1000, а второго — с номера 2000.

Если нумерация детали или сборки не соответствует текущему моменту, в метке детали и в диалоговом окне **Запросить объект** отображается вопросительный знак (?), например:

```
Assembly information
-----
Assembly Pos:      K/O(?)
Main part profile: Двутавр30К1
```

См. также

[Серия нумерации \(стр 751\)](#)

[Идентичные детали \(стр 755\)](#)

[Идентичное армирование \(стр 756\)](#)

[Определение свойств, влияющих на нумерацию \(стр 756\)](#)

[Влияние пользовательских атрибутов на нумерацию \(стр 757\)](#)

[Номера семейств \(стр 758\)](#)

[Запрос свойств объектов \(стр 718\)](#)

Серия нумерации

Серии нумерации используются для разделения номеров стальных деталей, сборок и отлитых элементов на группы. Например, каждой из стадий или каждому типу деталей можно назначить свою серию

нумерации. Использование отдельных серий нумерации для разных деталей ускоряет процесс операции.

Имя серии нумерации состоит из *префикса* и *начального номера*. Префикс детали задавать не обязательно (например, можно опустить префикс детали для мелких деталей).

При запуске нумерации Tekla Structures сравнивает принадлежащие одной и той же серии детали друг с другом. Всем идентичным деталям с одной серией нумерации присваивается один номер детали.

ПРИМ. Бетонные детали нумеруются в соответствии с настройками нумерации отлитых элементов. Например, если префикс отлитого элемента — **C**, а начальный номер — **1**, бетонные детали будут иметь префикс детали **Concrete_C-1**.

Это также относится к бетонным компонентам, префикс позиции детали которых имеет значение **Бетон**, а начальный номер равняется **1**.

Пример

Например, при определении серии нумерации с префиксом P и начальным номером 1001 Tekla Structures будет нумеровать эту серию в следующем порядке: P1001, P1002, P1003 и т. д.

См. также

[Планирование серий нумерации \(стр 752\)](#)

[Назначение детали серии нумерации \(стр 753\)](#)

[Назначение сборке серии нумерации \(стр 753\)](#)

[Пересекающиеся серии нумерации \(стр 755\)](#)

[Номера семейств \(стр 758\)](#)

Планирование серий нумерации

Перед началом создания модели рекомендуется спланировать префиксы перед номерами и начальные номера, которые будут использоваться на всем протяжении проекта. Тщательное планирование позволит избежать конфликтов нумерации.

Для экономии времени перед началом моделирования вставляйте серии нумерации в свойства по умолчанию для всех типов деталей.

Можно пропускать префикс второстепенных деталей, таких как пластины. В этом случае необходимо задать для соответствующей серии нумерации **Начальный номер детали** так, чтобы она не пересекалась с сериями нумерации других деталей.

Пример

Одним из способов планирования серий нумерации является создание таблицы:

Тип детали	Деталь Префикс	Деталь Начальный номер	Сборка Префикс	Сборка Начальный номер
Балка	PB	1	AB	1
Вертикальный раскос	PVB	1	AVB	1
Горизонтальный раскос	PHB	1	AHB	1
Стропило	PR	1	AR	1
Прогон	PP	1	AP	1
Колонна	PC	1	AC	1
Пластина		1001	A	1

См. также

[Серия нумерации \(стр 751\)](#)

[Пересекающиеся серии нумерации \(стр 755\)](#)

[Numbering prefixes in US environments \(Префиксы нумерации в американских средах\)](#)

Назначение детали серии нумерации

1. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.
2. Перейдите в раздел **Серия нумерации**.
Если вам нужно назначить серию нумерации ЖБ элементов бетонной детали, перейдите в раздел **ЖБ элемент**.
3. Задайте префикс и начальный номер детали.
4. Нажмите кнопку **Изменить**.





См. также

[Назначение сборке серии нумерации \(стр 753\)](#)

[Серия нумерации \(стр 751\)](#)

Назначение сборке серии нумерации

Чтобы назначить серию нумерации сборке, выполните следующие действия.

Задача	Действие
Назначить серию нумерации сборке в соответствии с ее главной деталью	<ol style="list-style-type: none">1. Проверьте, какая деталь является главной деталью сборки.<ol style="list-style-type: none">a. На ленте щелкните стрелку вниз  рядом с кнопкой , а затем выберите Объекты сборки.b. Выберите сборку. Tekla Structures выделяет главную деталь оранжевым цветом.c. Нажмите клавишу ESC.2. Убедитесь, что переключатель выбора (стр 147)  Выбрать объекты в сборках активен.3. Дважды щелкните главную деталь сборки, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.4. В области Серия нумерации задайте префикс и начальный номер сборки.5. Нажмите кнопку Изменить.
Назначить серию нумерации сборке с использованием свойств сборки	<ol style="list-style-type: none">1. Убедитесь, что переключатель выбора (стр 147)  Выбрать сборки активен.2. Дважды щелкните сборку, чтобы открыть свойства сборки на панели свойств.3. В полях раздела Нумерация сборок задайте префикс и начальный номер сборки.4. Нажмите кнопку Изменить.

Информация, связанная с данной

См. также

[Назначение детали серии нумерации \(стр 753\)](#)

[Серия нумерации \(стр 751\)](#)

Пересекающиеся серии нумерации

При планировании нумерации убедитесь, что имеется достаточный резерв номеров для каждой серии. Если серия пересекается с другой серией, Tekla Structures нумерует только один из объектов, которые должны получить пересекающиеся номера, а второй оставляет пронумерованным.

Tekla Structures выводит предупреждение о пересекающихся сериях. Просмотрите журнал нумерации, чтобы узнать, какие номера пересекаются, а затем откорректируйте префиксы нумерации и начальные номера, чтобы серии больше не перекрывались.

Информация, связанная с данной

См. также

[Серия нумерации \(стр 751\)](#)

[Просмотр хронологии нумерации \(стр 768\)](#)

Идентичные детали

Tekla Structures присваивает деталям одинаковый номер, если детали являются идентичными **по способу изготовления или отливки**. Если деталь деформируется после изготовления или отливки (например, если выполняется выгиб, укорачивание или искривление детали), окончательная геометрия на площадке и в модели может быть различной.

Tekla Structures считает детали идентичными и присваивает им одинаковые номера, если совпадают следующие базовые свойства деталей.

- Геометрия детали
- Направление формования
- Серии нумерации
- Профиль
- Материал
- Отделка
- Укорачивание

В диалоговом окне **Настройка нумерации** можно задать значение допуска для геометрии деталей. Если геометрия деталей различается в пределах этой степени допуска, Tekla Structures при нумерации рассматривает детали как идентичные.

Класс не влияет на нумерацию. Tekla Structures присваивает одинаковые номера идентичным деталям, принадлежащим к разным классам.

Если вы создали файлы ЧПУ, на нумерацию влияют всплывающие метки и разметка контуров.

См. также

[Направление формования \(стр 483\)](#)

[Определение свойств, влияющих на нумерацию \(стр 756\)](#)

[Влияние пользовательских атрибутов на нумерацию \(стр 757\)](#)

Идентичное армирование

Tekla Structures считает арматурные стержни идентичными и присваивает им одинаковые номера, если у стержней одинаковы следующие свойства:

- геометрия стержня;
- серия нумерации;
- размер;
- сорт;
- радиус изгиба.

Класс не влияет на нумерацию. Tekla Structures присваивает одинаковые номера идентичным стержням, принадлежащим к разным классам.

Направление моделирования групп арматурных стержней переменного сечения влияет на нумерацию. Это значит, что идентичным группам стержней с разным направлением моделирования присваиваются разные номера.

Округление длины стержней, ступенчатое сужение и некоторые другие настройки наборов арматуры влияют на геометрию стержней, а значит, и на нумерацию стержней в наборе арматуры. Настройки округления, заданные в файле `rebar_config.inp` для чертежей и отчетов, на нумерацию не влияют.

См. также

[Создание армирования \(стр 516\)](#)

Определение свойств, влияющих на нумерацию

Чтобы определить свойства, влияющие на нумерацию объектов модели, измените настройки в диалоговом окне **Настройка нумерации**.

Tekla Structures может сравнивать следующие свойства:

- Отверстия (если они созданы с помощью команды **Болт**)
- Имя детали
- Ориентация балки
- Ориентация колонны
- Имя сборки
- Стадия сборки (когда расширенный параметр XS_ENABLE_PHASE_OPTION_IN_NUMBERING установлен в значение `TRUE`)
- Арматура
- Закладные объекты (только в случае отлитых элементов)
- Обработка поверхности (также влияет на сборки)
- Сварные швы (только в случае сборок)

Если это свойства различаются, Tekla Structures считает объекты разными и присваивает им разные номера.

Например, если две бетонные детали идентичны, но имеют разные имена, и установлен флажок **Имя детали**, Tekla Structures присваивает таким деталям разные номера.

По умолчанию номер закрепляется за деталью, пока нет другой детали с данным номером, независимо от настроек в диалоговом окне **Настройка нумерации**.

См. также

[Корректировка настроек нумерации \(стр 760\)](#)

[Что такое нумерация и как ее спланировать \(стр 750\)](#)

[Идентичные детали \(стр 755\)](#)

[Идентичное армирование \(стр 756\)](#)

[Влияние пользовательских атрибутов на нумерацию \(стр 757\)](#)

[Общие настройки нумерации \(стр 1072\)](#)

Влияние пользовательских атрибутов на нумерацию

В файле `objects.inp` можно указать, влияет определенный пользователем атрибут на нумерацию или нет. Tekla Structures считает детали и арматурные стержни разными и присваивает им разные номера, если значения соответствующих определенных пользователем атрибутов различаются.

ПРИМ. Влиять на нумерацию могут только определенные пользователем атрибуты деталей и армирования. Определенные пользователем

атрибуты других объектов, таких как стадии, проекты и чертежей, на нумерацию не влияют.

Чтобы дать Tekla Structures учитывать при нумерации какой-либо пользовательский атрибут, установите параметр `special_flag` этого атрибута в разделе `Part attributes` файла `objects.inp` в значение `yes`. Для армирования необходимо установить параметр `special_flag` в значение `yes` **также** в разделе `Reinforcing bar attributes`. Tekla Structures назначает разные номера деталям или армированию, которые в остальном идентичны, однако имеют разные значения этого пользовательского атрибута.

Чтобы дать Tekla Structures игнорировать какой-либо пользовательский атрибут при нумерации, установите его параметр `special_flag` в файле `objects.inp` в значение `no`.

Информация, связанная с данной

См. также

[Примеры пользовательских атрибутов для деталей \(стр 388\)](#)

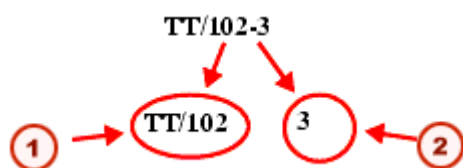
[Выбор и изменение профиля или материала детали \(стр 385\)](#)

[Определение свойств, влияющих на нумерацию \(стр 756\)](#)

Номера семейств

Нумерация семейств позволяет группировать объекты в пределах одной и той же серии нумерации в разные «семейства». Это можно делать, например, для поиска похожих отлитых элементов, которые можно формовать в одной и той же форме.

При использовании номеров семейств номера позиций отлитых элементов состоят из *номера семейства* и *определителя*. Например:



1. Номер семейства
2. Определитель

Сборкам и ЖБ элементам, которые соответствуют критериям сравнения, заданным в диалоговом окне **Настройка нумерации**, присваивается одинаковый номер семейства. Однако если сборки и ЖБ элементы имеют одинаковый номер семейства, но разную геометрию или материалы, они получают уникальные номера-определители.

См. также

[Серия нумерации \(стр 751\)](#)

[Назначение номеров семейств \(стр 759\)](#)

[Изменение номера семейства объекта \(стр 760\)](#)

[Пример: использование серийных номеров \(стр 782\)](#)

Назначение номеров семейств

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Настройки нумерации** , чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
2. Перейдите на вкладку **Нумерация семейств**.
3. Укажите, каким сериям нумерации нужно присваивать номера семейств.
 - a. Нажмите кнопку **Добавить серию**, чтобы открыть диалоговое окно **Добавить серию**.

Tekla Structures отображает все серии нумерации сборок и отлитых элементов в модели.
 - b. Выберите необходимую серию нумерации в списке и нажмите кнопку **Добавить**.

Серия нумерации появится в списке нумерации семейств.
4. В области **Сравнить** выберите свойства, которые должны быть одинаковыми для членов одного семейства.

Определите критерии сравнения для каждой серии нумерации.

Установите по крайней мере один флажок, но не все. Если установить все флажки, номер семейства будет совпадать с обычным номером позиции сборки, а определителем для всех семейств будет 1. Если все флажки сняты, каждой серии назначается только один номер семейства.
5. Нажмите кнопку **Применить**.

При следующем сохранении модели Tekla Structures сохраняет настройки в файле базы данных нумерации (<model_name>.db2) в папке текущей модели.
6. При назначении номеров семейств уже пронумерованным деталям сбросьте существующие номера.
7. Обновите нумерацию в модели.

Tekla Structures назначает номер семейства всем объектам в серии нумерации.

См. также

[Номера семейств \(стр 758\)](#)

[Удаление существующих номеров \(стр 765\)](#)

Изменение номера семейства объекта

Номер семейства и/или определитель семейства объекта можно изменить.

1. Выберите объекты, номера семейств которых следует изменить.
2. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Изменить номер --> Изменить номер семейства** .
3. В диалоговом окне **Назначить номер семейства** введите желаемые значения в полях **Номер семейства** и **Определитель семейства**.
4. Нажмите кнопку **Назначить**.

См. также

[Номера семейств \(стр 758\)](#)

5.2 Корректировка настроек нумерации

Если предусмотренные по умолчанию настройки нумерации не соответствуют вашим потребностям, их можно откорректировать. Это следует делать на ранних этапах проекта, до создания каких-либо чертежей или отчетов. Не меняйте систему нумерации в середине проекта.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации --> Настройки нумерации** , чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
2. При необходимости измените [настройки \(стр 1072\)](#).
Например, можно указать, какие свойства деталей влияют на нумерацию в модели. Для большинства случаев оптимальными являются параметры по умолчанию.
3. Нажмите кнопку **Применить** или **ОК**.

ПРИМ. После изменения настроек нумерации всегда выполняйте проверку и исправление нумерации.

См. также

[Определение свойств, влияющих на нумерацию \(стр 756\)](#)

[настройки нумерации в ходе работы над проектом \(стр 786\)](#)

5.3 Нумерация деталей

Команда **Нумеровать измененные объекты** позволяет пронумеровать все объекты, которые были созданы и изменены с момента последней нумерации. Если нумерация в модели выполняется впервые, все детали в ней считаются новыми и, следовательно, будут пронумерованы.

Чтобы пронумеровать детали, выполните следующие действия.

- На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию --> Нумеровать измененные объекты** .

Tekla Structures нумерует детали в соответствии с [настройками нумерации \(стр 1072\)](#).

См. также

[Нумерация серии деталей \(стр 761\)](#)

[Нумерация сборок и отлитых элементов \(стр 762\)](#)

[Нумерация армирования \(стр 763\)](#)

[Нумерация сварных швов \(стр 763\)](#)

[Сохранение предварительных номеров \(стр 764\)](#)

[Нумерация деталей по конструкционной группе \(стр 778\)](#)

Нумерация серии деталей

Команда **Нумеровать серию выбранных объектов** позволяет пронумеровать только детали, имеющие определенные префикс и начальный номер. Это дает возможность ограничить нумерацию только определенными сериями объектов, что бывает удобно в больших моделях.

Рекомендуется предварительно внимательно подготовить план серий нумерации и разбить модель на более мелкие серии нумерации, например по области или по стадиям.

1. Выберите детали, имеющие требуемые префикс и начальный номер.
Пронумерованы будут только детали, имеющие тот же префикс и начальный номер, что и выбранная деталь.
2. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию --> Нумеровать серию выбранных объектов**.

Tekla Structures нумерует все детали в указанной серии нумерации.

См. также

[Пример: нумерация деталей выбранных типов \(стр 783\)](#)

[Пример: нумерация деталей согласно выбранным стадиям \(стр 784\)](#)

Нумерация сборок и отлитых элементов

Для нумерации сборок и отлитых элементов используются те же команды нумерации, что и для нумерации деталей. Перед нумерацией можно изменить порядок сортировки, который определяет, как сборкам и отлитым элементам присваиваются номера позиций. На позиции деталей сортировка не влияет.

1. При необходимости измените порядок сортировки сборок и ЖБ элементов.
 - a. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Настройки нумерации** , чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
 - b. Измените порядок сортировки, выбрав необходимые варианты в списках **Сортировать по** и **Затем по**.

Порядок сортировки положения сборки

Сортировать по _____

X По возрастанию По убыванию

Затем по _____

Y По возрастанию По убыванию

Затем по _____

Z По возрастанию По убыванию

Порядок сортировки по умолчанию — XYZ. Возможны следующие варианты:

- X-, Y- или Z-координата главной детали сборки или отлитого элемента.

Сортировка основывается на местоположении центра тяжести (ЦТ) сборки или отлитого элемента. Tekla Structures находит центр тяжести каждой сборки и каждого отлитого элемента и сравнивает их в заданном порядке.

- Определенный пользователем атрибут сборки.
Если сортировка ведется по определенным пользователем атрибутам, Tekla Structures отображает список, в котором содержатся все имеющиеся определенные пользователем атрибуты.
 - с. Нажмите кнопку **Применить** или **ОК**, чтобы сохранить изменения.
2. При необходимости измените другие [настройки нумерации \(стр 1072\)](#).
 3. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию --> Нумеровать измененные объекты** , чтобы пронумеровать модель.

ПРИМ. При добавлении в модель новых деталей уже пронумерованные детали **не** перенумеровываются в соответствии с порядком сортировки. В этом случае необходимо проверить и исправить нумерацию таких деталей.

См. также

[Исправление ошибок нумерации \(стр 769\)](#)

Нумерация армирования

Для нумерации армирования используются те же команды нумерации, что и для нумерации деталей.

Обратите внимание, что армирование может влиять на нумерацию деталей и ЖБ элементов. Чтобы в остальном идентичным бетонным деталям ЖБ элементам в Tekla Structures присваивались разные номера, если они имеют разное армирование, установите флажок **Арматурные стержни** в диалоговом окне **Настройка нумерации**.

Нумерация деталей и отлитых элементов не влияет на нумерацию армирования.

См. также

[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

[Идентичное армирование \(стр 756\)](#)

[Определение свойств, влияющих на нумерацию \(стр 756\)](#)

[Влияние пользовательских атрибутов на нумерацию \(стр 757\)](#)

[Назначение арматуре порядковых номеров \(стр 617\)](#)

Нумерация сварных швов

Команда **Нумеровать сварные швы** служит для назначения номеров сварным швам. Номера сварных швов отображаются на чертежах и в отчетах.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию** --> **Нумеровать сварные швы** , чтобы открыть диалоговое окно **Нумерация сварки**.
2. При необходимости измените [настройки нумерации сварных швов \(стр 1074\)](#).
Например, можно указать, всем ли сварным швам нужно назначить номера (**Вся сварка**) или только выбранным швам (**Выбранная сварка**).
3. При выборе варианта назначения номеров только определенным сварным швам, выберите сварные швы.
4. Нажмите кнопку **Пронумеровать**, чтобы запустить нумерацию сварных швов.

См. также

[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

Сохранение предварительных номеров

Отметка предварительного проектирования представляет собой пользовательский атрибут, который задает номер позиции детали. Текущие номера позиций деталей можно сохранить в качестве предварительных номеров для выбранных деталей. Предыдущие предварительные номера переопределяются.

1. Выберите детали.
2. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Сохранить предварительные номера** .

См. также

[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

5.4 Изменение существующих номеров

Команды группы **Изменить номер** позволяют изменить существующие номера деталей, сборок, семейств или многопозиционные номера, заменив их произвольными значениями. Серии нумерации деталей эти команды не изменяют. Во избежание ошибок при создании чертежей, моделировании и изготовлении конструкций Tekla Structures не

позволяет использовать идентичные номера для двух разных сборок или деталей.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Изменить номер** и затем одну из следующих команд:

- **Изменить номер детали**
- **Изменить номер сборки**
- **Изменить составной номер детали**
- **Изменить составной номер сборки**
- **Изменить номер семейства**

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. Выберите деталь в модели.
3. Нажмите кнопку **Получить**, чтобы просмотреть текущие свойства нумерации детали.
4. Введите свойства детали нумерации, которые требуется использовать для этой детали.

Обратите внимание, что вводимые здесь номера позиций не являются абсолютными номерами. Например, если начальный номер серии — 100, номера позиций представляют собой номера в этой серии. Следовательно, номер позиции 1 — это на самом деле 100, номер позиции 2 — это 101, номер позиции 3 — это 102, и т. д.

5. При изменении номера сборки выбранных деталей следите за тем, чтобы переключатель **Назначить** находился в положении **Только выбранные объекты**.

В противном случае все детали с таким же исходным номером будут перенумерованы.

6. Нажмите кнопку **Назначить**, чтобы изменить номер.

Если указанный номер уже используется, Tekla Structures выводит предупреждение и не изменяет номер.

Tekla Structures также выводит предупреждение, если номер позиции больше наибольшего текущего номера. Эти сведения служат в качестве информации, номер при этом изменяется.

См. также

[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

5.5 Удаление существующих номеров

Команды группы **Очистить** служат для удаления (без возможности восстановления) текущих номеров позиций, назначенных деталям. При

следующем запуске нумерации Tekla Structures назначает этим деталям новые номера, не зависящие от ранее использовавшихся.

1. Выберите детали, номера которых требуется удалить.
2. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Изменить номер** и затем одну из следующих команд:
 - **Очистить номера деталей и сборок**
 - **Очистить номера деталей**
 - **Очистить номера сборок**
 - **Очистить номера арматурных стержней**

Tekla Structures удаляет номера позиций выбранных деталей.

См. также

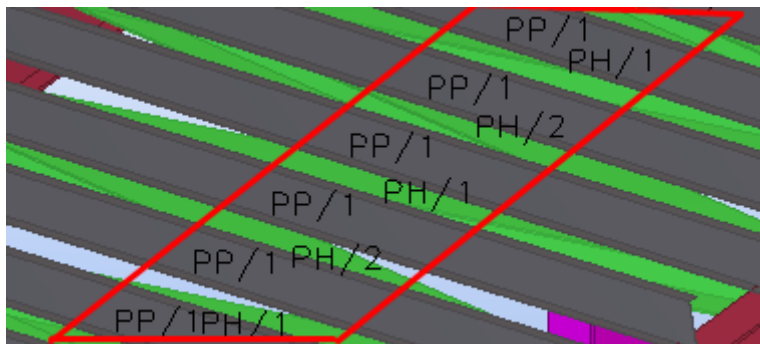
[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

5.6 Проверка нумерации

Номер позиции можно проверить в нескольких местах:

- Можно добавить номера позиций в метки деталей.
 1. В модели убедитесь, что переключатель выбора **Выбрать виды** активен.
 2. Дважды щелкните на фоне, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
 3. Нажмите кнопку **Отображение...**, чтобы открыть диалоговое окно **Отображение**.
 4. Перейдите на вкладку **Дополнительно** и добавьте элемент **Позиция детали** в область **Подпись детали**.
 5. Нажмите кнопку **Изменить**.

Метки деталей теперь содержат номера позиций.



- Проверить номер детали можно в диалоговом окне Document manager.

[AP.1]	STANDARD
[AR.1]	STANDARD
[AV.1]	STANDARD

- В подписи чертежа отображается номер позиции и количество идентичных деталей.

GENERAL NOTES:		ALL HOLES ARE	0.0	mm	UNLESS NOTED	
		ALL WELDS ARE	0.0	mm	F.W UNLESS NOTED	
MATERIAL LIST FOR ASSEMBLY MK'D			AC/5	3	No. Required	
Mark	Profile	Material	No.	Length	Area	Weight
PC/5	HEA800	S355JR	1	18200	49.1	4086.1
Total					49.1	4086.1

- С помощью команд группы **Запросить** .

Идентификатор: 436 Тип: 2 Стадия сборки: 1 Стадия детали: 1

Имя	Профиль	Сетки	Позиция	Положение
Верхний уровень	Нижний уровень		детали	сборки
COLUMN +3.600	HEA450 -0.500	3/D	c/1	C/1

Всего 1 Детали: 0.57 Т, 4.10 м

Деталь

Начальная точка (434) [мм] : x = 14400.00 y = 18000.00 z = -500.00
 Конечная точка (435) [мм] : x = 14400.00 y = 18000.00 z = 3600.00
 Центр тяжести [мм] : x = 14400.00 y = 18000.00 z =

OK

- Можно создавать отчеты, в которых указываются позиции деталей и сборок.

Report

Report

 TEKLA STRUCTURES ASSEMBLY PART LIST FOR CONTRACT No:12345 Page: 1
 TITLE: Paper Industry Building PHASE: Date: 10.02.2012

Assembly	Part	No.	Profile	Grade	Length(mm)	Weight (kg)
4/1		2	D7000			0.0
	Concrete/1	1	D7000	K40-1	800	0.0

A/1		72	HEA300			1183.4
	P/1	1	HEA300	S355JR	13400	1183.4

A/2		2	D6400			4543782.
	D/2	1	D6400	S355JR	18000	4543782.

A/3		3	RHS150*150*5			200.7
	P/3	1	RHS150*150*5	S355JR	8846	200.7

A/4		3	RHS150*150*5			190.9
	P/4	1	RHS150*150*5	S355JR	8415	190.9

A/5		26	IPE600			1610.3
	P/5	1	IPE600	S355JR	13150	1610.3

A/6		2	IPE600			1102.1
	P/6	1	IPE600	S355JR	9000	1102.1

A/7		8	IPE600			692.7
	D/7	1	IPE600	S355JR	5657	692.7

A/8		1	IPE600			508.2
	P/8	1	IPE600	S355JR	4150	508.2

A/9		4	IPE600			734.8
	P/9	1	IPE600	S355JR	6000	734.8

AC/1		1	HEA800			1234.8
	PC/1	1	HEA800	S355JR	5500	1234.8

AC/2		4	HEA800			2924.2
	PC/2	1	HEA800	S355JR	13025	2924.2

AC/3		4	HEA800			2475.2
	PC/3	1	HEA800	S355JR	11025	2475.2

OK

См. также

[Исправление ошибок нумерации \(стр 769\)](#)

5.7 Просмотр хронологии нумерации

Для просмотра журнала нумерации выполните следующие действия:

- В меню **Файл** выберите **Журналы --> Журнал истории нумерации** .
Tekla Structures отображает журнал нумерации.

5.8 Исправление ошибок нумерации

Рекомендуется регулярно проверять нумерацию в модели и исправлять обнаруженные ошибки, в особенности перед созданием чертежей и отчетов.

ПРИМ. При работе в многопользовательском режиме очень важно регулярно восстанавливать нумерацию.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации --> Настройки нумерации** , чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
2. Убедитесь, что в списке **Новый** выбран вариант **Сравнить со старым**.
3. Убедитесь, что в списке **Изменено** выбран один из следующих вариантов:
 - **Сравнить со старым**
 - **Сохранять номер, если возможно**
4. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения.
5. Если не требуется исправлять нумерацию во всей модели, выберите объекты, нумерацию которых требуется исправить.
6. В меню **Файл** выберите **Диагностика и исправление** и выберите одну из следующих команд в разделе **Нумерация**:
 - **Диагностика и исправление нумерации: все**
Эта команда нумерует все детали и сборки, даже неизменявшиеся.
 - **Диагностика и исправление нумерации: серия выбранных объектов**
Эта команда нумерует все детали и сборки, имеющие те же префикс и начальный номер, что и выбранная деталь.
Обратите внимание, что Tekla Structures назначает всем идентичным деталям номер позиции самой старой детали или сборки, даже если более новая деталь или сборка имеет меньший номер позиции.

СОВЕТ Чтобы вручную назначить детали или сборке определенный номер позиции, воспользуйтесь командой **Изменить номер** после исправления нумерации в модели.

См. также

[Изменение существующих номеров \(стр 764\)](#)

5.9 Перенумерация модели

Флажок **Перенумеровать все** используется, когда нумерацию необходимо начать заново. Если он установлен, существующие номера позиций удаляются без возможности восстановления и заменяются новыми. Все существующие чертежи также удаляются.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Настройки нумерации** , чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
2. Установите флажок **Перенумеровать все**.
3. Нажмите кнопку **Применить** или **ОК**.
4. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию** --> **Нумеровать измененные объекты** .
5. В запросе подтверждения перенумерации модели нажмите кнопку **Да**.

Tekla Structures перенумеровывает всю модель.

См. также

[Изменение существующих номеров \(стр 764\)](#)

[Удаление существующих номеров \(стр 765\)](#)

5.10 Контрольные номера

Контрольные номера — это дополнительные номера, которые можно использовать для идентификации деталей в модели. Контрольные номера используют, когда требуется присвоить сборкам или отлитым элементам дополнительные уникальные номера, не зависящие от номеров позиций этих объектов.

Контрольными номерами удобно пользоваться, например, когда на площадку завозится большое количество аналогичных стеновых элементов. Чтобы успешно упаковать и распаковать груз, необходимо,

чтобы заказ на стеновые элементы был спланирован уже на момент отгрузки заказа. Хотя все стеновые элементы могут иметь один и тот же номер позиции отлитого элемента, каждому стеновому элементу можно присвоить уникальный контрольный номер.

См. также

[Назначение деталям контрольных номеров. \(стр 771\)](#)

[Порядок контрольных номеров \(стр 772\)](#)

[Отображение контрольных номеров в модели \(стр 773\)](#)

[Удаление контрольных номеров \(стр 774\)](#)

[Блокировка или разблокировка контрольных номеров \(стр 775\)](#)

[Пример: использование контрольных номеров для указания порядка монтажа \(стр 776\)](#)

Назначение деталям контрольных номеров.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Назначить контрольные номера**, чтобы открыть диалоговое окно **Создать контрольные номера**.
2. Укажите, каким деталям требуется назначить контрольные номера.
 - Чтобы назначить контрольные номера всем деталям, не выбирайте ни одной детали.
 - Для использования только определенных деталей выберите эти детали.
3. Если требуется назначить контрольные номера только деталям с определенной серией нумерации:
 - a. В списке **Нумерация** выберите **По серии нумерации**.
 - b. Введите **Префикс** и **Начальный номер** в соответствующих полях.
4. Задайте контрольные номера, которые будут использоваться.
 - a. В поле **Начальный номер контрольных номеров** введите первый контрольный номер, который будет использоваться.
 - b. В поле **Шаговое значение** задайте интервал контрольных номеров.

Например, для назначения контрольных номеров 2, 5, 8, 11 и т. д. введите 2 в поле **Начальный номер контрольных номеров** и 3 в поле **Шаговое значение**.
5. В списке **Перенумеровать** укажите, что делать с деталями, которым уже назначены контрольные номера.

- Выберите **Нет** для сохранения существующих контрольных номеров.
 - Выберите **Да** для замены существующих контрольных номеров новыми.
6. С помощью списков **Первое направление**, **Второе направление** и **Третье направление** задайте порядок контрольных номеров.
 7. В списке **Записать UDA в** выберите, куда будут сохраняться контрольные номера. Контрольный номер будет отображаться на вкладке **Параметры** в диалоговом окне пользовательских атрибутов для одного из следующих объектов:
 - **Сборка**
 - **Главная деталь**
 8. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы сохранить изменения.
 9. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы пронумеровать детали.

См. также

[Порядок контрольных номеров \(стр 772\)](#)

[Настройки контрольных номеров \(стр 1075\)](#)

Порядок контрольных номеров

При назначении контрольных номеров необходимо указать, в каком порядке они должны назначаться. Порядок зависит от местоположения каждой детали в глобальной системе координат.

Возможные варианты:

- **Нет**
- **X**
- **Y**
- **Z**
- **-X**
- **-Y**
- **-Z**

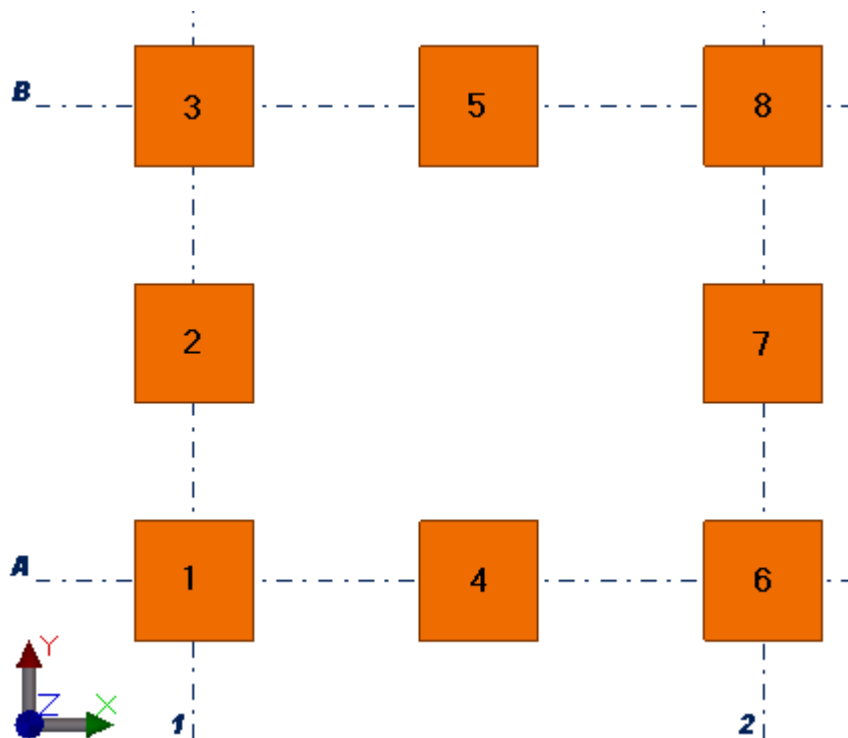
В случае положительных направлений (X, Y и Z) сначала нумеруются детали с наименьшим значением координаты. В случае отрицательных направлений (-X, -Y и -Z) сначала нумеруются детали с наибольшим значением координаты.

Например, если первым направлением является X, вторым направлением — Y, а третьим — Z, нумерация начинается с деталей с наименьшим значением координаты X. Если координаты X нескольких деталей

совпадают, сравниваются их координаты Y. Если координаты X и Y нескольких деталей совпадают, сравниваются их координаты Z.

Пример

В следующем примере первым направлением является X, а вторым — Y. Цифры 1–8 — это контрольные номера.



См. также

[Назначение деталям контрольных номеров. \(стр 771\)](#)

Отображение контрольных номеров в модели

Если контрольные номера не отображаются в модели, сделать их видимыми можно с помощью настроек отображения.

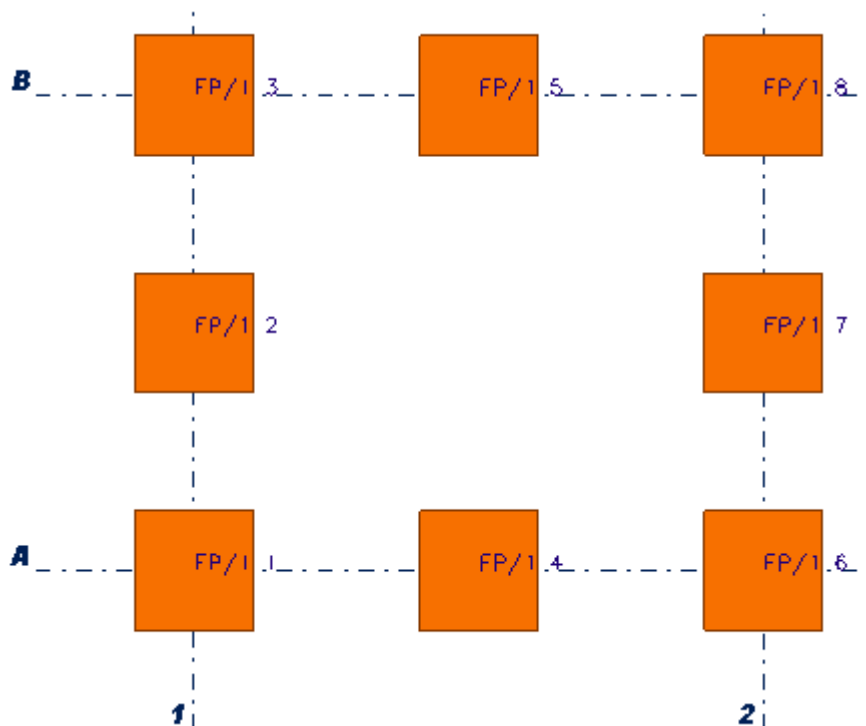
1. Дважды щелкните вид, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства вида**.
2. Нажмите кнопку **Отображать...** и перейдите на вкладку **Дополнительно**.
3. Установите флажок **Подпись детали**.
4. В списке **Свойства** выберите **Пользовательские атрибуты**, а затем нажмите кнопку **Добавить >**.

Появится диалоговое окно **Подпись детали**.

- Введите АСН и нажмите кнопку **ОК**.
Свойство переносится в список **Подпись детали**.
- Нажмите кнопку **Изменить**.
Контрольные номера отображаются в модели сразу же после номеров позиций деталей.

Пример

В следующем примере цифры 1–8 — это контрольные номера.



См. также

[Контрольные номера \(стр 770\)](#)

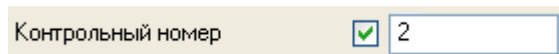
Удаление контрольных номеров

При необходимости можно удалить контрольные номера, назначенные всем или некоторым деталям. Не удаляйте контрольные номера, если у вас нет полной уверенности, что они больше не потребуются.

ПРИМ. **Удаление** контрольных номеров — не то же самое, что **переназначение** контрольных номеров. Если требуется просто переназначить новые контрольные номера деталям, уже

имеющим контрольные номера, используйте параметр **Перенумеровать** в диалоговом окне .

1. Дважды щелкните деталь, чтобы открыть свойства детали на панели свойств.
2. Нажмите кнопку **Пользовательские атрибуты**.
Текущий контрольный номер детали отображается на вкладке **Параметры** в поле **Контрольный номер**. Например:



3. Удалите существующий контрольный номер из поля.
4. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы применить изменение.

См. также

[Контрольные номера \(стр 770\)](#)

Блокировка или разблокировка контрольных номеров

Для предотвращения изменения другими пользователями контрольных номеров некоторых или всех деталей в модели можно использовать команду **Блокировать/разблокировать контрольные номера**. Если впоследствии контрольные номера потребуются изменить, разблокируйте их с помощью этой же команды.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Блокировать/разблокировать контрольные номера** , чтобы открыть диалоговое окно **Блокировать/разблокировать контрольные номера**.
2. Укажите, контрольные номера каких деталей будут заблокированы или разблокированы.
 - Для блокирования или разблокирования контрольных номеров всех деталей не выбирайте в модели ни одной детали.
 - Для блокирования или разблокирования контрольных номеров определенных деталей выберите эти детали в модели.
3. В списке **Состояние** выберите **Блокирование** или **Разблокирование**.
4. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы сохранить изменения.
5. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы заблокировать или разблокировать номера.

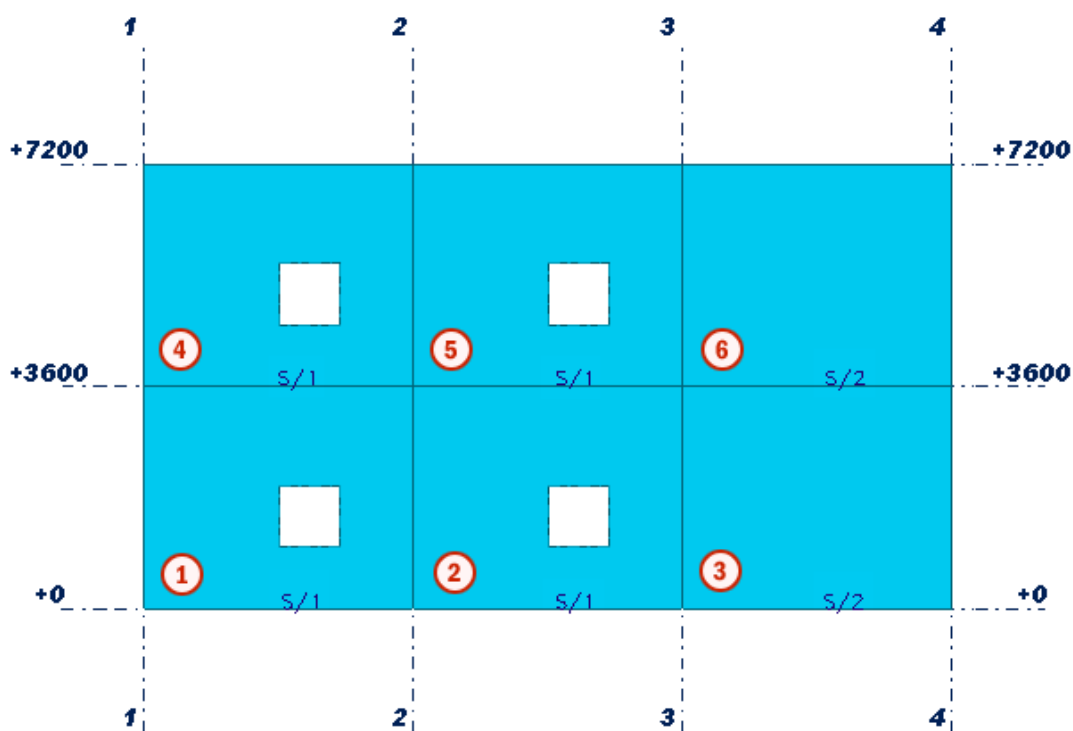
См. также

[Контрольные номера \(стр 770\)](#)

Пример: использование контрольных номеров для указания порядка монтажа

В этом примере показано, как назначить контрольные номера шести бетонным стеновым панелям. Поскольку четыре из этих панелей имеют одинаковую позицию отлитого элемента, четко различить отлитые элементы по их номерам позиций нельзя. Поэтому каждой панели необходимо присвоить уникальный идентификатор, который будет указывать порядок ее монтажа на площадке. Порядок монтажа также влияет на порядок отгрузки. Например, панель номер 1 должна быть верхней в штабеле, поскольку она монтируется в первую очередь; панель номер 2 должна быть второй сверху, поскольку она монтируется следующей и т. д.

На следующем рисунке показан желаемый конечный результат.



- ① Монтируется первой
- ② Монтируется второй
- ③ Монтируется третьей

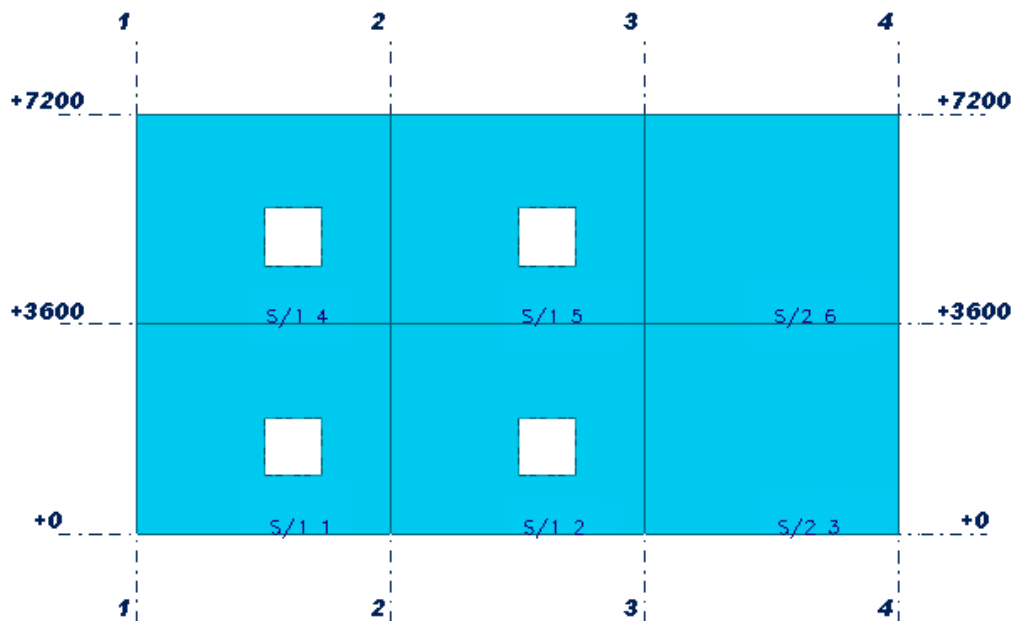
- ④ Монтируется четвертой
- ⑤ Монтируется пятой
- ⑥ Монтируется шестой

Чтобы назначить контрольные номера стеновым панелям, выполните следующие действия.

1. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Назначить контрольные номера**, чтобы открыть диалоговое окно **Создать контрольные номера**.
2. Выберите шесть стеновых панелей.
3. Укажите, что контрольные номера должны назначаться только деталям в серии нумерации S с начальным номером 1.
 - a. В списке **Нумерация** выберите **По серии нумерации**.
 - b. В поле **Префикс** введите s.
 - c. В поле **Начальный номер** введите 1.
4. Укажите, что в качестве контрольных номеров для этих стеновых панелей должны использоваться номера 1–6.
 - a. В поле **Начальный номер контрольных номеров** введите 1.
 - b. В поле **Шаговое значение** введите 1.
5. Укажите, что в первую очередь должны нумероваться панели с идентичными координатами Z в том порядке, в котором они следуют в положительном направлении оси X.
 - a. В списке **Первое направление** выберите **Z**.
 - b. В списке **Второе направление** выберите **X**.
6. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы сохранить изменения.
7. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы пронумеровать панели.

Каждой панели присваивается уникальный контрольный номер, как показано на следующем рисунке.

СОВЕТ Если контрольные номера не видны в модели, откорректируйте настройки отображения. Дополнительные сведения о том, как это сделать, см. в разделе [Отображение контрольных номеров в модели \(стр 773\)](#).



5.11 Нумерация деталей по конструкционной группе

Детали можно нумеровать по конструкционным группам, чтобы их можно было отличать друг от друга на чертежах и в отчетах. Номера конструкционных групп можно использовать в проектной документации или в качестве предварительных номеров.

Номера конструкционных групп состоят из префикса, разделителя, а также цифры или буквы.

Для назначения деталям префиксов и номеров или буквенных обозначений на основе конструкционных групп служит приложение **Нумерация конструкционных групп**. Приложение **Нумерация конструкционных групп** группирует удовлетворяющие фильтру выбора детали в конструкционную группу, нумерует их, а при необходимости также сравнивает длины деталей. Это приложение также сравнивает пользовательские атрибуты деталей, которые, в соответствии с настройками, влияют на нумерацию.


ПРИМ. Приложение **Нумерация конструкционных групп** нумерует только детали, у которых профиль выдавлен для создания протяженности детали, например, балки, колонны, панели и фундаменты. Контурные пластины, перекрытия или элементы не нумеруются.

Прежде чем приступить:

- Создайте необходимые фильтры выбора, определяющие конструкционные группы.

- Если вы хотите использовать в нумерации конструкционных групп определенные буквы, укажите эти буквы в качестве значения расширенного параметра XS_VALID_CHARS_FOR_ASSEMBLY_POSITION_NUMBERS. По умолчанию используются буквы A–Z.
- В случае многопользовательской модели или модели Tekla Model Sharing убедитесь, что приложение **Нумерация конструкционных групп** запускает только один из пользователей.

Чтобы пронумеровать детали по их конструкционной группе, выполните следующие действия.

1. В модели Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите стрелку рядом с **Приложения**, чтобы открыть список приложений.
3. Дважды щелкните **Нумерация конструкционных групп**, чтобы запустить приложение.
4. В диалоговом окне **Нумерация конструкционных групп**:
 - a. Нажмите кнопку **Добавить группу**, чтобы создать настройки нумерации по конструкционной группе для деталей, удовлетворяющих фильтру выбора.
 - Выберите фильтр в столбце **Групповой фильтр**.
Фильтры выбора считываются из определенных папок в стандартном порядке поиска в папках.
 - Введите префикс и начальный номер или начальную букву конструкционной группы, которые вы хотите использовать для деталей в этой группе.
 - В столбце **Сравнивать длину** укажите, сравнивается ли длина деталей.
 - b. Повторите шаг 4a для всех групп деталей, которые требуется пронумеровать по конструкционной группе.
 - c. При необходимости измените порядок групп с помощью кнопок **Вверх** и **Вниз**.
Если деталь принадлежит к нескольким группам, последний фильтр группы в списке переопределяет предыдущие.
 - d. Если требуется сравнивать длины деталей, определите допуск по длине.
Например, если ввести 0, детали должны быть в точности одинаковой длины, чтобы им был присвоен одинаковый номер

(или буква) конструкционной группы. Если ввести 2, длины деталей могут отличаться друг от друга на 2 мм.

По умолчанию допуск составляет 0.05 мм.

- e. Введите разделитель номеров, используемый для отделения префикса от номера или буквы конструкционной группы в метках на чертежах и в отчетах. Например, введите - .

Рекомендуется не изменять разделитель в ходе работы над проектом.

- f. Чтобы повторно использовать старые, ненужные номера или буквы, установите флажок **Повторно использовать старые номера**.

- g. В списке **Нумерация буквами** выберите, следует ли использовать буквы.

- h. Установите переключатель **Перенумеровать все** в требуемое положение в зависимости от того, нужно ли перенумеровывать все детали.

- i. Чтобы пронумеровать детали по конструкционной группе, нажмите кнопку **Выполнить нумерацию**.

Номер конструкционной группы сохраняется в качестве определенного пользователем атрибута `DESIGN_GROUP_MARK` каждой детали.

По умолчанию определенный пользователем атрибут `DESIGN_GROUP_MARK` присутствует в файле `objects.inp` в конфигурации «Проектирование» в среде по умолчанию и среде «США».

- j. Чтобы создать отчет, содержащий результаты нумерации, укажите, по каким деталям требуется создать отчет — по всем или по выбранным — и нажмите кнопку **Создать отчет**.

Tekla Structures выводит отчет в диалоговом окне **Список**, а также сохраняет его. Отчет сохраняется под именем `dgnReport.txt` в папке, заданной расширенным параметром `XS_REPORT_OUTPUT_DIRECTORY`. В среде Default отчет сохраняется в папке `\Reports` внутри папки текущей модели.

При выборе строки в диалоговом окне **Список** Tekla Structures выделяет и выбирает соответствующую деталь в модели.

Если нумерация детали не соответствует текущему моменту, т. е. деталь была изменена после нумерации, после номера конструкционной группы добавляется вопросительный знак (?).

- 5. Для отображения номера конструкционной группы в метках на чертежах или в отчетах используется определенный пользователем атрибут `DESIGN_GROUP_MARK`.

См. также

[Создание новых фильтров \(стр 188\)](#)

5.12 Примеры нумерации

В этом разделе приводится несколько примеров нумерации модели.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Пример: нумерация идентичных балок \(стр 781\)](#)

[Пример: использование серийных номеров \(стр 782\)](#)

[Пример: нумерация деталей выбранных типов \(стр 783\)](#)

[Пример: нумерация деталей согласно выбранным стадиям \(стр 784\)](#)

Пример: нумерация идентичных балок

В этом примере показано, как различные настройки нумерации позволяют создать различные номера деталей при изменении детали.

Чтобы пронумеровать идентичные балки, выполните следующие действия:

1. Создайте три идентичных балки с префиксом серии нумерации P и начальным номером 1.
2. Пронумеруйте объекты модели. Всем балкам назначается номер позиции детали P1.
3. Измените одну из балок.
4. Пронумеруйте объекты модели. Теперь в модели существуют две балки P1 и одна балка P2.
5. Измените балку P2 так, чтобы она стала идентичной другим балкам.
6. Выполните нумерацию модели.

В зависимости от настроек нумерации в диалоговом окне **Настройка нумерации** Tekla Structures назначает измененной детали один из следующих номеров позиции детали:

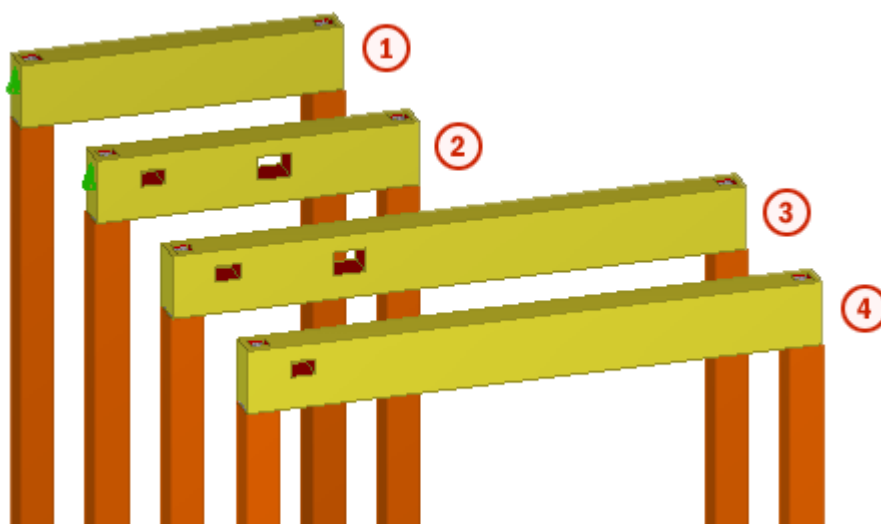
- **Сравнить со старым:** P1
- **Сохранять номер, если возможно:** P2
- **Получить новый номер:** P3

См. также

[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

Пример: использование серийных номеров

В этом примере представлены четыре балки с префиксом серии нумерации В и начальным номером 1. Детали имеют одинаковый основной профиль, и каждая пара имеет одинаковую длину, но разные отверстия.



- ① Положение сборки: В/1
- ② Положение сборки: В/2
- ③ Позиция сборки: В/3
- ④ Позиция сборки: В/4

В примере используются следующие настройки нумерации семейств.

- **Использовать серийную нумерацию для серий:** добавлена серия **В/1**
- **Сравнить:** установлены флажки **Профиль главной детали** и **Общая длина**

По заданным критериям нумерации семейств Tekla Structures разделяет балки на два семейства. Все балки имеют одинаковый профиль, но длины балок каждой пары различны. В обоих семействах балкам присваиваются разные определители, поскольку отверстия балок отличаются.

- Первой балке присваивается номер позиции сборки В/1-1
- Второй балке присваивается номер позиции сборки В/1-2
- Третьей балке присваивается номер позиции сборки В/2-1

- Четвертой балке присваивается номер позиции сборки В/2-2

См. также

[Номера семейств \(стр 758\)](#)

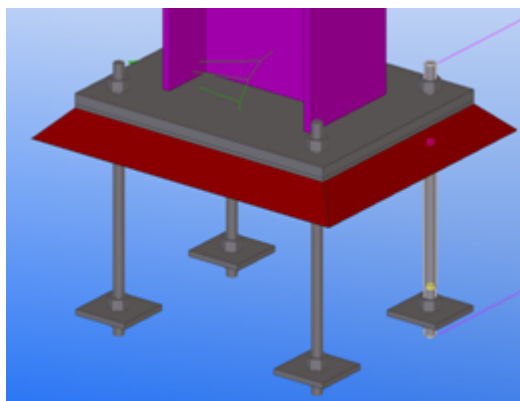
Пример: нумерация деталей выбранных типов

В этом примере показано, как можно использовать для разных типов деталей разные настройки нумерации. Для стальных стержневых анкеров будет использоваться один набор настроек нумерации, а для стальных колонн — другой. Обратите внимание, что команда **Нумеровать серию выбранных объектов** нумерует все детали, имеющие один и тот же префикс сборки.

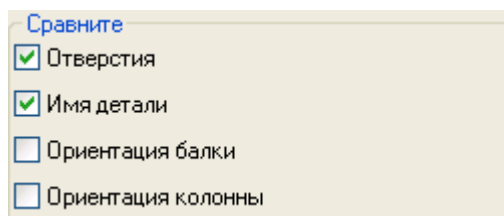
Чтобы пронумеровать стержневые анкера и колонны, выполните следующие действия.

1. Создайте стальные колонны.
2. Создайте стержневые анкера с префиксом серии нумерации AR и начальным номером 1.

Убедитесь, что эта серия нумерации отличается от серий нумерации любых других деталей или сборок в модели.



3. **Применить**
4. Убедитесь, что флажок **Ориентация колонны** снят, и нажмите кнопку **Применить**.



5. Выберите в модели один из стержневых анкеров.

6. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию --> Нумеровать серию выбранных объектов**.
Все детали с префиксом AR и начальным номером 1 нумеруются.
7. Дождитесь завершения нумерации стержневых анкеров.
8. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации --> Настройки нумерации**, чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
9. Установите флажок **Ориентация колонны** и нажмите кнопку **Применить**.
10. Выберите в модели одну из стальных колонн.
11. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию --> Нумеровать серию выбранных объектов**.
Все колонны, относящиеся к той же серии нумерации, что и выбранная колонна, нумеруются.

См. также

[Нумерация серии деталей \(стр 761\)](#)

Пример: нумерация деталей согласно выбранным стадиям

В этом примере показано, как пронумеровать модель, состоящую из нескольких стадий с разными графиками детализации и предоставления документации. Это позволяет в любой момент выпускать чертежи для определенной стадии.

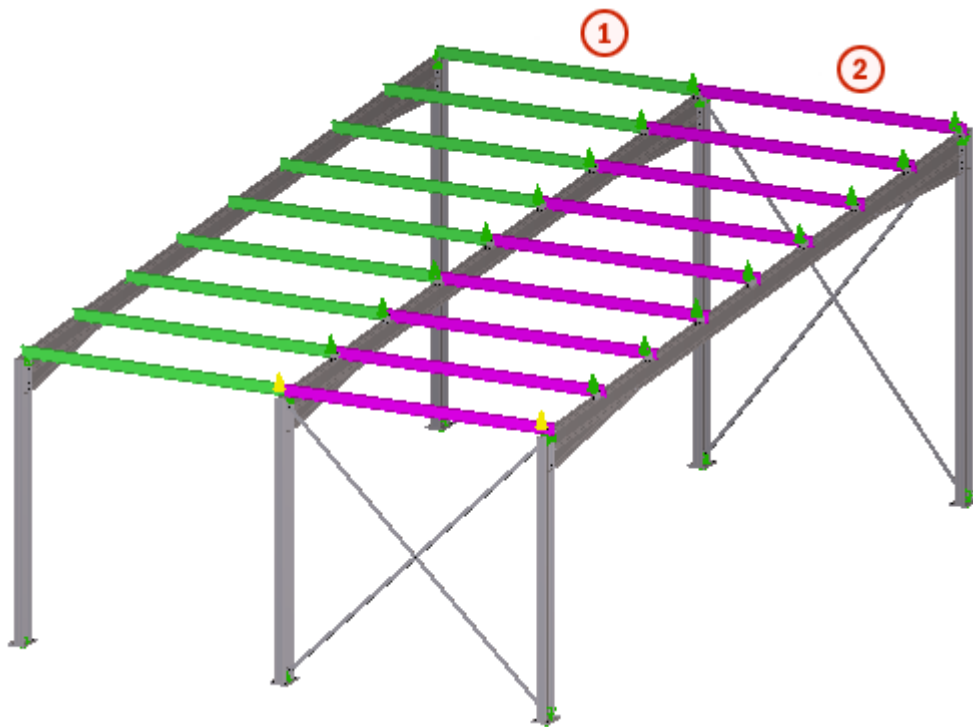
Прежде чем приступить, разделите модель на стадии.

Чтобы пронумеровать детали на выбранных стадиях, выполните следующие действия.

1. Примените конкретные префикс серии нумерации и начальный номер к деталям на каждой стадии.

Например:

- Балки на стадии 1 получают префикс серии нумерации В и начальный номер 1000.
- Балки на стадии 2 получают префикс серии нумерации В и начальный номер 2000.



(1) Стадия 1: зеленый

(2) Стадия 2: пурпурный

2. Следите за тем, чтобы серии нумерации не пересекались.

Например, во избежание пересечения нумерации с балками на стадии 2 стадия 1 не должна содержать более 1000 номеров позиций.

3. Выберите детали, которые требуется пронумеровать.

СОВЕТ Для упрощения выбора деталей, относящихся к определенной стадии (или деталей с определенным начальным номером серии), пользуйтесь фильтрами выбора. Фильтры выбора также можно использовать для игнорирования определенных стадий, которые уже завершены или еще не готовы к нумерации.

4. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Настройки нумерации**, чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
5. Измените настройки нумерации и нажмите кнопку **Применить**.
6. Выберите одну из деталей, которые требуется пронумеровать.
7. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию** --> **Нумеровать серию выбранных объектов**.

Все детали, относящиеся к той же серии нумерации, что и выбранная деталь, нумеруются.

См. также

[Нумерация серии деталей \(стр 761\)](#)

[настройки нумерации в ходе работы над проектом \(стр 786\)](#)

5.13 Советы по нумерации

- Желательно придерживаться какого-либо распорядка в проведении нумерации. Например, нумеруйте модель в начале или в конце своего рабочего дня.
- Для экономии времени перед началом моделирования включайте серии нумерации в свойства по умолчанию для всех типов деталей.
- Нумерация — это не еще один способ классификации деталей. Для классификации используются **Организатор**, определенные пользователем атрибуты или цвета.
- При наличии перекрывающихся номеров позиций Tekla Structures выводит соответствующее предупреждение.

Просмотреть перекрывающиеся номера позиций можно в журнале нумерации. Чтобы открыть журнал, перейдите в меню **Файл** --> **Журналы** --> **Журнал нумерации** .

См. также

[настройки нумерации в ходе работы над проектом \(стр 786\)](#)

[Примеры нумерации \(стр 781\)](#)

[Создание модели стандартных деталей \(стр 787\)](#)

настройки нумерации в ходе работы над проектом

На разных этапах работы над проектом можно использовать разные настройки нумерации.

Например:

- Прежде чем выпускать стадию проекта в производство, можно использовать вариант **Повторно использовать старые номера** для нумерации всей модели.
- Если стадия проекта уже выпущена в производство, можно использовать вариант **Получить новый номер** для новых и измененных деталей.

- При нумерации других стадий проекта на ранних этапах детализации можно использовать вариант **Сравнить со старым** и попробовать скомбинировать как можно больше номеров позиций.

См. также

[Пример: нумерация деталей согласно выбранным стадиям \(стр 784\)](#)

[Общие настройки нумерации \(стр 1072\)](#)

Создание модели стандартных деталей

Модель стандартных деталей содержит только стандартные детали с определенными префиксами. Эти префиксы можно использовать при нумерации деталей в другой модели. Заданные префиксы будут использоваться в качестве фактических номеров позиций деталей в другой модели.

Модель стандартных деталей используется только для сравнения деталей при нумерации деталей в модели проекта. Ее нельзя использовать для создания деталей в модели проекта.

ПРИМ. Данная функциональная возможность предусмотрена только для стальных деталей. Сборки не затрагиваются.

1. Создайте новую модель и дайте ей информативное имя.
Например, `StandardParts`.
2. Создайте объекты для использования в качестве стандартных деталей.
3. Расчлените все компоненты.
Компоненты можно расчленить, если вы планируете удалить ненужные детали, такие как повторяющиеся углы и главные детали.
4. Удалите все лишние элементы.
5. Присвойте объектам префиксы деталей, которые больше нигде не используются (например `STD1`, `STD2` и т. д).
Убедитесь, что в модели стандартных деталей нет повторяющихся префиксов деталей. Задавать префикс сборки или начальные номера деталей или сборок не нужно.
6. Сохраните модель стандартных деталей.

Чтобы использовать модель стандартных деталей в Tekla Model Sharing, сохраните модель стандартных деталей в отдельной папке внутри папки текущей модели.

Чтобы использовать модель стандартных деталей в многопользовательской модели, сохраните модель стандартных деталей так, чтобы у всех пользователей был к ней доступ.

7. Откройте модель проекта, которую требуется пронумеровать.
8. В меню **Файл** выберите **Настройки** --> **Расширенные параметры** --> **Нумерация** .
9. Убедитесь, что расширенный параметр XS_STD_PART_MODEL указывает на правильную модель стандартных деталей.

Например:

```
XS_STD_PART_MODEL=C:\TeklaStructuresModels\StandardParts\
```

10. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Настройки нумерации** --> **Настройки нумерации** , чтобы открыть диалоговое окно **Настройка нумерации**.
11. Если вы установили флажок **Имя детали**, убедитесь, что имена деталей в модели проекта совпадают с именами в модели стандартных деталей.
12. Установите флажок **Проверить наличие стандартных деталей**.
13. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы сохранить изменения.
14. На вкладке **Чертежи и отчеты** выберите **Выполнить нумерацию** --> **Нумеровать измененные объекты** , чтобы пронумеровать модель проекта.

В процессе нумерации деталей Tekla Structures сравнивает все детали в модели проекта с моделью стандартных деталей. Префиксы деталей, найденные в модели стандартных деталей, применяются ко всем идентичным деталям, найденным в модели проекта. Серия нумерации самой старой пронумерованной стандартной детали в модели проекта применяется ко всем идентичным деталям, найденным в модели проекта.

См. также

[Нумерация деталей \(стр 761\)](#)

6 Приложения

Все доступные приложения, макрокоманды и плагины для чертежей находятся в разделе **Приложения** каталога **Приложения и компоненты**. Вы также можете записывать собственные макрокоманды, которые будут отображаться в этом списке.

Макрокоманды

Макросы (стр 792) сохраняются в виде файлов с расширением `.cs` в папках `\drawings` или `\modeling` внутри папок, заданных расширенным параметром `.` По умолчанию этот расширенный параметр имеет значение `..\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<версия>\environments\common\macros`.

Помимо этой глобальной папки, можно задать локальную папку и хранить в ней локальные макросы, — например, макросы, используемые в среде или в компании. Локальная папка для макросов задается в качестве значения расширенного параметра `XS_MACRO_DIRECTORY` (в дополнение к глобальной папке). Укажите сначала глобальную папку, а затем локальную. При создании макроса необходимо указать, глобальным он будет или локальным; в зависимости от этого макрос будет помещен в глобальную или локальную папку. В первую очередь считываются макросы в глобальной папке.

Пример значения расширенного параметра `XS_MACRO_DIRECTORY`, содержащего глобальную папку и локальную папку:

```
%XSDATADIR%environments\common\macros;%XSDATADIR%environments\uk\General\user-macros
```

Макросы в режиме моделирования

Макрокоманда	Описание
AutoConnectSelectedParts (стр 823)	Служит для автоматического создания соединений без открытия диалогового окна АвтоСоединение .
AutomaticSplicingTool (стр 615)	Служит для разбиения длинных арматурных стержней и групп

Макрокоманда	Описание
	стержней, длина которых превышает стандартную длину арматуры, и создания в местах разбиения соединений встык.
ContinuousBeamReinforcement	Служит для армирования неразрезных балок. Эта макрокоманда создает главные верхние и нижние стержни, хомуты, подгонку и дополнительные верхние и нижние стержни, используя системные компоненты.
Convert_DSTV2DXF	Служит для создания файлов ЧПУ в формате DXF путем преобразования файлов DSTV в файлы DXF.
CreateSurfaceView (стр 37)	Служит для создания автоматически выровненного вида поверхности.
CreateSurfaceView_wEdge (стр 37)	Служит для создания вида поверхности и выравнивания рабочей плоскости по выбранному ребру.
DesignGroupNumbering (стр 778)	Служит для нумерации деталей по конструкционным группам, чтобы их можно было отличать друг от друга на чертежах и в отчетах.
DirectoryBrowser	Позволяет находить и переносить в другие места различные файлы и папки Tekla Structures, а также настраивать пользовательские параметры.
Классификатор арматуры (стр 617)	Служит для классификации арматурных стержней и арматурных сеток согласно порядку их глубины в бетонных перекрытиях и панелях.
RebarSeqNumbering (стр 617)	Служит для назначения армированию в модели порядковых номеров(1, 2, 3...) в пределах отлитого элемента.
RebarSplitAndCoupler	Служит для разделения группы арматурных стержней и добавления муфт относительно направления, заданного указанными точками.

Макрокоманда	Описание
UpdateRebarAttributes	Служит для управления определенными пользователем атрибутами муфт и деталей — концевых анкеров, создаваемых компонентами из набора Инструменты для создания муфт и анкеров на арматуре .

Макросы в режиме работы с чертежом

Макрокоманда	Описание
Добавить символы обработки поверхности	Служит для добавления символов обработки поверхности на чертежи отлитых элементов.
Копировать со смещением (Drawing tools)	Копирование линий, окружностей, полилиний, многоугольников и прямоугольников со смещением.
Создание сопряжений (Drawing tools)	Служит для соединения двух пересекающихся линий путем удлинения их до точки пересечения.
Создание фасок (Drawing tools)	Служит для создания между двумя линиями фасок с использованием указанного расстояния.
Символы соединений, нагруженных изгибающим моментом (Drawing tools)	Служит для создания символов соединений, нагруженных изгибающим моментом, чтобы показать балки, жестко соединенные с колоннами.
Увеличение выбранных размеров	Служит для увеличения узких размеров для удобства прочтения.
Маркировка слоев арматуры	Служит для изображения слоев арматурных стержней на чертежах разными стилями маркировки и типами линий.
Средство создания видов арматурных сеток	Служит для создания видов чертежа, каждый из которых содержит одну арматурную сетку.
Удалить облака изменения	Позволяет удалить с открытого чертежа сразу все символы изменения размеров, символы изменения меток и символы изменения ассоциативных примечаний.

Расширения (.tsep)

Расширения для Tekla Structures — файлы .tsep — можно загрузить с Tekla Warehouse и [импортировать \(стр 796\)](#) в каталог **Приложения и компоненты**. При перезапуске Tekla Structures импортированные расширения устанавливаются и добавляются в группу **Несгруппированные элементы** в каталоге. Их можно перенести в соответствующую группу.


Публикация групп в каталоге «Приложения и компоненты»



Содержимое можно объединить в группу, созданную в каталоге **Приложения и компоненты**. Затем можно [опубликовать группу \(стр 798\)](#) как файл определений каталога, чтобы сделать ее доступной для других пользователей Tekla Structures.




6.1 Работа с приложениями

Приложения, макрокоманды и плагины в разделе **Приложения** каталога **Приложения и компоненты** можно запускать, добавлять, редактировать, переименовывать, сохранять с другими именами и удалять. Также можно записывать и редактировать макрокоманды.

Задача	Действие
Записать макрокоманду	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="852 1126 1370 1310">1. Нажмите кнопку Приложения и компоненты  в боковой панели, чтобы открыть каталог Приложения и компоненты.<li data-bbox="852 1323 1370 1850">2. Нажмите кнопку  Доступ к расширенным функциям и выберите Записать макрос > Глобальная или Локальная в зависимости от того, где требуется сохранить макрокоманду: в глобальной или локальной папке. Команда Локальная доступна, только если в расширенном параметре <code>XS_MACRO_DIRECTORY</code> задана папка для локальных макрокоманд.

Задача	Действие
	<p>3. Введите имя для макрокоманды в поле Имя макрокоманды.</p> <p>4. Нажмите кнопку ОК и выполните действия, которые требуется записать.</p> <p>5. Чтобы остановить запись, нажмите кнопку Остановить запись.</p> <p>Записанная макрокоманда сохраняется в глобальных или локальных макрокомандах в папке <code>macros\drawings</code> или <code>macros\modeling</code> в зависимости от режима (работа с чертежами или моделирование), который использовался при записи макрокоманды.</p>
Создать файл макрокоманды и добавить содержимое впоследствии	<p>1. Нажмите кнопку Приложения и компоненты  в боковой панели, чтобы открыть каталог Приложения и компоненты.</p> <p>2. Нажмите кнопку  Доступ к расширенным функциям и выберите Новый макрос > Глобальная или Локальная в зависимости от того, где требуется сохранить макрокоманду: в глобальной или локальной папке.</p> <p>Команда Локальная доступна, только если в расширенном параметре <code>XS_MACRO_DIRECTORY</code> задана папка для локальных макрокоманд.</p> <p>3. Введите имя для макрокоманды в поле Имя макрокоманды.</p>

Задача	Действие
	<p>4. Нажмите кнопку ОК.</p> <p>Создается пустой файл макроккоманды, который будет отображаться в списке Приложения.</p> <p>5. Щелкните пустой файл макроккоманды и выберите Редактировать.</p> <p>6. Добавьте содержимое макроккоманды, например путем копирования команд из других файлов макроккоманд, и сохраните файл.</p>
Просмотреть или отредактировать макроккоманду	<p>1. Нажмите кнопку Приложения и компоненты  в боковой панели, чтобы открыть каталог Приложения и компоненты.</p> <p>2. Нажмите стрелку рядом с Приложения, чтобы открыть список приложений.</p> <p>3. Щелкните правой кнопкой мыши макроккоманду, которую требуется отредактировать, и выберите Редактировать.</p> <p>Макроккоманду можно открыть с помощью любого текстового редактора.</p> <p>4. При необходимости отредактируйте макроккоманду и сохраните файл макроккоманды.</p>
Запустить приложение	<p>1. Нажмите кнопку Приложения и компоненты  в боковой панели, чтобы открыть каталог Приложения и компоненты.</p> <p>2. Нажмите стрелку рядом с Приложения, чтобы открыть список приложений.</p> <p>3. Дважды щелкните приложение, которое требуется запустить.</p>

Задача	Действие
Сохранить приложение с другим именем	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нажмите кнопку Приложения и компоненты  в боковой панели, чтобы открыть каталог Приложения и компоненты. 2. Нажмите стрелку рядом с Приложения, чтобы открыть список приложений. 3. Щелкните правой кнопкой приложение, которое требуется сохранить с другим именем, и выберите Сохранить как. 4. Введите новое имя для приложения и нажмите кнопку ОК. Приложение добавляется в список.
Переименовать приложение	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нажмите кнопку Приложения и компоненты  в боковой панели, чтобы открыть каталог Приложения и компоненты. 2. Нажмите стрелку рядом с Приложения, чтобы открыть список приложений. 3. Щелкните правой кнопкой мыши приложение, которое требуется переименовать, и выберите Переименовать. 4. Введите новое имя для приложения и нажмите кнопку ОК. Имя приложения изменяется.
Удалить приложение	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нажмите кнопку Приложения и компоненты  в боковой панели, чтобы открыть каталог Приложения и компоненты. 2. Нажмите стрелку рядом с Приложения, чтобы открыть список приложений.

Задача	Действие
	3. Щелкните правой кнопкой мыши приложение, которое требуется удалить, и выберите Удалить . Приложение удаляется из списка.

См. также

[Приложения \(стр 789\)](#)

6.2 Импорт расширения .tsep в каталог «Приложения и компоненты»

В каталог **Приложения и компоненты** можно импортировать расширения Tekla Structures в виде файлов .tsep (пакетов расширений Tekla Structures). Сначала загрузите расширение с Tekla Warehouse, а затем импортируйте его в каталог.

ПРИМ. Некоторые расширения Tekla Structures имеют установочный файл .msi. Такие расширения необходимо устанавливать отдельно. Загрузите установочный файл .msi из Tekla Warehouse и дважды щелкните его, чтобы запустить установку.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите  > **Управление расширениями** > **Диспетчер расширений**.
Также можно открыть **Диспетчер расширений** из **Меню Файл** --> **Удлинить** --> **Диспетчер расширений**.
3. Щелкните ссылку на Tekla Warehouse и войдите на Tekla Warehouse, используя свою учетную запись Trimble Identity.
4. Найдите нужное расширение .tsep и нажмите кнопку **Загрузить**.
5. Щелкните загруженное расширение в своем браузере.
Tekla Structures открывает диалоговое окно, в котором перечислены установленные версии Tekla Structures, совместимые с расширением.
6. Выберите версию Tekla Structures, в которую требуется импортировать расширение.
7. Нажмите кнопку **Импорт**.

Расширение появляется в **Диспетчере расширений** во всех выбранных версиях Tekla Structures.

Также, если требуется импортировать расширение в текущую версию Tekla Structures, это можно сделать в **Диспетчере расширений** после загрузки расширения. В **Диспетчере расширений** нажмите кнопку **Импорт** и затем дважды щелкните файл .tsep.

Пока расширение не установлено, его можно удалить в окне **Диспетчер расширений**. Выберите расширение и нажмите кнопку **Отмена**.

8. При необходимости повторите шаги 4–7 для импорта других расширений Tekla Structures.
9. Перезапустите Tekla Structures, чтобы установить импортированное расширение.
10. Откройте каталог **Приложения и компоненты**.


Расширение присутствует в группе **Несгруппированные элементы** в каталоге. Можно переместить расширение в более подходящую группу или создать новую группу.

Установленные расширения можно удалить в **Диспетчере расширений**. Выберите одно или несколько расширений (удерживая клавишу **CTRL** или **SHIFT**) и нажмите кнопку **Удалить**. Выбранные расширения будут удалены после перезапуска Tekla Structures. При установке и удалении расширений создается файл журнала в папке \Tekla Structures \<version>\Extensions\TSEP Logs.

Системные администраторы могут скопировать несколько файлов расширений .tsep на компьютер пользователя Tekla Structures в папку \Tekla Structures\<version>\Extensions\To be installed. Расширения будут установлены, как только пользователь перезапустит Tekla Structures.

Скопируйте расширения .tsep в новую версию Tekla Structures

При переходе на новую версию Tekla Structures вы можете с помощью мастера переноса свойств скопировать установленные расширения .tsep в новую версию. Открыть мастер переноса свойств


можно либо из каталога **Приложения и компоненты**, выбрав  > **Управление расширениями** > **Перенос расширений**, либо из меню **Файл** --> **Расширения** --> **Перенос расширений**. После копирования расширения будут перечислены в **Диспетчере расширений** в новой версии Tekla Structures. Перезапустите Tekla Structures, чтобы установить скопированные расширения.

См. также

[Как пользоваться каталогом «Приложения и компоненты» \(стр 809\)](#)

6.3 Опубликование группы в каталоге «Приложения и компоненты»

Такое содержимое, как макрокоманды, расширения, а также системные и пользовательские компоненты, можно объединять в группу, созданную в каталоге **Приложения и компоненты**. Затем можно опубликовать группу как файл определений каталога, чтобы сделать ее доступной для других пользователей Tekla Structures. Чтобы опубликованное содержимое правильно работало в другом установочном экземпляре Tekla Structures, это содержимое должно также присутствовать в этом экземпляре.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Создайте новую группу:
 - a. Нажмите каталог правой кнопкой мыши и выберите **Новая группа**.
 - b. Введите имя для группы.
 - c. Выберите группу и нажмите небольшую стрелку справа, чтобы добавить описание для группы.
 - d. Добавьте содержимое в группу.

Некоторые элементы содержимого в каталоге **Приложения и компоненты** могут быть скрыты. Чтобы опубликовать скрытое содержимое, установите флажок **Показать скрытые элементы** в нижней части каталога.

Обратите внимание, что добавляемые в группу элементы для моделирования видны в режиме моделирования, а элементы для чертежей — в режиме работы с чертежом.


- e. Добавьте необходимую информацию к элементам в группе: описание, теги и дополнительные изображения-эскизы.

Используйте изображение-эскиз из папки `\Tekla Structures \<версия>\Bitmaps`, чтобы это изображение было доступно другим пользователям Tekla Structures.


3. Щелкните группу правой кнопкой мыши и выберите **Опубликовать группу**, чтобы создать файл определений каталога.

Этот файл содержит следующую информацию:

- имя и описание опубликованной группы;
- имена и описания подгрупп;

- ссылки на элементы, которые вы добавили в группу.
Сами по себе элементы файл не содержит. Для работы с группой другие пользователи должны убедиться, что элементы, на которые эта группа ссылается, присутствуют в их экземпляре Tekla Structures и в их модели;
 - описания, теги и ссылки на эскизы элементов в группе.
Самих файлов изображений-эскизов файл не содержит.
4. Добавьте уникальный префикс к имени файла в диалоговом окне **Опубликовать группу**.
- Имя файла должно иметь следующий формат:
<префикс>_ComponentCatalog.ac.xml.
5. Нажмите **Сохранить**.
- По умолчанию файл сохраняется в папке модели.
6. Сделайте группу доступной для других пользователей Tekla Structures, поместив файл определений каталога <префикс>_ComponentCatalog.ac.xml в соответствующую папку:
- папку проекта, компании или системы, заданную расширенными параметрами XS_PROJECT, XS_FIRM или XS_SYSTEM;
 - папку \attributes внутри папки текущей модели;
 - папку расширений (\Tekla Structures\<версия>\environments\common\extensions) или любую папку, заданную параметром XS_EXTENSION_DIRECTORY.
- В каталоге **Приложения и компоненты** также отображается содержимое вложенных папок. Папки расширений рекомендуется использовать при наличии собственных расширений, добавленных в группу.
7. Проверьте, что файл определений каталога работает надлежащим образом:
- a. Удалите опубликованную группу из каталога **Приложения и компоненты**.
 - b. Нажмите  > **Управление каталогом** > **Перезагрузить каталог**, чтобы загрузить и просмотреть опубликованную группу.

После проверки группы другие пользователи могут начинать пользоваться ее содержимым:

- Если содержимое группы уже включено в установочный экземпляр Tekla Structures других пользователей, они могут сразу же начать работу с группой. Для этого им необходимо перезагрузить каталог, нажав  > **Управление каталогом** > **Перезагрузить каталог**.


- Если содержимое группы, например расширения, не включено в установочный экземпляр Tekla Structures других пользователей, вначале им необходимо загрузить отсутствующие расширения из Tekla Warehouse, а затем снова открыть модель, в которой необходимо работать с группой.

7 Компоненты

Компоненты — это инструменты, с помощью которых можно соединять детали в модели. Компоненты позволяют автоматизировать задачи моделирования, а также группируют объекты, позволяя Tekla Structures обрабатывать их как единый узел. Свойства компонента можно сохранить и использовать их в других проектах.

Компоненты адаптируются к изменениям в модели, т. е. Tekla Structures автоматически изменяет компонент при изменении соединяемых им деталей. При копировании или перемещении объектов Tekla Structures автоматически копирует или перемещает все связанные компоненты вместе с объектами.

Все компоненты хранятся в каталоге «Приложения и компоненты».

Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.

Системные компоненты

В Tekla Structures предусмотрен обширный набор предустановленных системных компонентов. Существует три типа системных компонентов:

- Компоненты типа **соединение** соединяют две или более деталей и создают все необходимые объекты, такие как срезы/вырезы, подгонка, детали, болты и сварные швы.

Например, торцевые пластины, крепежные уголки и косынки на болтах — это соединения.

В каталоге **Приложения и компоненты** соединения обозначены символом ▲.

- Компоненты типа **узел** добавляют в главную деталь узел или армирование. Узел соединяется только с одной деталью.

Например, элементы жесткости, опорные пластины и подъемные крюки — это узлы металлоконструкций, а армирование балки и армирование блочного фундамента — это железобетонные узлы.

В каталоге **Приложения и компоненты** узлы обозначены символом



- Компоненты **детализации** автоматически создают и собирают детали для построения конструкции, однако не соединяют конструкцию с существующими деталями.

Например, лестницы, рамы и башни — это компоненты детализации.

В каталоге **Приложения и компоненты** компоненты детализации обозначены символом .

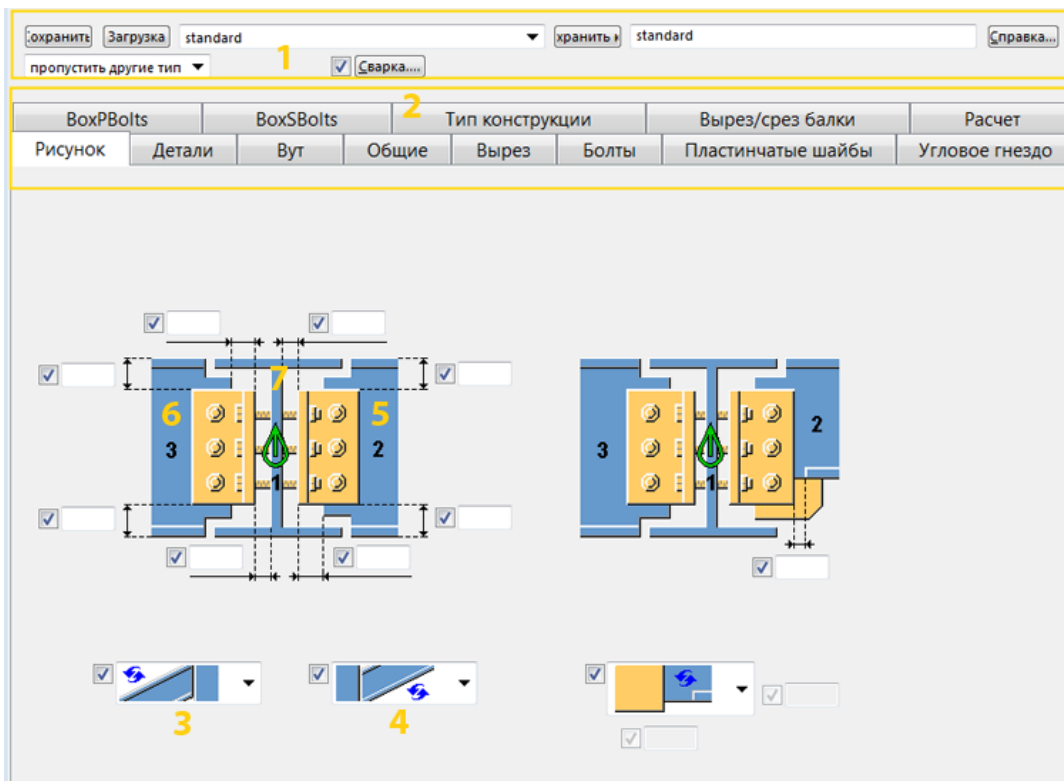
При отсутствии системных компонентов, удовлетворяющих вашим требованиям, вы можете создавать собственные **пользовательские компоненты** (стр 870). Пользовательские компоненты используются так же, как системные компоненты.

7.1 Свойства компонентов




Каждый компонент имеет диалоговое окно, в котором можно задать свойства компонента. Открыть это диалоговое окно можно, дважды щелкнув компонент в каталоге **Приложения и компоненты**.

На рисунке ниже показан типичный пример стального соединения — **Сопряжение балки с колонной или балок. Через уголки с двух**

сторон (143). В диалоговых окнах для бетонных компонентов и компонентов армирования могут содержаться другие параметры.



Описание	
1	<p>В верхней части диалогового окна можно сохранять и загружать предварительно определенные настройки. В некоторых компонентах имеются кнопки для доступа к болтам, сварным швам и свойствам DSTV.</p> <p>При внесении изменений в соединения и узлы можно выбрать, будет ли Tekla Structures игнорировать другие типы соединений или узлов или будет изменять все выбранные соединения и узлы вне зависимости от их типа. Во втором случае тип выбранных компонентов меняется на тип компонента, в который вы в данный момент вносите изменения.</p> <p>Дополнительные сведения см. в разделе Загрузка и сохранение свойств объектов (стр 135).</p>
2	<p>На вкладках задаются свойства деталей и болтов, создаваемых компонентом. Можно вводить значения вручную, использовать системные значения по умолчанию, значения АвтоСтандартов, автоматические значения или — в случае некоторых стальных соединений — значения из файла <code>joints.def</code>.</p> <p>Вручную введенные значения, АвтоСтандарты, автоматические значения и свойства, определенные в файле <code>joints.def</code>, переопределяют системные значения по умолчанию. Системные</p>

	Описание
	<p>значения по умолчанию используются, если не ввести значение вручную и не выбрать значение свойства какого-либо другого типа. Изменить системные значения по умолчанию невозможно.</p> <p>Дополнительные сведения о файле <code>joints.def</code> см. в разделе Задание свойств соединений в файле joints.def (стр 839).</p>
3	<p>При выборе варианта «АвтоСтандарты»  Tekla Structures использует свойство, определенное в правилах АвтоСтандартов.</p> <p>Изображение АвтоСтандартов — это пример; оно не обязательно соответствует результату, который вы получите в модели.</p> <p>Дополнительные сведения об АвтоСтандартах см. в разделе АвтоСтандарты (стр 824).</p>
4	<p>При выборе варианта «автоматически»  Tekla Structures автоматически определяет, какое значение использовать для свойства.</p> <p>Например, при использовании варианта «автоматически» для элемента жесткости в компоненте Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144) компонент автоматически добавляет элемент жесткости в соединение балки с колонной, но не добавляет его в соединение балки с балкой.</p> <p>Дополнительные сведения об АвтоСоединении см. в разделе АвтоСоединение (стр 818).</p>
5	<p>Детали, показанные в диалоговом окне компонента желтым цветом, — это детали, создаваемые компонентом.</p>
6	<p>Детали, показанные в диалоговом окне компонента синим цветом, должны уже существовать в модели на момент создания компонента.</p>
7	<p>Направление вверх определяет поворот соединения вокруг второстепенной детали относительно текущей рабочей плоскости.</p> <p>Правильное направление вверх показано символом  на вкладке Рисунок диалогового окна компонента.</p> <p>При отсутствии второстепенных деталей Tekla Structures поворачивает соединение вокруг главной детали. Возможные варианты: $+X$, $-X$, $+Y$, $-Y$, $+Z$, $-Z$.</p> <p>Предусмотренное по умолчанию направление вверх можно изменить на вкладке Общие диалогового окна компонента. Сначала попробуйте изменять положительные направления.</p>


7.2 Добавление компонента в модель

При добавлении компонента в модель компонент вы либо прикрепляете компонент к существующим деталям в модели, либо указываете местоположения, чтобы задать размещение или длину компонента.

Соединения и узлы имеют главную деталь, которая выбирается в первую очередь. Соединения также имеют одну или несколько второстепенных деталей, выбираемых после выбора главной детали. Компоненты детализации не всегда имеют главную деталь и второстепенные детали. Вместо этого они автоматически создают и собирают детали, образующие конструкцию, когда вы указываете местоположение в модели.

При работе с незнакомым компонентом используйте предусмотренные по умолчанию свойства компонента. Затем проверьте, что нужно изменить, и изменяйте свойства постепенно, чтобы видеть, как изменения влияют на компонент. Это быстрее, чем пытаться задать все свойства компонента, не видя фактического результата его создания.

Tekla Structures открывает при добавлении компонента командную строку. Не закрывайте окно командной строки, потому что в него выводится информация о добавлении компонента. Эта информация может быть полезна, если возникнут проблемы.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.


Можно также нажать **CTRL+F**.

2. Выберите компонент и выполните одно из следующих действий:

Задача	Действие
Добавить соединение ▲	<ol style="list-style-type: none">1. Выберите главную деталь.2. Выберите второстепенную деталь или детали.<ul style="list-style-type: none">• Если второстепенная деталь одна, соединение создается автоматически при выборе второстепенной детали.• Если второстепенных деталей несколько, для завершения выбора деталей и создания соединения щелкните средней кнопкой мыши. <p>На рисунке ниже цифрами 1–4 показан порядок выбора деталей. Детали синего цвета должны уже существовать в модели на момент создания компонента.</p>

Задача	Действие
	
Добавить узел 	1. Выберите главную деталь. 2. Укажите местоположение на главной детали, чтобы указать, где будет находиться узел.
Добавить компонент детализации 	Укажите от одного до трех местоположений, чтобы указать, где будут находиться объекты, создаваемые компонентом детализации.





После добавления компонентов в модель можно использовать панель свойств для просмотра компонентов:

- Если выбрать в модели один компонент, на панели свойств отображается название и номер этого компонента. Нажав кнопку **Свойства компонентов** на панели свойств, можно открыть диалоговое окно свойств компонента.
- Если выбрать в модели несколько разных компонентов, на панели свойств отображаются списки, в качестве свойств в которых указано **Разные**. Открывайте списки для просмотра названий и номеров выбранных компонентов.
- Если вы выбрали компоненты и другие объекты модели, нажмите кнопку **Список типов объектов**  на панели свойств, чтобы

открыть список выбранных объектов модели, и выберите **Компонент**, чтобы просмотреть список компонентов.

Состояние компонента

После добавления компонента Tekla Structures показывает состояние компонента с помощью символов, приведенных в таблице ниже. Дважды щелкните символ, чтобы открыть свойства компонента.

Цвет	Состояние
	Зеленый символ показывает, что компонент успешно создан. Компоненты детализации в модели обозначаются символом  .
	Желтый символ показывает, что компонент создан, но в нем есть проблемы. Это часто случается, когда расстояние от болтов или отверстий до кромки меньше значения по умолчанию.
	Красный символ показывает, что компонент не создан. Обычно это бывает связано с неверными свойствами или ненадлежащим направлением вверх.

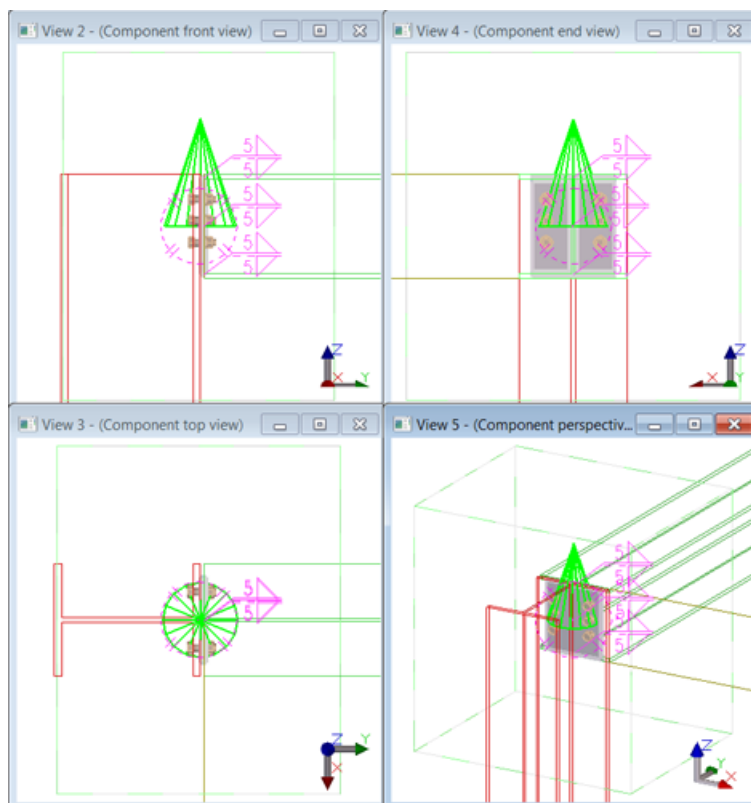
7.3 Просмотр компонента в модели

Можно создать несколько видов компонента, чтобы просмотреть его с различных точек зрения.

1. Щелкните символ компонента в модели, чтобы выбрать компонент.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Создать вид --> Виды компонента по умолчанию**.

Tekla Structures создает четыре вида: спереди, сверху, сбоку и в перспективе.

На рисунке показаны создаваемые по умолчанию виды соединения **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)**.



ПРИМ. Проверить размеры, такие как положение болтов и расстояния до кромок, можно с помощью инструмента **Измерить** на **виде спереди компонента**.

7.4 Советы по работе с компонентами


Свойства по умолчанию

При работе с незнакомым компонентом используйте предусмотренные по умолчанию свойства компонента. Затем проверьте, что нужно изменить, и изменяйте свойства постепенно, чтобы видеть, как изменения влияют на компонент. Это быстрее, чем пытаться задать все свойства компонента, не видя фактического результата его создания.

Допустимые профили

Некоторые компоненты работают только с определенными профилями. Если создать компонент не удастся, попробуйте ввести допустимый профиль.

Переключатель «Выбрать компоненты»

Чтобы иметь возможность выбирать любой объект, принадлежащий к компоненту, активируйте переключатель **Выбрать компоненты** .

Компонент не добавляется в модель

Если компонент не добавляется в модель, проверьте строку состояния. Например, возможно, необходимо щелкнуть средней кнопкой мыши для завершения выбора деталей, прежде чем Tekla Structures создаст компонент.

Использование толщины для создания необходимых деталей

Если по умолчанию компонент не создает необходимые детали, поищите параметры, предназначенные для их создания. При отсутствии таких параметров попробуйте ввести значение толщины для деталей.


Если компонент создает ненужные детали, поищите параметры, с помощью которого их можно удалить. Если таких параметров нет, введите 0 в качестве толщины деталей.

Найдено несколько второстепенных деталей

При использовании соединения, допускающего только одну второстепенную деталь, в строке состояния может появиться сообщение *Найдено несколько деталей*. Это значит, что Tekla Structures не может определить, какие детали соединять. Возможно, в одном и том же месте находится несколько деталей, либо глубина вида слишком велика.

7.5 Как пользоваться каталогом «Приложения и компоненты»

Компоненты хранятся в каталоге **Приложения и компоненты**, в котором они организованы в группы двух типов: группы по умолчанию, доступные автоматически, и предопределенные группы, зависящие от используемой среды.

Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**. Можно также нажать **CTRL+F**.

Для [использования компонента \(стр 801\)](#) выберите компонент в каталоге, чтобы активировать его, и следуйте инструкциям в строке состояния, чтобы добавить компонент в модель. Дважды щелкните компонент в каталоге, чтобы открыть диалоговое окно свойств компонента.

Группы в каталоге

Группы по умолчанию и предопределенные группы в каталоге имеют фон разного цвета.

К **группам по умолчанию** относятся следующие:

- **Последние:** содержит последние двенадцать использовавшихся в модели компонентов и приложений.
- **Несгруппированные элементы:** содержит компоненты и приложения, которые не входят ни в одну из предопределенных групп.

К несгруппированным элементам могут относиться, например, импортированные компоненты, которые пока не перемещены ни в какую другую группу.

- **Приложения:** содержит [приложения \(стр 789\)](#), макросы и плагины для чертежей.

При создании собственных макрокоманд их можно добавлять в эту группу.

- **Соединения:** содержит соединения и стыки.
- **Детализация:** содержит компоненты детализации.
- **Узлы:** содержит узлы.
- **Детали:** содержит пользовательские детали.
- **Старый каталог:** содержит структуру папок **Каталога компонентов**, использовавшуюся в предыдущих версиях Tekla Structures, если по стандартным путям поиска в папках найдены файлы определений каталога.

В зависимости от используемой среды каталог может также содержать **предопределенные группы** компонентов того или иного назначения, например **Сталь --> Соединения балок с балками**. Вы можете создавать собственные группы в соответствии со своими потребностями, — например, ваши наиболее часто используемые соединения. Так вы сможете легко и быстро находить эти соединения. Также можно скрыть группы, которыми вы не пользуетесь, чтобы в каталоге отображались только нужные вам группы.

Компоненты, используемые только в модели, отображаются только в режиме моделирования; компоненты, используемые только на чертежах, отображаются только в режиме работы с чертежом.

Поиск компонента в каталоге

Чтобы найти в каталоге нужный компонент, введите поисковый запрос в поле поиска. Регистр при поиске не учитывается.

Обратите внимание, что в поиск не включается скрытое содержимое каталога. Для отображения скрытого содержимого установите флажок **Показать скрытые элементы**.

Поиск происходит по следующим правилам:

- По буквенным поисковым запросам находятся частичные совпадения. Например, если ввести слово **болт**, в результатах поиска будет присутствовать компоненты, названия которых включают и **с** болтами, и на болтах.




Если ввести несколько слов, например **на болтах**, они автоматически будут объединены, т. е. в результатах поиска будут присутствовать только компоненты, в имени, описании или тегах которых содержится фраза «на болтах».

- По цифровым (целочисленным) поисковым запросам находятся точные совпадения. Например, если ввести **121**, в результатах поиска будет присутствовать компонент номер **121**.


Для поиска частичных цифровых совпадений можно использовать подстановочные знаки *****, **?** и **[]**. Например, если ввести **10***, будут найдены компоненты под номерами **10, 110, 104, 1040** и т. д.

- Можно ограничить поиск определенными тегами, группами и типами компонентов, используя для этого ключевые слова **tag**, **group** или **type**. Например, по запросу **10 tag:advanced** будут найдены компоненты с номером **10**, у которых тег содержит слово **advanced**, а по запросу **type:custom** будут найдены все пользовательские компоненты.

Изменение представления каталога

- Нажмите кнопку , чтобы перейти к эскизному представлению.
- Нажмите кнопку , чтобы перейти к представлению в виде списка.
- Нажмите кнопку , чтобы перейти к компактному представлению.

В компактном представлении отображаются изображения-эскизы группы, выбранной из списка над полем поиска. Использовать компактное представление можно, чтобы на экране оставалось больше свободного места.

- Нажмите кнопку , чтобы перейти к обычному представлению.

Отображение выбранных компонентов в каталоге


Нажмите кнопку **Показать выбранное**, чтобы отобразить группу **Выбранные компоненты**, содержащую компоненты, выбранные в модели или на чертеже.

Чтобы скрыть группы **Показать выбранное**, нажмите кнопку **Выбранные компоненты** еще раз.

При использовании поиска в каталоге кнопка **Показать выбранное** недоступна.



СОВЕТ Для просмотра выбранных в модели компонентов можно пользоваться панелью свойств. Если выбрать в модели один компонент, на панели свойств отображается название и номер этого компонента. Если выбрать несколько разных компонентов, на панели свойств отображаются списки, в качестве свойств в которых указано **Разные**. Открывайте списки для просмотра названий и номеров выбранных компонентов.

Если вы выбрали компоненты и другие объекты модели, нажмите

кнопку **Список типов объектов**  на панели свойств, чтобы открыть список выбранных объектов модели, и выберите **Компонент**, чтобы просмотреть список компонентов.

Просмотреть и изменить информацию о компоненте в каталоге

У каждого компонента есть окно информации, в котором отображается тип компонента и группы, к которым принадлежит компонент. Можно добавить для компонента описание и теги, которые будут использоваться при поиске.

1. Выберите компонент в каталоге и нажмите стрелочку справа, чтобы открыть окно с информацией о компоненте.
2. Введите описание в поле **Описание**.
3. Нажмите кнопку , чтобы добавить тег, и введите тег в поле.
4. При необходимости нажмите  еще раз, чтобы добавить дополнительные теги. Также можно удалить теги.
5. Щелкните за пределами окна с информацией, чтобы закрыть его.

Добавляемые описания и теги по умолчанию сохраняются в файле `ComponentCatalog.xml` в папке модели.

Добавление изображения-эскиза для компонента в каталоге

У компонентов имеется стандартный эскиз — изображение, на котором показана типовая ситуация использования компонента. Можно добавить для компонента несколько эскизов и выбрать, какой из них будет отображаться в эскизном представлении каталога **Приложения и компоненты**.

1. Выберите компонент в каталоге.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Эскизы**.
3. Нажмите кнопку **Добавить эскиз**.
4. Выберите изображение и нажмите кнопку **Открыть**. Можно использовать любой стандартный формат изображений, например .png, .jpeg, .gif, .tiff и .bmp.
5. Установите флажки для эскизов, которые должны отображаться в окне с информацией о компоненте. Также можно удалить эскизы (кроме эскиза по умолчанию).
6. Нажмите кнопку **Заккрыть**.

Добавляемая информация об эскизах по умолчанию сохраняется в файле ComponentCatalog.xml в папке модели.

Публикация компонента в каталоге

Иногда возникает необходимость использовать один и тот же компонент с разными настройками в разных ситуациях. Чтобы использовать компонент было легче, можно задать настройки для каждой ситуации и опубликовать компонент в каталоге.

Например, предположим, что вам необходимо использовать компонент **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)** в трех разных ситуациях. Добавьте компонент **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)** по одному разу в каждую из этих ситуаций в модели. Задайте необходимые настройки, а затем опубликуйте каждый из экземпляров компонента **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)** в каталоге. После этого компонент **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)** будет сохранен в каталоге в качестве трех отдельных компонентов, у каждого из которых будут свои настройки. Эти компоненты можно использовать из каталога точно так же, как и любые другие компоненты.

1. Добавьте компонент по одному разу во все необходимые ситуации в модели.
2. Задайте требуемые настройки для каждой ситуации.
3. Выберите один из добавленных в модель компонентов, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Публиковать в каталоге...**

4. Введите информативное имя для компонента и нажмите кнопку **ОК**.
5. Повторите шаги 3 и 4 для каждого добавленного компонента.

Компоненты сначала помещаются в группу **Несгруппированные элементы** в каталоге. Они имеют введенное вами имя и изображение-эскиз первоначального компонента.

Вы можете перенести компоненты в более подходящую группу каталога и изменить изображение-эскиз. Например, можно создать один из основных видов компонента для каждой ситуации и использовать снимок этого вида в качестве эскиза.

Создание и изменение групп в каталоге

Можно создавать группы и подгруппы, а также перемещать группы в различные места в разделе предопределенных групп в каталоге. Можно добавлять и удалять компоненты из групп, переименовывать группы и добавлять описания для групп.

Задача	Действие
Создать группу	Щелкните в каталоге правой кнопкой мыши и выберите Новая группа... Перетащите группу в требуемое место.
Создать подгруппу	Щелкните в каталоге правой кнопкой мыши и выберите Новая группа...
Дать группе имя	Щелкните группу правой кнопкой мыши, выберите Переименовать... и введите имя.
Добавить в группу компоненты	<ul style="list-style-type: none"> • Выберите компоненты в каталоге их и перетащите в другую группу. • Выберите компоненты в каталоге, щелкните правой кнопкой мыши и выберите Добавить в группу. Затем выберите группу, в которую вы хотите добавить компоненты. • Щелкните группу правой кнопкой мыши, выберите Добавить все в группу и выберите группу, в которую вы хотите добавить все компоненты выбранной группы. <p>Обратите внимание, что компоненты копируются (а не переносятся) в другие группы.</p>
Удалить группу	Щелкните группу правой кнопкой мыши и выберите Удалить из группы .

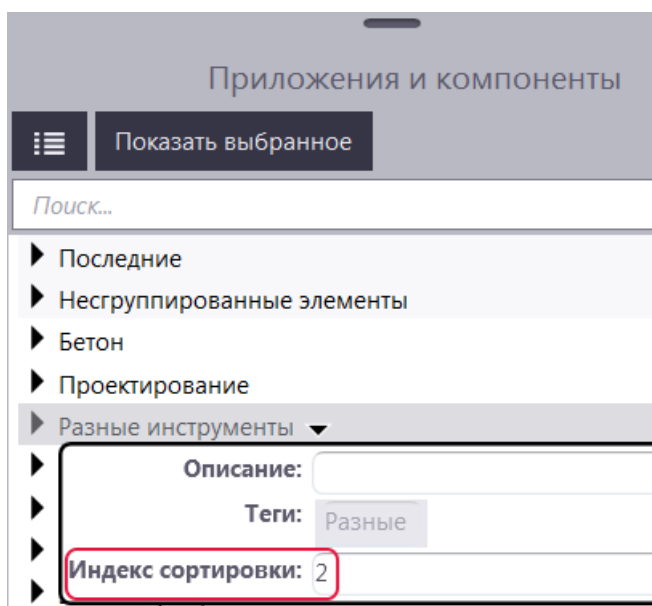
Создаваемые группы по умолчанию сохраняются в файле `ComponentCatalog.xml` в папке модели.

ПРИМ. Нельзя добавлять или удалять группы из групп, предусмотренных по умолчанию; также невозможно изменять содержимое групп, предусмотренных по умолчанию. Однако можно скрыть группы, предусмотренные по умолчанию, и отдельные элементы в этих группах.

Изменение порядка групп в каталоге

Порядок predetermined групп в каталоге **Приложения и компоненты** можно изменить. Набор predetermined групп зависит от используемой среды; например, могут присутствовать группы **Сталь** и **Бетон**. Обратите внимание, что изменить порядок предусмотренных по умолчанию групп — например, **Приложения, Соединения** и **Детализация** — нельзя.

Порядок определяется с помощью индекса сортировки. Параметр **Индекс сортировки** доступен в информации группы для каждой predetermined группы в каталоге **Приложения и компоненты**. Индексы сортировки сохраняются в файлах определений каталога.



Изменить индекс сортировки можно, введя отрицательное или положительное целое число либо 0 в поле **Индекс сортировки**. При отрицательном индексе сортировки группа перемещается вверх, а при положительном — вниз в разделе predetermined групп. Введите 0 или оставьте поле значения пустым, чтобы вернуться предусмотренному по умолчанию порядку. По умолчанию группы идут в алфавитном порядке.

Изменения, вносимые в индекс сортировки, относятся к конкретной модели и сохраняются в файле `ComponentCatalog.xml` в папке `\model`. Администраторы могут задать порядок групп для среды или проекта,

используя файлы определений каталога в папках среды, компании и проекта. Не редактируйте эти файлы, если вы не являетесь администратором.

Обратите внимание, что даже если администратор задал порядок, вы все равно можете изменить порядок групп в конкретной модели, введя для той или иной группы другое значение индекса сортировки. Чтобы вернуться к порядку, предусмотренному по умолчанию, введите 0 в качестве индекса сортировки.

Чтобы изменить порядок:

1. Выберите предопределенную группу.
2. Щелкните стрелочку справа, чтобы открыть область информации о группе.
3. Введите число в поле **Индекс сортировки**.
Группа сразу же будет перемещена.
4. Сохраните модель, чтобы сохранить порядок.

Скрытие групп и компонентов в каталоге

1. Выберите группу или компонент в каталоге.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Переключить скрытые**, чтобы скрыть группу или компонент.
3. Чтобы снова просмотреть скрытые группу или компонент, установите флажок **Показать скрытые элементы** в нижней части каталога. Скрытые группа или компонент отображаются как недоступные.
4. Чтобы отобразить скрытые группу или компонент обычным образом, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Переключить скрытые**.


Показать журнал сообщений каталога

При наличии ошибок или предупреждений — например, в файлах определений каталога — в правом нижнем углу каталога присутствует кнопка **Журнал сообщений**. Если ошибок и предупреждений нет, эта кнопка не отображается.

Нажмите кнопку **Журнал сообщений**, чтобы просмотреть следующую информацию:

Ошибки и предупреждения также записываются в файл `ComponentCatalog_<пользователь>.log` в папке `\logs` внутри папки модели.

Определения каталога

Команды в группе **Доступ к расширенным функциям**  > **Управление каталогом** служат для изменения определений каталога. Как правило, вносить изменения в определения каталога нет необходимости. Если вы не являетесь администратором, не вносите изменения в файлы определений. Дополнительные сведения о задачах, выполняемых администраторами, см. в разделе *Customize the Applications & components catalog*.

7.6 Преобразование схематического или детального компонента

В зависимости от используемой конфигурации Tekla Structures можно создавать либо детальные, либо схематические (концептуальные) компоненты.

- Детальные компоненты содержат всю информацию, необходимую для производства, например сборки, отлитые элементы и арматурные стержни.

Детальные компоненты в модели обозначены круглыми символами:



- Схематические компоненты выглядят аналогично детальным, но не предусматривают возможности изменения настроек нумерации деталей или нумерации сборок. Схематические компоненты предназначены для использования в качестве опорной информации для дальнейшей детализации, необходимой для изготовления компонента.

Схематические компоненты в модели обозначены квадратными




Создавать схематические компоненты можно в конфигурациях **Проектирование**, **Детализация арматуры** и **Моделирование строительства**.

Редактировать схематические компоненты и преобразовывать их в детальные можно в конфигурациях **Полная**, **Базовая**, **Детализация стальных конструкций** и **Детализация сборного железобетона**.



При изменении свойств деталей, например размера главной детали компонента, детальный компонент не преобразовывается автоматически в схематический или наоборот. Например, при внесении изменений в

модель в конфигурации **Проектирование** детальные компоненты не преобразовываются в схематичные. Однако при изменении детального компонента в конфигурации **Детализация арматуры** компонент меняется на схематичный компонент.

Преобразовывать компоненты можно в каталоге **Приложения и**

компоненты. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.

Выполните одно из следующих действий.

Задача	Действие	Конфигурация
Преобразовать схематичный компонент в детальный	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите  > Преобразовать в детальный компонент. 2. Выберите символ компонента. 	Полная, Базовая, Детализация стальных конструкций, Детализация сборного железобетона
Преобразовать детальный компонент в схематичный	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите  > Преобразовать в схематичный компонент. 2. Выберите символ компонента. 	Проектирование, Моделирование строительства, Детализация арматуры

7.7 Автоматизация создания соединений

В этом разделе рассматриваются инструменты, которые можно использовать для автоматизации создания соединений в модели.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[АвтоСоединение \(стр 818\)](#)

[АвтоСтандарты \(стр 824\)](#)

[Правила АвтоСоединения и АвтоСтандартов \(стр 830\)](#)

АвтоСоединение

Инструмент «АвтоСоединение» служит для автоматического выбора и применения соединений с predetermined свойствами к выбранным деталям в модели. При использовании АвтоСоединения Tekla

Structures автоматически создает аналогичные соединения для аналогичных конструктивных условий.

АвтоСоединение можно использовать для быстрого добавления соединений по отдельности, по стадиям или по всему проекту. Это удобно делать при работе над большим проектом, в котором используется множество соединений, при изменении модели и при импорте измененных профилей.

ПРИМ. Перед использованием АвтоСоединения в рабочей модели рекомендуется создать тестовую модель и создать в ней все условия соединений, необходимые для конкретного проекта. Затем эту тестовую модель можно будет использовать для проверки правил и свойств различных типов соединений. Также ее можно использовать в качестве справочной для быстрого получения информации о соединениях.

См. также

[Задание настроек и правил АвтоСоединения \(стр 819\)](#)

[Создание соединения с помощью АвтоСоединения \(стр 823\)](#)

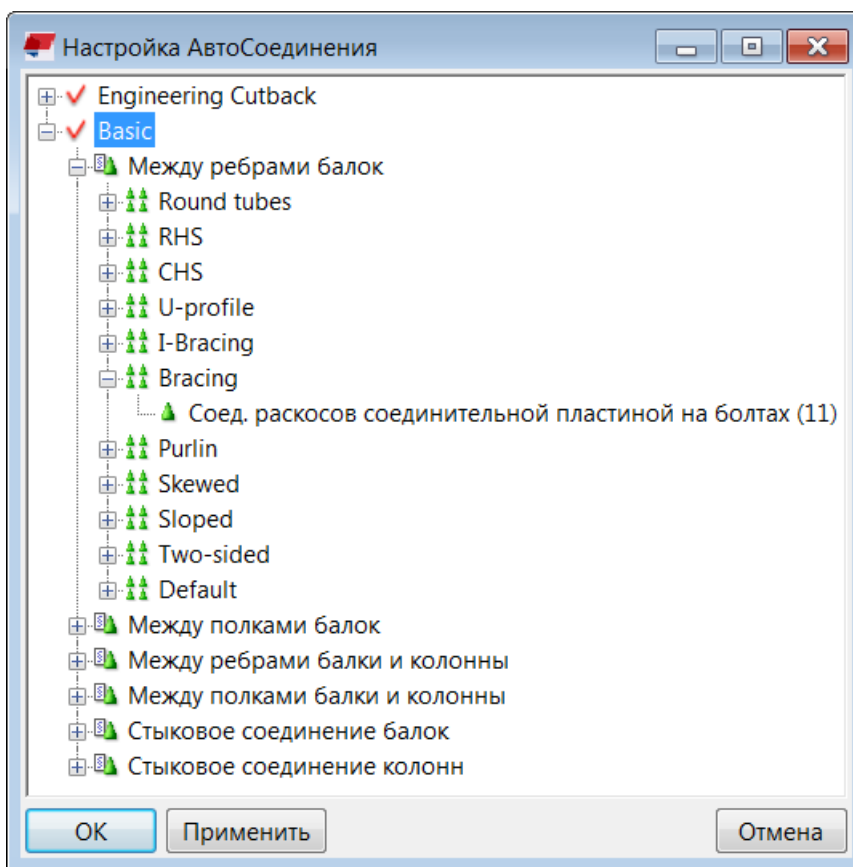
[Правила АвтоСоединения и АвтоСтандартов \(стр 830\)](#)


Задание настроек и правил АвтоСоединения



АвтоСоединение позволяет определить группы правил, которые Tekla Structures автоматически применяет при создании соединений в модели. При использовании группы правил для выбора соединений и свойств соединений не нужно отдельно выбирать каждое соединение и задавать его свойства. Например, можно создать отдельные правила для разных стандартов, проектов, изготовителей и даже для отдельных моделей.

Настройки АвтоСоединения

Чтобы открыть диалоговое окно **Настройка АвтоСоединения**, в меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСоединения**.



Значок	Уровень настройки	Описание
✓	Группа правил	Группы правил можно использовать для систематизации соединений и свойств соединений по различным стандартам, проектам, изготовителям и моделям. Можно создавать, изменять и удалять группы правил.
	Конструктивное условие	Конструктивные условия — это предустановленные типы соединений, изменить которые нельзя. Tekla Structures создает конструктивные условия автоматически: <ul style="list-style-type: none"> • Между ребрами балок • Между полками балок • Между стенками балки и колонны • Между полками балки и колонны

Значок	Уровень настройки	Описание
		<ul style="list-style-type: none"> • Стыковое соединение балок • Стыковое соединение колонн
	Набор правил	Наборы правил используются для определения того, какое соединение применить в той или иной ситуации. Можно создавать дополнительные наборы правил.
	Соединение	<p>Соединение, применяемое при выполнении критериев набора правил.</p> <p>Для применения того или иного соединения условия в модели должны соответствовать всем правилам в ветви, содержащей соединение.</p>

Файл rules.zxt

При использовании АвтоСоединения Tekla Structures сохраняет информацию АвтоСоединения в сжатом файле `rules.zxt` в папке `\attributes` внутри папки текущей модели.

Файл `rules.zxt` можно скопировать в папку проекта или компании, чтобы он был доступен для использования в других моделях. При каждом внесении изменений в настройки АвтоСоединения этот файл необходимо копировать в папку компании и проекта заново. Для использования измененных настроек в других моделях перезапустите Tekla Structures.

Создание группы правил для АвтоСоединения

Для АвтоСоединения можно определять группы правил, чтобы систематизировать соединения и свойства соединений по различным стандартам, проектам, изготовителям и моделям.

1. В меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСоединения**.
2. Щелкните существующую группу правил правой кнопкой мыши и выберите **Новая группа правил**.
3. Щелкните группу **Создать** и введите имя.

Дайте группе правил имя, которое характеризует группу **создаваемых с ее помощью соединений (стр 823)**. Например, это может быть наименование изготовителя, название проекта или любое название, четко идентифицирующее правила соединений, которые требуется использовать для конкретной модели.

При создании новой группы правил Tekla Structures автоматически добавляет в группу существующие конструктивные условия.

Создание набора правил для АвтоСоединения

Внутри узлов, относящимся к тем или иным конструктивным условиям, можно создавать наборы правил АвтоСоединения, чтобы указать, какие свойства соединений будут использоваться при возникновении определенных условий в модели.

Создавать наборы правил АвтоСоединения необходимо только в случае, если вы планируете [использовать разные соединения \(стр 823\)](#) в схожих конструктивных условиях. Например, в модели для некоторых соединений балок с балками требуются крепежные уголки, а для других — монтажные пластины. Наборы правил определяют, где будет использоваться каждый из типов соединений.



1. В меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСоединения** .
2. Щелкните значок плюса перед группой правил , чтобы развернуть древовидную структуру.
3. Щелкните соответствующее конструктивное условие  правой кнопкой мыши и выберите **Создать дополнительные наборы правил**.
4. Щелкните новый набор правил правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать набор правил...**
5. Введите имя для набора правил.
6. Выберите правило из списка **Доступные правила**.
7. Нажмите кнопку со стрелкой вправо, чтобы перенести выбранное правило в список **Правила в наборе правил**.
8. Введите значения, используемые в правиле: либо точное значение, либо минимальное и максимальное значения.
9. Нажмите кнопку **ОК**.

ПРИМ. Порядок правил в дереве имеет значение. Tekla Structures использует первое правило, соответствующее условиям в модели, поэтому выше всего в дереве должно располагаться самое узкое правило, а ниже всего — самое широкое.

Изменить приоритет набора правил можно, щелкнув набор правил правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню **Вверх** или **Вниз**.

Изменение соединения в наборе правил АвтоСоединения

Соединение в наборе правил можно изменить, выбрав соединение в каталоге **Приложения и компоненты**.

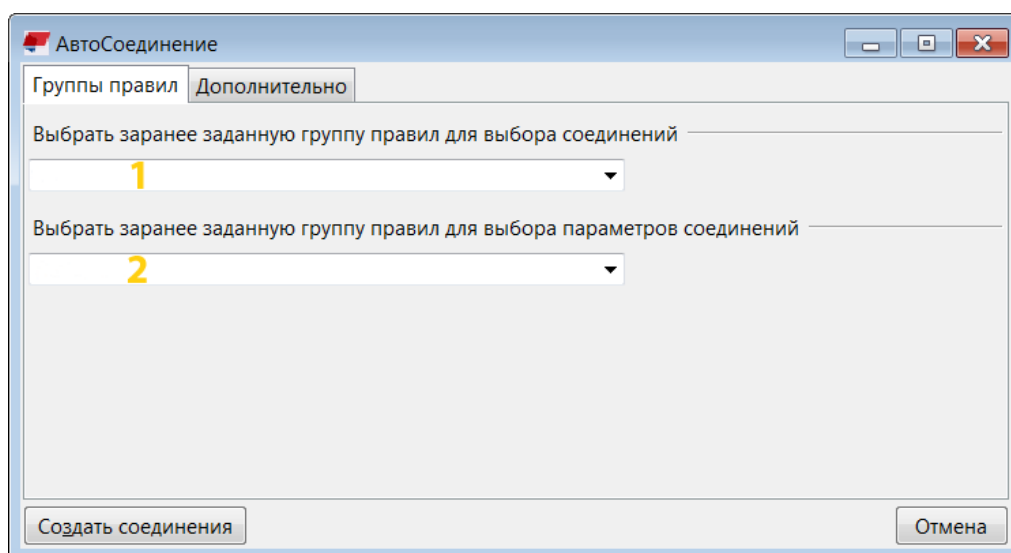
1. В меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСоединения** .
2. Щелкните значок плюса перед соответствующим конструктивным условием  и набором правил , чтобы найти соединение, которое вы хотите изменить.

3. Щелкните соединение правой кнопкой мыши и выберите **Выбрать тип соединения...**
4. Дважды щелкните соединение в диалоговом окне **Выбрать компонент**.
5. Нажмите кнопку **ОК** в диалоговом окне **Настройка АвтоСоединения**.

Создание соединения с помощью АвтоСоединения

При использовании АвтоСоединения Tekla Structures автоматически создает соединения, используя свойства predetermined правил. Когда используется АвтоСоединение, Tekla Structures игнорирует свойства в диалоговых окнах соединений. Существующие соединения Tekla Structures не изменяет.

1. Выберите в модели детали, которые требуется соединить.
2. На вкладке **Правка** выберите **Компоненты --> Создать АвтоСоединения**.
3. Выберите группы правил в списках на вкладке **Группы правил**.



1	Группа правил для АвтоСоединения
2	Группа правил для АвтоСтандартов

4. При необходимости перейдите на вкладку **Дополнительно**, чтобы изменить используемые при данных конструктивных условиях группы правил:
 - a. Выберите соединение в списке **Выбор соединения**:
 - **АвтоСоединение**: применяется соединение, определенное в группе правил, выбранной в первом списке на вкладке **Группы правил**.

- **Ничего:** соединение не создается.
 - Нажмите кнопку **Выбрать...**, чтобы выбрать соединение из каталога **Приложения и компоненты**. Tekla Structures создает соединение, используя свойства по умолчанию.
- b. Выберите свойства соединения в списке **Выбор параметров:**
- **АвтоСтандарты:** применяются свойства группы правил, выбранной в первом списке на вкладке **Группы правил**.
 - **Без АвтоСтандартов:** применяются свойства соединения по умолчанию.

5. Нажмите кнопку **Создать соединения**.

СОВЕТ Для автоматического создания соединений с использованием текущих свойств без открытия диалогового окна **АвтоСоединение** также можно использовать макрос **Автоматическое соединение выбранных деталей**.

Макросы находятся в группе **Приложения** в каталоге **Приложения и компоненты**.

См. также

[Задание настроек и правил АвтоСоединения \(стр 819\)](#)

АвтоСтандарты

АвтоСтандарты можно использовать для настройки свойств для существующих соединений. АвтоСтандарты позволяют вносить изменения в свойства соединений, используемые по умолчанию, и сохранять их для использования в определенных ситуациях. При использовании АвтоСтандартов Tekla Structures автоматически создает соединения с предопределенными свойствами АвтоСтандартов. Также можно использовать АвтоСтандарты для отдельного соединения.

Например, можно использовать АвтоСтандарты для автоматической регулировки толщины каждой создаваемой опорной пластины в соответствии с профилем главной детали. При изменении профиля главной детали Tekla Structures автоматически корректирует толщину опорной пластины.

ПРИМ. Перед использованием АвтоСтандартов в рабочей модели рекомендуется создать тестовую модель и создать в ней все условия соединений, необходимые для конкретного проекта. Затем эту тестовую модель можно будет использовать для проверки правил и свойств различных типов соединений. Также ее можно использовать в справочных целях для быстрого получения информации о соединениях.

См. также

[Задание настроек и правил АвтоСтандартов \(стр 825\)](#)

[Изменение соединения с использованием АвтоСтандартов \(стр 829\)](#)

[Правила АвтоСоединения и АвтоСтандартов \(стр 830\)](#)

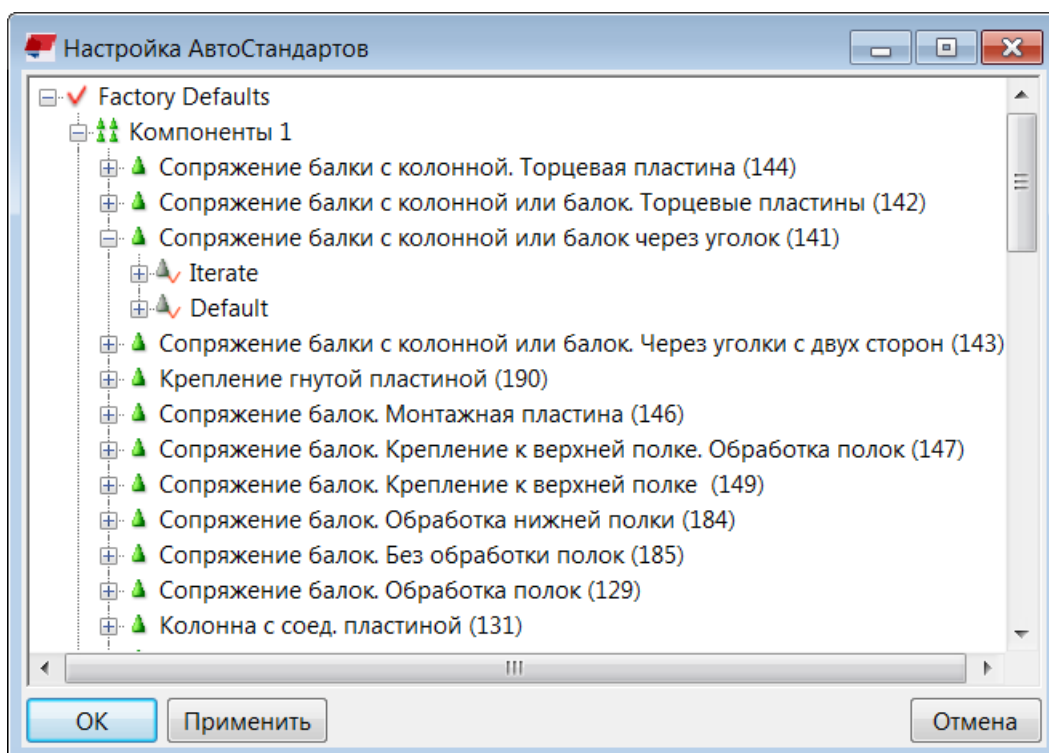
Задание настроек и правил АвтоСтандартов

АвтоСтандарты можно использовать для настройки свойств для существующих соединений. При использовании АвтоСтандартов свойства соединений выбираются на основе конструктивных условий. АвтоСтандарты позволяют создавать правила, определяющие ситуации, в которых используются predetermined свойства.




О том, как применять к соединениям заданные настройки и правила АвтоСтандартов, см. в разделе [Изменение соединения с использованием АвтоСтандартов \(стр 829\)](#).

Настройки АвтоСтандартов

Чтобы открыть диалоговое окно **Настройка АвтоСтандартов**, выберите **Файл --> Каталоги --> Настройки АвтоСтандартов**.



Значок	Уровень настройки	Описание
✓	Группа правил	Группы правил можно использовать для систематизации настроек по различным

Значок	Уровень настройки	Описание
		стандартам, проектам, изготовителям и моделям. Можно создавать, изменять и удалять группы правил.
	Компоненты	В древовидной структуре компонентов содержатся соединения, доступные на панелях инструментов компонентов в Tekla Structures.
	Набор правил	<p>Наборы правил определяют, какие свойства будут использоваться в определенных ситуациях. Можно создавать дополнительные наборы правил.</p> <p>Tekla Structures обрабатывает наборы правил АвтоСтандартов в том порядке, в котором они следуют в дереве, что позволяет управлять выбором свойств.</p>
	Файл свойств	<p>Файлы свойств содержатся в узлах наборов правил. По умолчанию каждое соединение имеет файл стандартных свойств, который определяет стандартные свойства, например <code>standard.j144</code> или <code>standard.j1042</code>.</p> <p>Можно создавать дополнительные файлы свойств для свойств, которые вы планируете использовать в дальнейшем, и давать этим файлам информативные имена.</p>

Файл defaults.zxt

При использовании АвтоСтандартов Tekla Structures сохраняет правила АвтоСтандартов в сжатом текстовом файле `defaults.zxt` в папке `\attributes` внутри папки текущей модели.

Файл `defaults.zxt` можно скопировать в папку проекта или компании, чтобы он был доступен для использования в других моделях. При каждом внесении изменений в настройки АвтоСтандартов этот файл необходимо копировать в папку компании и или проекта заново. Для использования измененных настроек в других моделях перезапустите Tekla Structures.

ПРИМ. Редактировать файл `defaults.zxt` с помощью текстового редактора не рекомендуется; в случае редактирования файла следите за правильностью синтаксиса. Самый простой способ распаковать файл `.zxt` — это изменить расширение файла с `.zxt` на `txt.gz` и распаковать его. Закончив, измените расширение обратно на `.zxt`. Сжимать файл после редактирования не нужно; Tekla Structures может читать и распакованный файл.

Создание группы правил для АвтоСтандартов

Для АвтоСтандартов можно определять группы правил, чтобы сгруппировать правила по различным стандартам, проектам или изготовителям, например.




1. В меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСтандартов** .
2. Щелкните существующую группу правил правой кнопкой мыши и выберите **Новая группа правил**.
3. Щелкните группу **Создать**, чтобы переименовать ее.

Дайте группе правил имя, которое характеризует содержимое группы. Например, это может быть наименование изготовителя, название проекта или любое другое название, которое идентифицирует правила, которые требуется использовать для конкретной модели.

При создании новой группы правил Tekla Structures автоматически добавляет в группу существующие компоненты.

Создание набора правил для АвтоСтандартов

Можно создавать наборы правил, чтобы указать, какие свойства соединений будут использоваться при возникновении определенных условий в модели.

1. В меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСтандартов** .
2. Щелкните значок плюса перед группой правил , чтобы развернуть древовидную структуру.
3. Щелкните значок плюса перед соответствующей группой компонентов  и соединением  .
4. Щелкните существующий набор правил правой кнопкой мыши и выберите **Новый набор правил**.
5. Щелкните новый набор правил правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать набор правил....**
6. Введите имя для набора правил.
7. Выберите правило из списка **Доступные правила**.
8. Нажмите кнопку со стрелкой вправо, чтобы перенести выбранное правило в список **Правила в наборе правил**.
9. Введите значения, используемые в правиле: либо точное значение, либо минимальное и максимальное значения.
10. В списке **Выбор файлов параметров в наборе правил** выберите порядок выбора свойств в наборе правил.

Параметр	Описание
Использовать сочетание первых параметров	Tekla Structures использует файлы свойств, найденные в первом подходящем вложенном наборе правил, и не проверяет другие наборы правил.
Повторять до тех пор, пока символ соединения не станет зеленым	Tekla Structures проверяет вложенные наборы правил до тех пор, пока не найдет подходящие свойства.
Повторять до тех пор, пока символ соединения не станет желтым	Tekla Structures проверяет вложенные наборы правил до тех пор, пока не найдет подходящие свойства.
Использовать сочетание всех параметров	Tekla Structures проверяет все наборы правил и использует файлы свойств во всех подходящих наборах правил. Порядок файлов свойств имеет значение. Когда Tekla Structures объединяет файлы свойств, последние файлы (расположенные ниже всего в дереве) переопределяют предыдущие. Если не вводить никакие значения для свойств, Tekla Structures не переопределяет предыдущие значения свойств.


11. Нажмите кнопку **ОК**.



ПРИМ. [Порядок правил \(стр 833\)](#) в дереве имеет значение. Tekla Structures использует первое правило, соответствующее условиям в модели, поэтому выше всего в дереве должно располагаться самое узкое правило, а ниже всего — самое широкое.

Изменить приоритет набора правил можно, щелкнув набор правил правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню **Вверх** или **Вниз**.

Изменение свойств соединения для АвтоСтандартов


Каждое соединение имеет используемый по умолчанию стандартный файл свойств, который определяет свойства этого соединения. Свойства в стандартном файле, можно изменить. Сохраните свойства соединения, которые вы хотите использовать, и задайте стандартный файл для [использования этих свойств \(стр 829\)](#) в настройках АвтоСтандартов.

1. В меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСтандартов** .
2. Щелкните значок плюса перед группой правил , чтобы развернуть древовидную структуру.

3. Щелкните значок плюса перед соответствующей группой компонентов  и соединением .
4. Щелкните правой кнопкой мыши файл соединения `standard.j`, который требуется изменить — например, `standard.j144` — и выберите **Редактировать параметры соединения...**
5. В диалоговом окне соединения задайте свойства, которые вы хотите сохранить.
Таковыми свойствами могут быть, например, свойства болтов, профили и материалы.
6. Введите информативное имя для свойств в поле рядом с кнопкой **Сохранить как**.
7. Скопируйте это имя в поле **Код соединения** на вкладке **Общие**.
Использование одинакового имени позволяет проверять, какие свойства Tekla Structures использует в той или иной ситуации. Tekla Structures не отображает автоматически значения АвтоСтандартов в диалоговом окне соединения.
8. Нажмите кнопку **Сохранить как**.
Tekla Structures сохраняет файл свойств в папке `\attributes` внутри папки текущей модели. Имя файла состоит из имени, введенного в поле **Сохранить как**, и расширения файла `.jxxx`, где `xxx` — номер соединения, например: `sec_0-190.j144`.
9. Нажмите кнопку **Отмена**, чтобы закрыть диалоговое окно и вернуться в диалоговое окно **Настройка АвтоСтандартов**.
Если для закрытия диалогового окна соединения нажать кнопку **ОК**, при следующем использовании этого соединения понадобится загрузить свойства по умолчанию. Использование свойств по умолчанию обеспечивает, что свойства смогут быть изменены АвтоСтандартами.
10. Снова щелкните файл `standard.j` правой кнопкой мыши и выберите **Выбрать параметры соединения...**
В открывшемся диалоговом окне **Список файлов атрибутов** содержатся свойства, заданные и сохраненные в диалоговом окне соединения.
11. Выберите файл в диалоговом окне **Список файлов атрибутов**.
12. Нажмите кнопку **ОК**.

Изменение соединения с использованием АвтоСтандартов

При работе с незнакомыми соединениями используйте сначала свойства по умолчанию. Затем измените эти свойства с помощью АвтоСтандартов.

1. Дважды щелкните символ соединения в модели, чтобы открыть диалоговое окно соединения.
2. На вкладке **Общие** выберите группу правил из списка **Группа правил АвтоСтандартов**.
3. На всех вкладках выберите варианты АвтоСтандартов, помеченные символом стрелки , для свойств, в которых требуется использовать АвтоСтандарты.
4. Нажмите кнопку **Применить**.

Если после использования АвтоСтандартов вручную изменить свойства, Tekla Structures использует вручную измененные свойства.

Например, вы вручную установили толщину опорной пластины соединения равной 20 мм. АвтоСтандарты активны и задают толщину пластины в соответствии с профилем главной детали. Если изменить профиль главной детали, Tekla Structures не обновляет толщину опорной пластины. Она остается равной 20 мм.

ПРИМ. Можно просмотреть, какие правила и свойства АвтоСтандартов используются:

- Для просмотра правил АвтоСтандартов выберите в модели символ соединения, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Запросить**.
Tekla Structures отображает используемые группу правил, наборы правил и файлы свойств.
- Для просмотра свойств АвтоСтандартов дважды щелкните в модели символ соединения, выберите <АвтоСтандарты> в списке рядом с кнопкой **Загрузить** и нажмите кнопку **Загрузить**.

См. также

[Задание настроек и правил АвтоСтандартов \(стр 825\)](#)

Правила АвтоСоединения и АвтоСтандартов

Можно создать собственные правила АвтоСоединения и АвтоСтандартов для использования по умолчанию в проекте или в компании. Определение правил позволяет точно выбирать соединения и свойства соединений при использовании АвтоСоединения и АвтоСтандартов.

Общие правила

- **Имя профиля** — это имя в каталоге профилей.
- **Тип профиля**

Тип профиля	Номер
I	1
L	2
Z	3
U	4
Пластина	5
Круглый стержень	6
Труба	7
Квадратная труба	8
C	9
T	10
ZZ	15
CC	16
CW	17
Многоугольная пластина	51

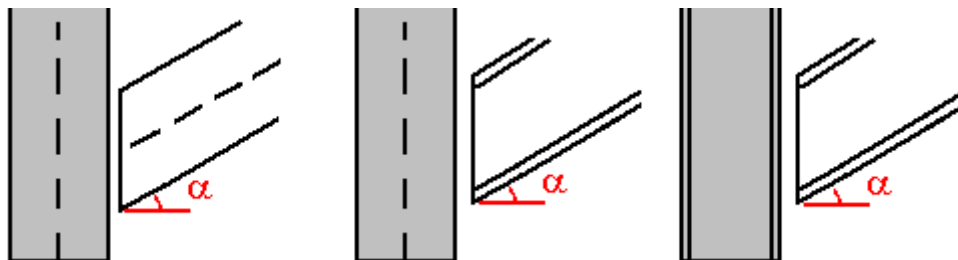
- Число второстепенных деталей
- Число главных деталей
- Имя материала

Правила ориентации

В зависимости от относительного угла балки, соединения можно классифицировать как наклонные, с уклоном или с поворотом. Значение угла может быть в пределах от -90 до 90 градусов.

- **Угол уклона** (относительно поперечного сечения главной детали)

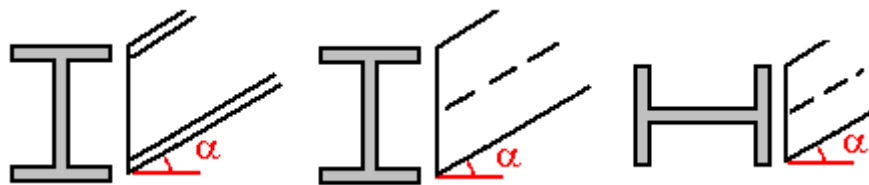
Продольная ось второстепенной детали имеет уклон, соответствующий уклону продольной оси главной детали.



- **Угол наклона** (относительно продольной оси главной детали)

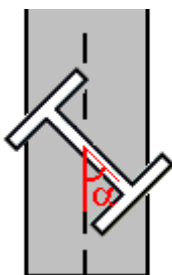
Продольная ось второстепенной детали наклонена в соответствии с поперечным сечением главной детали. В качестве угла используется

меньший из углов между продольной осью второстепенной детали и осью Z или Y главной детали.



- **Угол поворота**

Для повернутых второстепенных деталей



Правила размеров

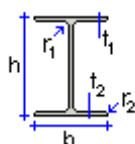
- **Глубина профиля**

- **Глубина стенки**

Для профилей с верхней и нижней полкой глубина стенки определяется как $h-t_1-t_2-2*r_1$

Или, если $t_2 = 0$: $h-2*t-2*r_1$

Для профилей с одной полкой глубина стенки определяется как $h-t-r_1-r_2$.



- **Толщина стенки**

- **Толщина полки**

Усилия и моменты

- Усилие сдвига
- Осевое усилие
- Изгибающий момент

См. также

[Объединение и перебор свойств для АвтоСтандартов \(стр 833\)](#)

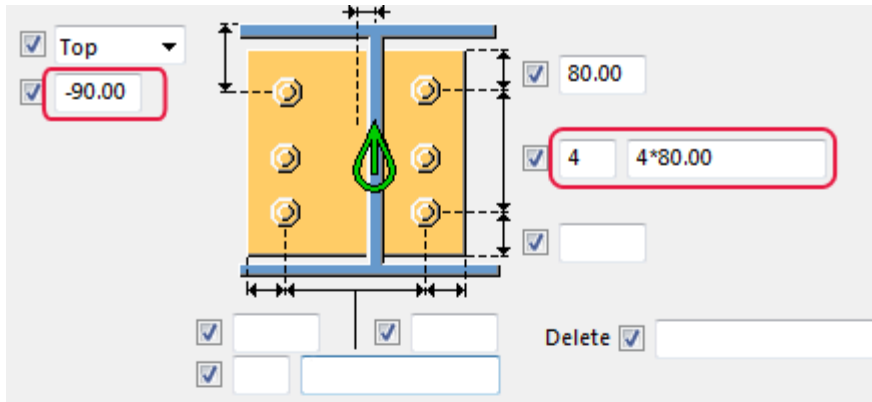
[Пример АвтоСтандартов: использование перебора в сочетании с проверкой соединения \(стр 835\)](#)

[Использование сил реакции и равномерно распределенных нагрузок в АвтоСтандартах и АвтоСоединении \(стр 837\)](#)

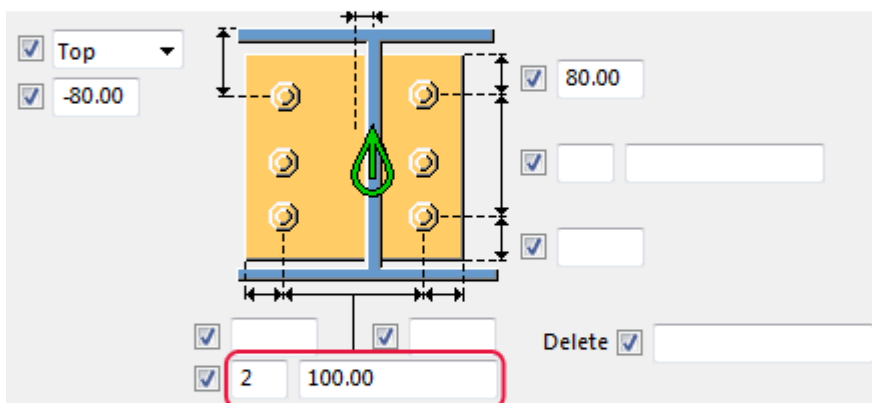
Объединение и перебор свойств для АвтоСтандартов

Объединение свойств

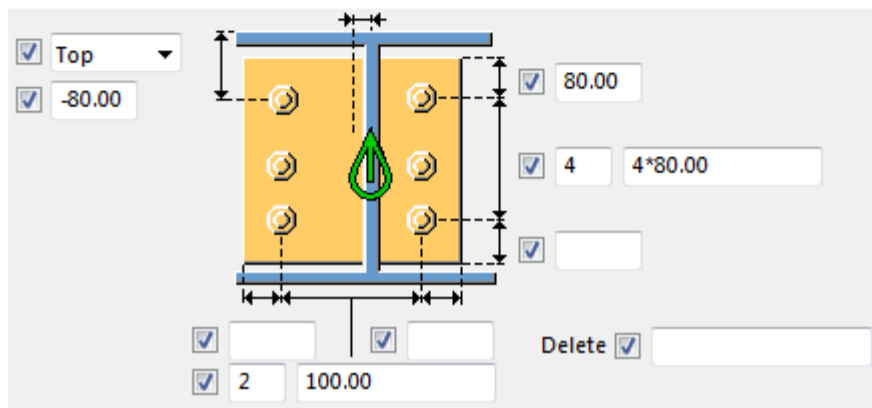
Можно сохранить файлы свойств, охватывающие различные группы свойств, а затем использовать эти файлы для определения множества правил. Например, у вас может быть один файл для свойств болтов, а другой — для свойств профилей. АвтоСтандарты объединяют отдельные файлы в один файл. Это означает, что можно определить меньше файлов, поскольку один файл используется для нескольких правил. Если файлы содержат разные значения для одного и того же свойства, Tekla Structures использует последнее найденное свойство; см. рисунок ниже.



+



=



Перебор свойств

Tekla Structures испытывает свойства до тех пор, пока символ соединения не станет желтого или зеленого цвета. Перебор (итерация) состоит в автоматическом изменении свойств, если соединение не удается создать успешно, даже если для правил найдено совпадение. Если включен режим проверки соединений, результатом перебора являются свойства, которые прошли проверку.

Ограничения

- Tekla Structures не может перебирать файлы свойств непосредственно. Необходимо использовать один итерационный набор правил, содержащий вложенные наборы правил.
- Использовать несколько параллельных итерационных наборов правил нельзя. Итерационный набор правил должен быть один, и он должен располагаться непосредственно перед набором правил по умолчанию.
- Объединяющие наборы правил в древовидной структуре АвтоСтандартов должны располагаться над итеративным набором правил.
- Объединяющие наборы правил могут иметь в глубину только один уровень.
- Tekla Structures не принимает во внимание пустые наборы правил, поэтому в каждый набор правил должно входить хотя бы одно правило.

См. также

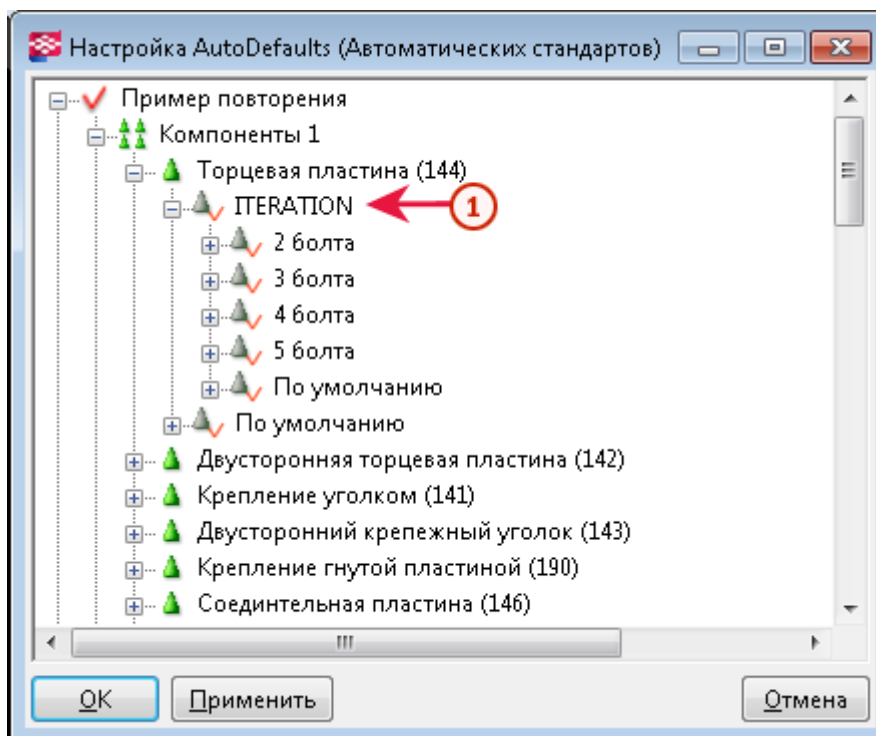
[Задание настроек и правил АвтоСтандартов \(стр 825\)](#)

Пример АвтоСтандартов: использование перебора в сочетании с проверкой соединения

При использовании в сочетании с перебором АвтоСтандарты могут руководствоваться результатом проверки соединения. Если для итерационного правила найдено совпадение, однако соединение не проходит проверку и символ соединения остается красного цвета, АвтоСтандарты продолжают пробовать другие правила и свойства до тех пор, пока символ соединения не станет зеленого цвета.

В этом примере мы создадим итерационные правила для задания количества болтов в соответствии с результатом проверки соединения. После этого мы применим группу правил и проверку соединения вместе

для соединения. На рисунке ниже показаны правила в диалоговом окне **Настройка АвтоСтандартов**.



Чтобы создать итерационные правила для использования в сочетании с проверкой соединения, выполните следующие действия.

1. В меню **Файл** выберите **Каталоги --> Настройки АвтоСтандартов**.
2. Щелкните дерево правой кнопкой мыши и выберите **Новая группа правил**.
3. Щелкните новую группу правил и переименуйте ее в **Пример перебора**.
4. Найдите в дереве **Пример перебора** соединение **Торцевая пластина (144)**, щелкните его правой кнопкой мыши и выберите **Создать дополнительные наборы правил**.
5. Щелкните набор правил **Создать** правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать набор правил**.
6. Переименуйте набор правил в **ПЕРЕБОР**.
7. В списке **Выбор файлов параметров в наборе правил** выберите **Повторять до тех пор, пока символ соединения не станет зеленым**.
8. Нажмите кнопку **ОК**.
9. Щелкните набор правил **ПЕРЕБОР** правой кнопкой мыши и выберите **Создать дополнительные наборы правил**.

10. Щелкните набор правил **Создать** правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать набор правил**.
11. Переименуйте набор правил в 2 болта.
12. Выберите правило **Глубина второстепенной детали 1** и задайте минимальное и максимальное значения глубины для двух болтов.
13. В списке **Выбор файлов параметров в наборе правил** выберите **Использовать сочетание первых параметров**.
14. Нажмите кнопку **ОК**.
15. Щелкните файл свойств соединения `standard.j144` в узле 2 болта правой кнопкой мыши и выберите **Выбрать параметры соединения**.
16. Выберите файл свойств для двух болтов в диалоговом окне **Список файлов атрибутов** и нажмите кнопку **ОК**.

СОВЕТ При отсутствии подходящего файла свойств можно создать новый файл. Щелкните файл `standard.j144` правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать параметры соединения**. Сохраните необходимые свойства и нажмите кнопку **Отмена**, чтобы закрыть диалоговое окно. Сохраненные свойства теперь присутствуют в диалоговом окне **Список файлов атрибутов**.

17. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы отразить изменения в диалоговом окне соединения.
18. Повторите шаги 9–16 для других наборов правил.
19. Откройте диалоговое окно **Торцевая пластина (144)**.
20. Выберите `<Defaults>` в списке рядом с кнопкой **Загрузить** и нажмите кнопку **Загрузить**.
21. На вкладке **Общие** в списке **Группа правил АвтоСтандартов** выберите созданную группу **Пример перебора**.
22. На вкладке **Тип конструкции** установите параметр **Проверка соединений** в значение **Да**.
23. Введите нагрузку от второстепенных элементов в полях **Сдвиг**, **Растяжение** и **Момент**.
24. Нажмите кнопку **ОК**.

См. также

[Задание настроек и правил АвтоСтандартов \(стр 825\)](#)

[Объединение и перебор свойств для АвтоСтандартов \(стр 833\)](#)

Использование сил реакции и равномерно распределенных нагрузок в АвтоСтандартах и АвтоСоединении

Для АвтоСоединения и АвтоСтандартов можно задать силы реакции в определенных пользователем атрибутах детали, а для АвтоСтандартов — также на вкладке **Проектирование** в диалоговом окне свойств соединения.

Силы реакции

При использовании сил реакции в правиле, когда АвтоСтандарты активированы, Tekla Structures сначала ищет силы реакции в свойствах соответствующего соединения. Если свойства не содержат сил реакции, Tekla Structures выполняет поиск в определенных пользователем атрибутах второстепенной детали соединения. Если Tekla Structures не удастся найти силы реакции и в них, использовать правила с силами реакции нельзя.

Вычисление усилия сдвига

Если значения сил реакции не заданы, усилие сдвига вычисляется с использованием равномерно распределенной нагрузки. Вычисление по равномерно распределенной нагрузке предназначено главным образом для использования с британскими единицами измерения. Оно предполагает использование значения предела текучести, размеров профиля и процента равномерно распределенной нагрузки для вычисления максимально допустимого усилия сдвига.

- Предел текучести определен в каталоге материалов.
- Размеры профиля берутся из каталога профилей.
- Процент равномерно распределенной нагрузки берется либо из диалогового окна соединения, либо из расширенного параметра.

Tekla Structures сравнивает результат с правилом «усилие сдвига» в АвтоСтандартах.

Чтобы использовать равномерно распределенные нагрузки для АвтоСоединения и АвтоСтандартов, выполните следующие действия.

Задача	Действие
Использовать равномерно распределенную нагрузку для АвтоСоединения	<ol style="list-style-type: none">1. На вкладке Проектирование в диалоговом окне соединения установите параметр равномерно распределенной нагрузки в значение Да.2. Введите процент равномерно распределенной нагрузки в поле UDL %. Если значение не введено, Tekla Structures использует процент по умолчанию, заданный расширенным параметром <code>XS_AUTODEFAULT_UDL_PERCENT</code>.
Использовать равномерно	<ol style="list-style-type: none">1. На вкладке Проектирование в диалоговом окне соединения установите параметр Использовать

Задача	Действие
<p>распределенную нагрузку Для АвтоСтандартов</p>	<p>равномерно распределенную нагрузку (UDL) в значение Да.</p> <p>2. Введите процент равномерно распределенной нагрузки в поле UDL %.</p> <p>Если значение не введено, Tekla Structures использует процент по умолчанию, заданный расширенным параметром XS_AUTODEFAULT_UDL_PERCENT.</p>

См. также

[Вкладки «Проектирование» и «Тип конструкции» \(стр 864\)](#)

7.8 Расширенные настройки компонентов

В этом разделе рассматривается, как задавать свойства по умолчанию для различных типов соединений, как использовать электронные таблицы Excel при проектировании соединений, а также расширенные свойства компонентов, например свойства расчета и проектирования.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Задание свойств соединений в файле joints.def \(стр 839\)](#)

[Электронные таблицы Excel при проектировании соединений \(стр 853\)](#)

[Вкладка «Общие» \(стр 863\)](#)

[Вкладки «Проектирование» и «Тип конструкции» \(стр 864\)](#)

[Вкладка «Расчет» \(стр 867\)](#)

Задание свойств соединений в файле joints.def

Файл `joints.def` содержит настройки, общие для всех соединений, а также настройки, относящиеся к конкретным типам соединений. Вы можете использовать файл `joints.def` для задания свойств по умолчанию для различных типов соединений. `Joints.def` — это текстовый файл, который можно открывать и редактировать в любом стандартном текстовом редакторе.

Tekla Structures использует заданные в файле `joints.def` значения для свойств, для которых не заданы значения в диалоговых окнах компонентов. При вводе значений в диалоговых окнах соединений введенные значения используются вместо значений из файла

`joints.def`. АвтоСтандарты также переопределяют значения, заданные в файле `joints.def`.

Tekla Structures сохраняет файл `joints.def` в системной папке. Tekla Structures ищет файл `joints.def` в стандартном порядке поиска: папка модели, папка проекта, папка компании и системная папка.

Как использовать файл `joints.def`

Файл `joints.def` содержит настройки, общие для всех соединений, а также настройки для конкретных типов соединений в отдельных разделах. Вносить изменения в файл `joints.def` можно с помощью любого стандартного текстового редактора.

При внесении изменений в файл:

- Вводите абсолютные значения или имена.
- Не используйте символы футов и дюймов.
- Следите за тем, чтобы профили присутствовали в каталоге профилей.
- Следите за тем, чтобы болты присутствовали в каталоге болтов.
- Задать единицы измерения можно в начале файла.
- В строке, которая начинается с `JOINTDEFAULT`, можно указать, будет ли Tekla Structures использовать значения по умолчанию из файла `joints.def` или системные значения по умолчанию, например:

```
// is default file available (1) or not (0)
JOINTDEFAULT 1
```

- Значение 1 означает, что используются значения по умолчанию, определенные в файле `joints.def`.
- Значение 0 означает, что используются системные значения по умолчанию.
- Символы `//` в начале строки означают, что строка представляет собой строку комментариев. Tekla Structures не использует информацию в этих строках.
- Можно дать Tekla Structures указание использовать всегда системное значение по умолчанию для того или иного свойства, введя для этого свойства значение `-2147483648`.

Свойства для конкретных типов соединений

Свойства для крепежных уголков, монтажных пластин, торцевых пластин, косыночных соединений и соединений диагональных связей находятся в отдельных разделах. Каждый раздел начинается со строки заголовка, которая содержит названия столбцов, например:


```

joints.def
// name          part    lproflength  diameter  number_of_bolts
BOLTHEIGHT      GUSSET  100          20.0      2

```

Добавлять столбцы в файл нельзя. Если Tekla Structures не удается найти свойство в разделе, относящемся к конкретному типу соединений, производится поиск свойства по умолчанию в разделе общих свойств по умолчанию.

Соединения, в которых используется файл joints.def

Файл joints.def используется следующими соединениями:

- **Соединение раскосов (сварка) (10)**
- **Соед. раскосов соединительной пластиной на болтах (11)**
- **Узел примыкания раскосов (19)**
- **Соединение трубчатых раскосов соед. пластиной (20)**
- **Узел пересечения трубчатых раскосов (22)**
- **Крепление балки к балке (уголки) (25)**
- **Угловое соединение трубчатых раскосов соед. пластиной (56)**
- **Угловое болтовое соединение раскосов соед. пластиной (57)**
- **Жесткое соед. раскосов соед. пластиной неправильной формы (58)**
- **Соединение трубчатых раскосов соед. пластиной неправильной формы (59)**
- **Соединение раскосов соед. пластиной неправильной формы (60)**
- **Жесткое соединение пересекающихся раскосов с соед. пластиной (61)**
- **Жесткое соединение раскосов с соед. пластиной (62)**
- **Угловое жесткое соединение соед. пластиной (63)**
- **Сопряжение балок. Обработка полок (129)**
- **Колонна с соед. пластиной (131)**
- **Сопряжение балки с колонной. Жесткий узел 2 (134)**
- **Сопряжение балки с колонной или балок через уголок (141)**
- **Сопряжение балки с колонной или балок. Торцевые пластины (142)**
- **Сопряжение балки с колонной или балок. Через уголки с двух сторон (143)**
- **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)**
- **Сопряжение балок. Монтажная пластина (146)**

- Сопряжение балок. Крепление к верхней полке. Обработка полков (147)
- Сопряжение балок. Крепление к верхней полке (149)
- Сопряжение балки с колонной. Жесткий узел (181)
- Крепление к колонне с ребрами жесткости W (182)
- Крепление балки к балке (пластина) (184)
- Сопряжение балок. Без обработки полков (185)
- Сопряжение балки с колонной (186)
- Колонна с ребрами жесткости, специальное (187)
- Сопряжение балки с колонной. Подготовка под сварку (188)
- Сопряжение балки с колонной. Соединительная пластина (189)
- Крепление балки к колонне (гнутая пластина) (190)

Пример: как Tekla Structures использует файл joints.def

В этом примере поясняется, как Tekla Structures вычисляет диаметр болта и другие свойства соединения **Соед. раскосов соединительной пластиной на болтах (11)**, используя файл joints.def.

Высота профиля диагональной связи — 10". Tekla Structures вычисляет размер болта и число болтов исходя из высоты профиля. Программа ищет в строках, начинающихся с BOLTHEIGHT, высоту профиля 10".

Высота профиля больше 8.0, однако меньше 12.0, поэтому Tekla Structures берет строку с высотой профиля 8.0. В результате диаметр болта устанавливается равным 0.75.

```
// DIAGONAL JOINTS
// diagonal default bolt diameters depending on prof height, higher prior than
//
// name      part      profileheight  diameter  number_of_bolts
BOLTHEIGHT  DIAGONAL  3.0           0.75     1
BOLTHEIGHT  DIAGONAL  8.0           0.75     2
BOLTHEIGHT  DIAGONAL  12.0          0.75     3
BOLTHEIGHT  DIAGONAL  16.0          0.75     4
BOLTHEIGHT  DIAGONAL  18.0          0.75     5
```

Tekla Structures использует диаметр болта для назначения свойств болта и детали. Программа ищет в строках, начинающихся с DIAGBOLTPART, диаметр болта 0.75.

```
// name      bolt diameter  angle  conn.plate thickness | horizontal bolts | vertical bolts | edge.
DIAGBOLTPART 0.5      L4X3X1/2  0.375  2 | 1.5  1.0 | -2147483648 -2147483648 1.0
DIAGBOLTPART 0.75     L4X4X1/2  0.375  2 | 2.5  1.5 | -2147483648 -2147483648 1.5
DIAGBOLTPART 1.0      L5X5X1/2  0.375  2 | 3.0  2.0 | -2147483648 -2147483648 2.0
```

Используются следующие значения свойств:

Диаметр болта	0.75
---------------	------

Число болтов по горизонтали	2
Расстояние до кромки по горизонтали	1.5
Расстояние до кромки по вертикали	1.5
Расстояние между болтами по горизонтали	2.5
Расстояние между болтами по вертикали	Используется системное значение по умолчанию.

В этом соединении Tekla Structures не использует толщину соединительной пластины или свойства углового профиля.

Общие значения по умолчанию в файле `joints.def`

Если найти свойство соединения в разделе, относящемся к данному типу соединений, не удастся, Tekla Structures использует общие значения по умолчанию в файле `joints.def`.

Например, для крепежных уголков Tekla Structures определяет диаметр болта и число болтов исходя из высоты второстепенной балки. Если высота второстепенной балки превышает наибольшее значение в относящемся к крепежным уголкам разделе `joints.def`, Tekla Structures использует диаметр болта по умолчанию из общих значений по умолчанию.

В разделе общих значений по умолчанию файла `joints.def` содержатся следующие свойства:

Свойство	Описание
<code>boltdia</code>	Диаметр болта
<code>pitch</code>	Расстояние от центра одного болта до центра следующего болта
<code>clipweld</code>	Размер сварного шва
<code>angle-cc-inc</code>	Tekla Structures складывает расстояние между болтами с толщиной стенки и округляет результат вверх с использованием этого значения. Соответствует стандарту AISC (США).

Свойство	Описание
lprofgapinc	Текла Structures округляет зазор углового профиля вверх с использованием этого значения. Соответствует стандарту AISC (США).
lsize	Размер углового профиля
copedepth	Размер выреза
copelength	Размер выреза
bolledge	Расстояние до кромки
webplatelen	Высота пластины вута (h)
webplatewid	Ширина пластины вута (b)
beamedge	Отступ от торца балки до главной детали
knifeclr	Больше не используется
clipedge	Расстояние от болтов до кромки (только крепежные уголки)
gap	Больше не используется
shearplatethk	Толщина монтажной пластины
endplatethk	Толщина торцевой пластины
shearweld	Размер сварного шва
cliplsize	Размер углового профиля (только крепежные уголки)
flangecutclear	Зазор среза полки балки
slotsize	Размер продолговатого отверстия
clipslots	<p>Деталь с продолговатыми отверстиями:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 = балка • 2 = угловые профили • 3 = и то, и другое <p>Это свойство представляет собой параметр Продолговатые отверстия в на вкладке Болты.</p>
clip_attac	<p>Способ крепления крепежного уголка к главной детали и второстепенным деталям:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 = болтами к обеим деталям • 2 = болтами к главной детали и сваркой к второстепенной детали • 3 = к главной детали не сваркой • 4 = сваркой к главной детали и болтами к второстепенной детали • 5 = сваркой к обеим деталям

Свойство	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> • 6 = к главной детали не болтами • 7 = к второстепенной детали не сваркой • 8 = к второстепенной детали не болтами • 9 = болтами и сваркой к обеим деталям <p>Это свойство представляет собой параметр болтового крепления на вкладке Болты, где задается местоположение болтов.</p>
copedepth_inс	Tekla Structures округляет глубину выреза вверх с использованием этого значения.
copelength_inс	Tekla Structures округляет длину выреза вверх с использованием этого значения.

Диаметр болта и число болтов в файле joints.def

В файле `joints.def` в строках `BOLTHEIGHT`, относящихся к конкретным типам соединений, содержится диаметр болта по умолчанию и число рядов болтов по умолчанию для данного типа соединений.

Tekla Structures определяет диаметр болта и число болтов для различных типов соединений по следующим свойствам:

Тип соединения	В соответствии с
Крепежные уголки	Высота второстепенной балки
Монтажные пластины	Высота второстепенной балки
Торцевые пластины	Высота второстепенной балки
Косыночные соединения	Длина углового профиля
Соединения диагональных связей	Высота профиля

Соединения на крепежных уголках, монтажных пластинах и торцевых пластинах

Tekla Structures вычисляет используемые по умолчанию диаметр болта и число рядов болтов по вертикали исходя из высоты второстепенной балки. Можно ввести следующие свойства:

Свойство	Описание
name	BOLTHEIGHT

Свойство	Описание
part	ANGLECLIP
sec.beam.height	Максимальная высота второстепенной балки для определенного числа болтов
diameter	Диаметр болта. Диаметр должен присутствовать в каталоге болтов.
number_of_bolts	Число болтов по вертикали

Косыночные соединения

Tekla Structures вычисляет используемые по умолчанию диаметр болта и число рядов болтов по горизонтали исходя из длины углового профиля. Можно ввести следующие свойства:

Свойство	Описание
name	BOLTHEIGHT
part	GUSSET
lproflength или angleproflength	Длина углового профиля
diameter	Диаметр болта. Диаметр должен присутствовать в каталоге болтов.
number_of_bolts	Число болтов по горизонтали

Соединения диагональных связей

Tekla Structures вычисляет используемые по умолчанию диаметр болта и число рядов болтов по горизонтали исходя из высоты профиля. Можно ввести следующие свойства:

Свойство	Описание
name	BOLTHEIGHT
part	DIAGONAL
conn.pl.height или profileheight	Высота профиля
diameter	Диаметр болта. Диаметр должен присутствовать в каталоге болтов.
number_of_bolts	Число болтов по горизонтали

Свойства болтов и деталей в файле joints.def

Вычислив диаметр болта по значениям в файле joints.def, Tekla Structures использует результат для назначения болтам и деталям других свойств в соответствии с типом соединения.

Например, для соединений на крепежных уголках свойства по умолчанию для болтов и деталей находятся в строках, которые начинаются с ANGLECLBOLTPART, в разделе CLIP ANGLE файла joints.def.

В следующей таблице перечислены свойства, которые можно назначать болтам и деталям в соединениях каждого типа.

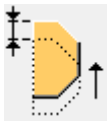

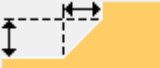
Свойство	Описание	Крепежный уголок	Монтажная пластина	Торцевая пластина	Косынка	Диагональная связь
name	Определяет тип соединения. Например, GUSSETBOLTPART для косыночных соединений.	*	*	*	*	*
bolt diameter	Диаметр болта должен присутствовать в каталоге болтов.	*	*	*	*	*
shear plate thickness	Толщина монтажной пластины		*			
end plate thickness	Толщина торцевой пластины			*		
gusset thickness	Толщина косынки				*	
conn. plate thickness	Толщина соединительной пластины					*
angle profile или L profile	Имя используемого углового профиля должно присутствовать в каталоге профилей. Введите профиль в точности, например: L100*100*10	*			*	*

Свойство	Описание	Крепительный угол	Монтажная пластина	Торцевая пластина	Косынка	Диагональная связь
number	Число болтов в каждом ряду по вертикали и по горизонтали	*	*	*	*	*
pitch	Расстояние между болтами (межцентровое) для вертикальных и горизонтальных болтов	*	*	*	*	*
edge distance	Расстояние от центра болта до кромки детали для вертикальных и горизонтальных болтов	*	*		*	*
vert. bolt first hole	Положение первого вертикального ряда болтов	*	*		*	

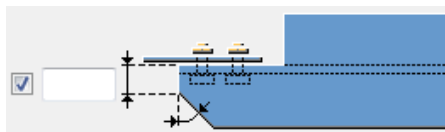
Свойства косыночных соединений в файле joints.def

Перечисленные ниже дополнительные свойства, используемые по умолчанию для косыночных соединений, вводятся в строке, которая начинается с GUSSETDEFDIM. Не во всех косыночных соединениях используются все эти свойства.

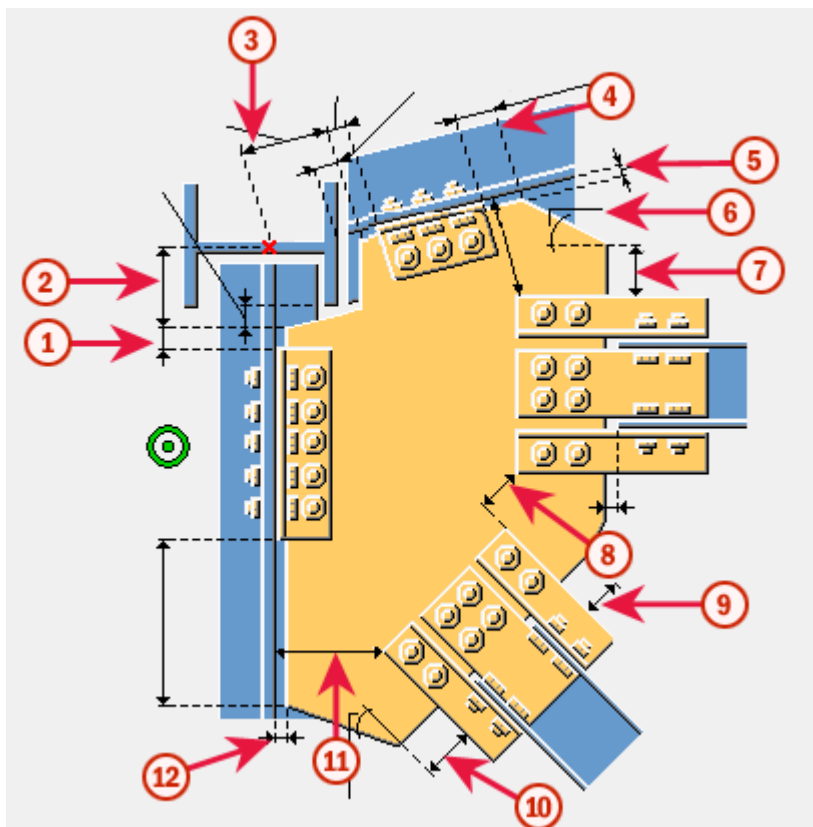
Свойство	Описание	Влияет на форму пластины
name	GUSSETDEFDIM	
boltdia_def	Диаметр болта для всех групп болтов Tekla Structures использует это значение, если поле Диаметр в диалоговом окне соединения оставлено пустым.	
tol_prim	Допуск между косынкой и стенкой главной детали	
tol_sec	Допуск между косынкой и стенкой второстепенной детали	
dist_diag_prime	Зазор между первой выбранной второстепенной деталью и главной деталью	

Свойство	Описание	Влияет на форму пластины
dist_diag_sec	Расстояние по нормали от последней выбранной второстепенной детали до ближайшей второстепенной детали	
angle_first_corner	Угловой размер угла	Да
angle_sec_corner		
dist_between_diag	Зазор между раскосами	
first_bolt_from_line	Расстояние от болтов до кромки для групп болтов на вкладке Косынка	
corner_dx	Размер угла	
corner_dy	Размер угла	
movey	 Параметр Косынка на вкладке Косынка	
movez	 Параметр Косынка на вкладке Косынка	
dist1	Длина кромки косынки, перпендикулярной самому нижнему раскосу	Да
dist2	Длина кромки косынки, перпендикулярной раскосам	Да
dist3	Длина кромки косынки, перпендикулярной самому верхнему раскосу	Да
tol_lprof	Допуск по кромке от косынки до соединительной пластины	
tol_stiffener	Допуск элемента жесткости	
chamfer_dx	Размер фаски элемента жесткости на вкладке Косынка	
chamfer_dy	Размер фаски элемента жесткости на вкладке Косынка	
chamfer_corner_dx		

Свойство	Описание	Влияет на форму пластины
chamfer_corner_dy		
side_length	Длина стороны	
diafit_length	<p>Длина подгонки в соединении Узел примыкания раскосов (19).</p> <p>Tekla Structures использует это значение, если соответствующее поле на вкладке Параметры оставлено пустым.</p>	



На рисунке ниже показаны свойства соединения **Жесткое соедин. раскосов соедин. пластиной неправильной формы (58)** на вкладке **Рисунок**.



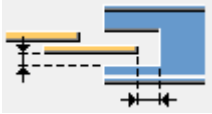
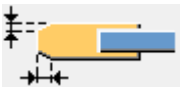
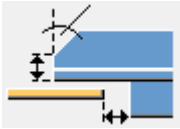
1. tol_lprof

2. corner_dy
3. corner_dx
4. dist_diag_sec
5. tol_sec
6. angle_sec_corner
7. dist3
8. dist_between_diag
9. dist2
10. dist1
11. dist_diag_prim
12. tol_prim

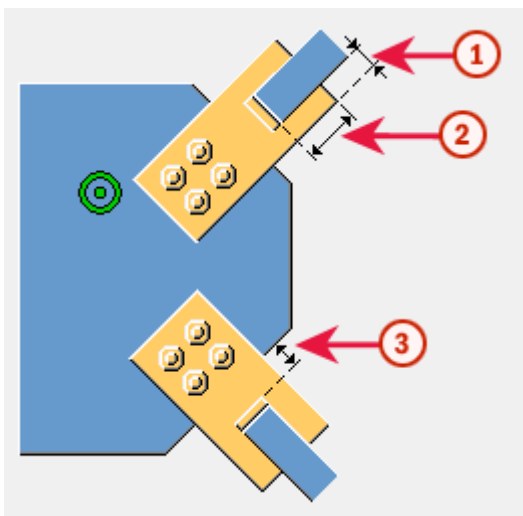
Свойства соединений диагональных связей в файле joints.def

Перечисленные ниже дополнительные свойства, используемые по умолчанию для болтов и деталей, вводятся в строке, которая начинается DIAGDEFDIM. Не во всех соединениях диагональных связей используются все эти свойства.

Свойство	Описание
name	DIAGDEFDIM
boltdia_def	Диаметр болта для всех групп болтов Tekla Structures использует это значение, если поле Диаметр в диалоговом окне соединения оставлено пустым.
dist_gus_diag	Зазор между косынкой и раскосом Если трубчатые профили закрываются торцевыми пластинами, dist_gus_diag — это зазор между косынкой и торцевой пластиной. См. рисунок соединения Узел пересечения трубчатых раскосов (22) ниже.
dist_in	Глубина выреза в раскосе. Чтобы соединительная пластина не заходила внутрь трубчатого раскоса, введите отрицательное значение. См. рисунок соединения Узел пересечения трубчатых раскосов (22) ниже.
dist_dv	Расстояние от кромки раскоса до кромки соединительной пластины. Этот размер изменяет ширину соединительной пластины. См. рисунок соединения Узел пересечения трубчатых раскосов (22) ниже.

Свойство	Описание
sec_cut_tol	На вкладке Соединение раскоса :
slot_length_tol	
tube_cut_tol	На вкладке Соединение раскоса :
conn_cut_dx	На вкладке Соединение раскоса :
conn_cut_dy	
round_plate_tol	На вкладке Соединение раскоса :
flanges_cut_angle	На вкладке Соединение раскоса :
dist_flanges_cut	
dist_skew_cut	
end_plate_thk	Толщина торцевой пластины

На рисунке ниже показаны свойства соединения **Узел пересечения трубчатых раскосов (22)** на вкладке **Рисунок**:

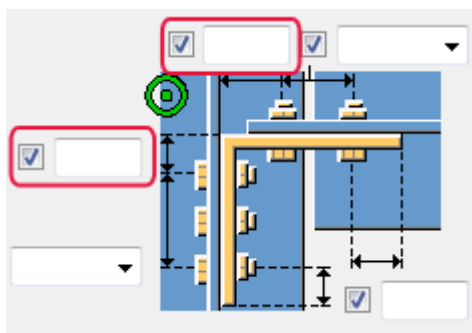


1. dist_dv
2. dist_in
3. dist_gus_diag

Зависящие от профиля размеры болтов в файле joints.def

Для некоторых соединений, например **Сопряжение балки с колонной или балок через уголок (141)** и **Сопряжение балки с колонной или балок. Через уголки с двух сторон (143)**, Tekla Structures вычисляет размер болта в соответствии с размером профиля.

Для этих соединений Tekla Structures берет размер болта из строк PROFILEBOLTDIM в разделе PROFILE TYPE-DEPENDENT BOLT DIMENSIONS файла joints.def, если соответствующие поля на вкладке **Болты** оставлены пустыми.



Свойство	Описание
width	Ширина профиля
one bolt firsthole	Для отдельных болтов — расстояние от вершины угла профиля до первого отверстия
two bolts firsthole	Для двух болтов — расстояние от вершины угла профиля до первого отверстия
pitch	Расстояние между болтами (межцентровое) для вертикальных и горизонтальных болтов

Например, поиск размеров болтов для использования с профилем L6X6X1/2 в соединении на крепежном уголке осуществляется следующим образом:

1. Сначала Tekla Structures ищет профиль L6X6X1/2 в строках PROFILEBOLTDIM в разделе PROFILE TYPE-DEPENDENT BOLT DIMENSIONS.
2. Если такой профиль не найден, Tekla Structures ищет строки ANGLECLBOLTPART в разделе CLIP ANGLE.

Электронные таблицы Excel при проектировании соединений

Использовать Excel можно при проектировании всех стальных соединений, в диалоговом окне свойств которых имеется вкладка **Проектирование** или **Тип конструкции**.

Соединения можно связывать с электронными таблицами Excel, выбирая **Excel** в списке **Внешний проект** на вкладке **Проектирование** или **Тип конструкции**. Информация о соединении передается в предусмотренную для данного типа соединений электронную таблицу, где выполняются необходимые вычисления. Вычисленные свойства сохраняются в выходном файле, а измененные значения свойств компонента передаются обратно в соединение. После этого соединение изменяется соответствующим образом.

Для создания таблицы Excel для типа соединений можно использовать файл `component_template.xls`, который находится в папке `..\Tekla Structures\<<version>\Environments\common\exceldesign`. Также можно использовать предопределенный файл для данного типа соединений.

Файлы, используемые при проектировании соединений с помощью Excel

При проектировании соединений с помощью электронных таблиц Excel используются следующие файлы:

Файл	Описание
Файл скрипта Visual Basic	<p>Файл <code>Excel.vb</code> обеспечивает связь Tekla Structures с Excel и определяет расположение и имена файлов электронных таблиц Excel. Этот файл находится в папке <code>..\Tekla Structures\<<version>\Environments\common\exceldesign</code>.</p> <p>Excel ищет необходимый файл электронной таблицы в следующем порядке:</p> <ol style="list-style-type: none">1. В папке <code>\exceldesign</code> внутри папки текущей модели: файл с именем <code>component_ + номер или название + .xls</code>, например: <code>..\test_model\exceldesign\component_144.xls</code>.2. В папке, заданной расширенным параметром <code>XS_EXTERNAL_EXCEL_DESIGN_PATH</code> следующим образом: <code>XS_EXTERNAL_EXCEL_DESIGN_PATH (= %XS_DIR%\environments\common</code>

Файл	Описание
	\exceldesign\) + "component_" + номер + ".xls"
Электронная таблица Excel для конкретного типа компонентов	Электронная таблица для конкретного типа компонентов содержит predetermined вычисления. При запуске проектирования соединения свойства соединения и информация о главной и второстепенной деталях передаются на листы Inputs и Component таблицы.
Файл результатов для конкретного соединения	<p>Файл результатов содержит измененные свойства соединения.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Этот файл создается автоматически из листа Calculation таблицы. • Этот файл хранится в папке \exceldesign внутри папки модели; в качестве его имени используется глобальный уникальный идентификатор (GUID). • Файл обновляется при каждом изменении соединения. • Результаты вычислений могут сохраняться в виде электронной таблицы Excel либо в форматах HTML или PDF, в зависимости от настроек электронной таблицы.
Шаблон электронной таблицы	В папке ..\Tekla Structures\<<version>\Environments\common\exceldesign имеется электронная таблица component_template.xls, которую вы можете использовать для создания собственных электронных таблиц для работы с компонентами Tekla Structures.

Пример использования электронной таблицы Excel при проектировании соединения

На рисунках ниже показан пример электронной таблицы Excel, используемой для соединения **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)**.

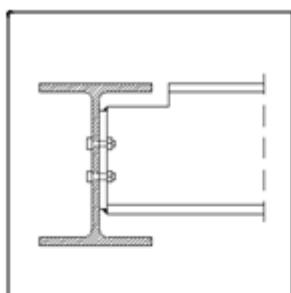
Электронная таблица содержит следующие листы:

Лист **Calculation** содержит отчет по вычислениям.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											
40											
41											
42											
43											
44											
45											
46											
47											
48											
49											
50											
51											
52											



Endplate Unity Check



Contract Tekla Sample

Ref: User

Date: 17.03.05 4:52:44 PM

Calculated according to
BS

Connection Referen 130

Framing Condition Beam - Beam

Section

Primary Section IPE300 S235JR
 Secondary Section IPE300 S235JR
 Endplate Size 10 mm S275JR
 Plate (length*width) 200 * 180 mm

Bolt

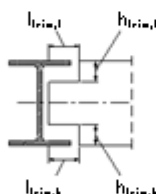
Bolt 20
 Bolt Grade 7990
 Shear area Thread
 Screw Thread Rolled
 Endplatelength in calculation

Parameters of Connection

$e_{1,u} = 40 \text{ mm}$ $a_{u,weld} = 6 \text{ mm}$ $e_{b,w} = 66 \text{ mm}$
 $e_{1,b} = 40 \text{ mm}$ $s_1 = 60 \text{ mm}$ $n_{s,prism} = 3$
 $e_2 = 40 \text{ mm}$ $s_2 = 67,09999\%$ $n_{s,prism} = 2$

Notch

$l_{r,w,u} = 82 \text{ mm}$
 $h_{r,w,u} = 26 \text{ mm}$
 $l_{r,w,b} = 82 \text{ mm}$
 $h_{r,w,b} = 26 \text{ mm}$



Shear of the endplate

$F_{s,u} = 261 \text{ kN}$ [BS 5950-1:2000 6.2.3/6.2.4]

Bearing of the endplate

$F_{s,u} = 606 \text{ kN}$ [BS 5950-1:2000 6.3.3.3]

Shear of beam near the weld

$F_{s,u} = 200 \text{ kN}$ [BS 5950-1:2000 6.8.7.3]

Shear (& Tension) on the bolts

$F_{s,u} = 230 \text{ kN}$ $F_{t,u} = 23 \text{ kN}$ [BS 5950-1:2000 6.3.2/6.3.4.3]

Лист **Inputs** содержит свойства соединения из диалогового окна соединения.

	A	B	C	D	E	F
1				Attribute	Value	Type
2		Plate				
3			Material	mat		string
4			Thickness	tpl1	10	double
5			Depth	hpl1	-2147483648	double
6			Width	bpl1	180	double
7						
8		Bolt				
9			Diameter	diameter		double
10			Grade	screwdin		string
11				lbd	-2147483648	string
12				lwd	-2147483648	string
13				lba	-2147483648	double
14				nb	-2147483648	int
15				nw	-2147483648	int
16				rb1	-2147483648	double
17				rb2	-2147483648	double
18				rw1	-2147483648	double
19				rw2	-2147483648	double
20						
21		Weld				
22				w3_size	-2147483648	double
23						
24		Notch				
25				t_cut_length	-2147483648	double
26				t_cope_length	-2147483648	double
27				b_cut_length	-2147483648	double
28				b_cope_depth	-2147483648	double
29						
30		Loading				
31				designcode	0	int
32				END		

Лист **Outputs** содержит результаты проектирования. Эти значения передаются обратно в соединение, и соединение в модели изменяется соответствующим образом.

Лист **Component** содержит вычисления, информацию о геометрии соединения, а также о главной детали и второстепенных деталях. Атрибуты компонента в таблице идентичны атрибутам в соответствующем файле `.inp`. Дополнительные сведения о файлах `.inp` см. в разделе Input files.

	A	B	C	D
1	Connection	Attribute	Value	
2	Connection id in model	id	130	
3	Connection class	group	99	
4		flags	50	
5	Number of the connection	jointnumber	144	
6	Local x-coordinate of Connection up direction	up.x	0	
7	Local y-coordinate of Connection up direction	up.y	0	
8	Local z-coordinate of Connection up direction	up.z	1000	
9	Model Directory	ModelDirectory	C:\TeklaStructuresModels\	
10		END		
11			Primary	Secondaries
12		attribute	value	value 1
13	Primary and secondary ids	id	108	70
14	PartCoordinateSystem	x.x	-9,11626E-13	6000
15	y-coordinate of part origin (first end) point	x.y	8000	-9,13758E-13
16	z-coordinate of part origin (first end) point	x.z	-150	-150
17	x-coordinate of second end point of part	y.x	12000	6000
18	y-coordinate of second end point of part	y.y	8000	8000
19	z-coordinate of second end point of part	y.z	-150	-150
20	x-coordinate of parts up direction point	z.x	-9,11626E-13	6000
21	y-coordinate of parts up direction point	z.y	8000	-9,13758E-13
22	z-coordinate of parts up direction point	z.z	850	850
23	PartExtrema			
24	Minimum x value of primary or secondary part	min.x	-9,11626E-13	5925
25	Minimum y value of primary or secondary part	min.y	7925	-9,13758E-13
26	Minimum z value of primary or secondary part	min.z	-300	-300
27	Maximum x value of extrema	max.x	12000	6075
28	Maximum y value of extrema	max.y	8075	8000
29	Maximum z value of extrema	max.z	0	0
30	FramingCondition			
31	Member type (Column, Beam)	Type	1	1
32	Profile name	Name	COLUMN	BEAM
33	Profile type	ProfileType	1	1
34	Skew angle between primary/sec	SkewAngle		0
35	Slope angle between primary/sec	SlopeAngle		0
36	Cantilever angle between primary/sec	AngleCant		90
37		Offset		0
38	Shear force at connection end of the beam	ShearForce		-2147483648
39	Axial force at connection end of the beam	AxialForce		-2147483648
40	Moment at connection end of the beam	BendingMoment		-2147483648
41	Use uniformly distributed load	UseUDL		0
42	How many percents from maximum uniformly	UDLPercent		0

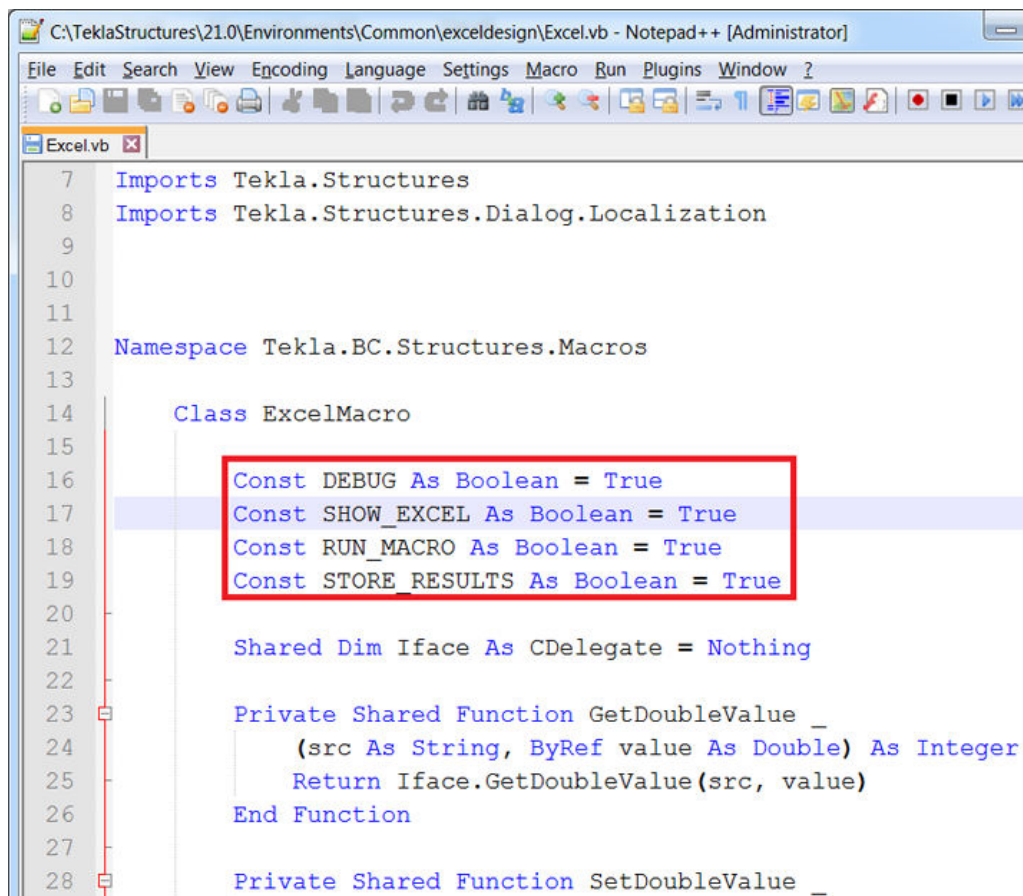
Также в электронную таблицу входят следующие листы:

- Лист **Data**, на котором содержится информация из каталогов.
- Лист **Norm**, на котором содержатся применимые разделы строительных норм.
- Лист **Language**, на котором содержатся переводы используемых в электронной таблице терминов на различные языки.

Пример визуализации процесса проектирования соединения с помощью Excel


В файле `Excel.vb` можно определить, как визуализируется процесс проектирования соединения с помощью Excel. Файл `Excel.vb` обеспечивает связь Tekla Structures с Excel и определяет расположение и имена файлов электронных таблиц Excel.

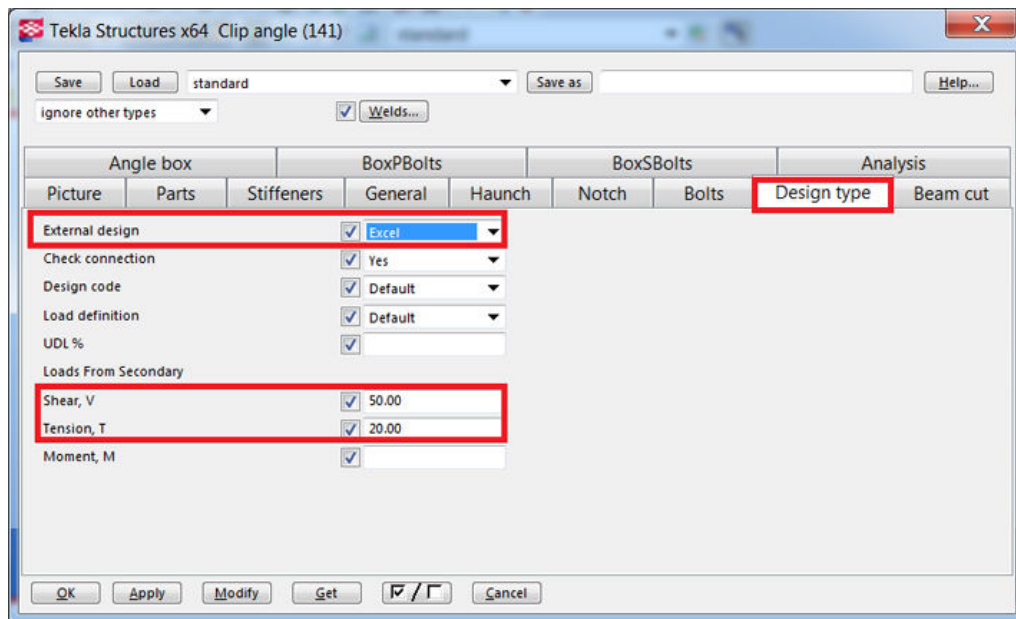
1. Откройте файл `Excel.vb`, который находится в папке `..\Tekla Structures\\Environments\common\exceldesign`.
2. Отредактируйте файл `Excel.vb` следующим образом:



```
7 Imports Tekla.Structures
8 Imports Tekla.Structures.Dialog.Localization
9
10
11
12 Namespace Tekla.BC.Structures.Macros
13
14     Class ExcelMacro
15
16         Const DEBUG As Boolean = True
17         Const SHOW_EXCEL As Boolean = True
18         Const RUN_MACRO As Boolean = True
19         Const STORE_RESULTS As Boolean = True
20
21         Shared Dim Iface As CDelegate = Nothing
22
23         Private Shared Function GetDoubleValue _
24             (src As String, ByRef value As Double) As Integer
25             Return Iface.GetDoubleValue(src, value)
26         End Function
27
28         Private Shared Function SetDoubleValue _
```

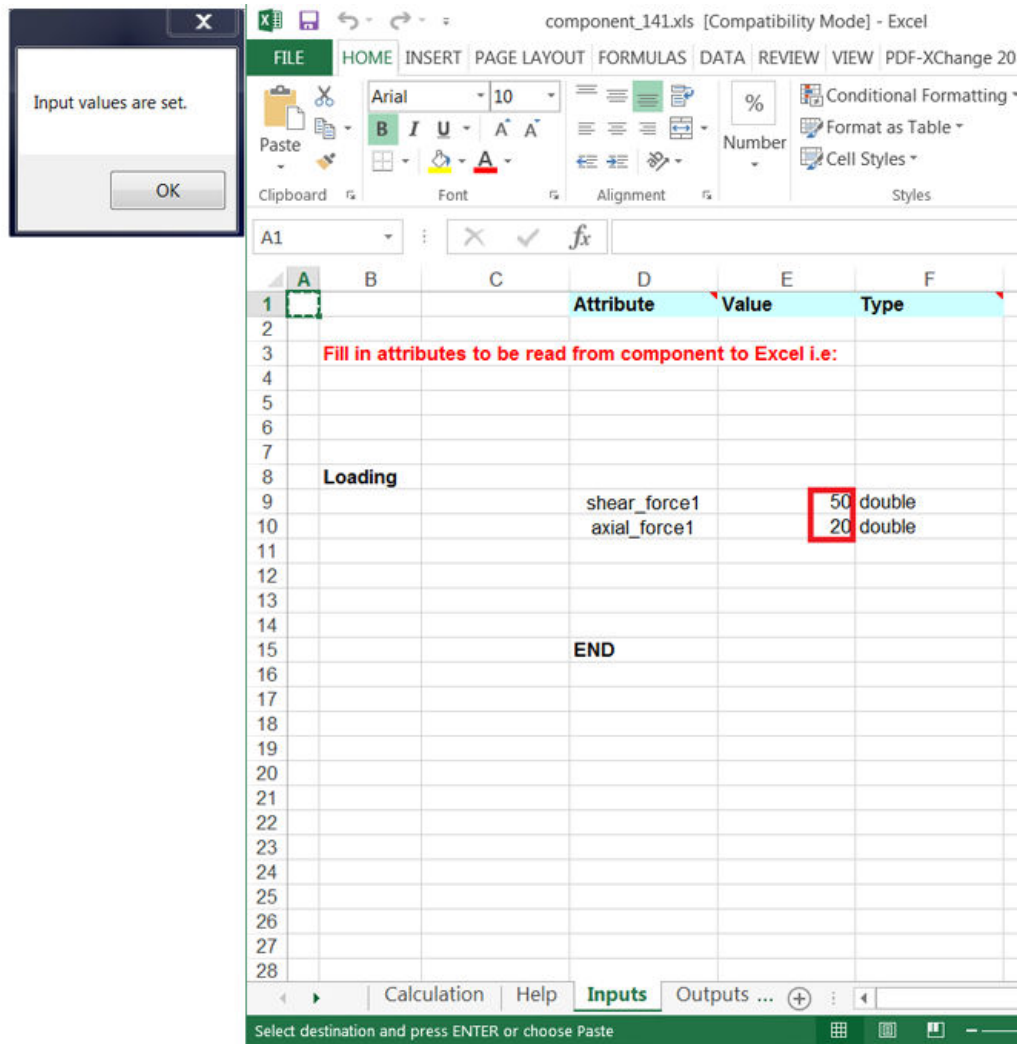
- Элемент управления визуализацией — `Const DEBUG As Boolean = True`
 - Визуализация с помощью Excel — `Const SHOW_EXCEL As Boolean = True`
 - Сохранение результатов — `Const STORE_RESULTS As Boolean = True`
3. Сохраните файл.

4. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  в боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
5. Найдите компонент **Сопряжение балки с колонной или балок через уголок (141)** и дважды щелкните его, чтобы открыть диалоговое окно свойств.
6. На вкладке **Тип конструкции**:
 - a. Выберите **Excel** в списке **Внешний проект**.
 - b. Введите значения нагрузки.



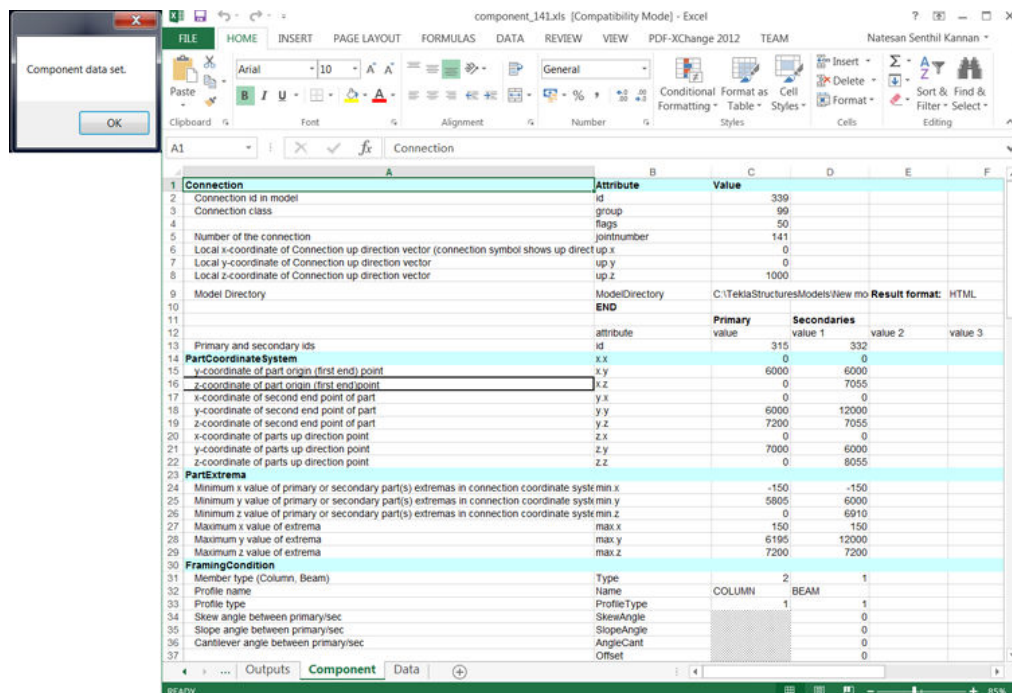
7. Нажмите кнопку **Изменить**.

Откроется файл Excel, открытый на листе **Inputs**.



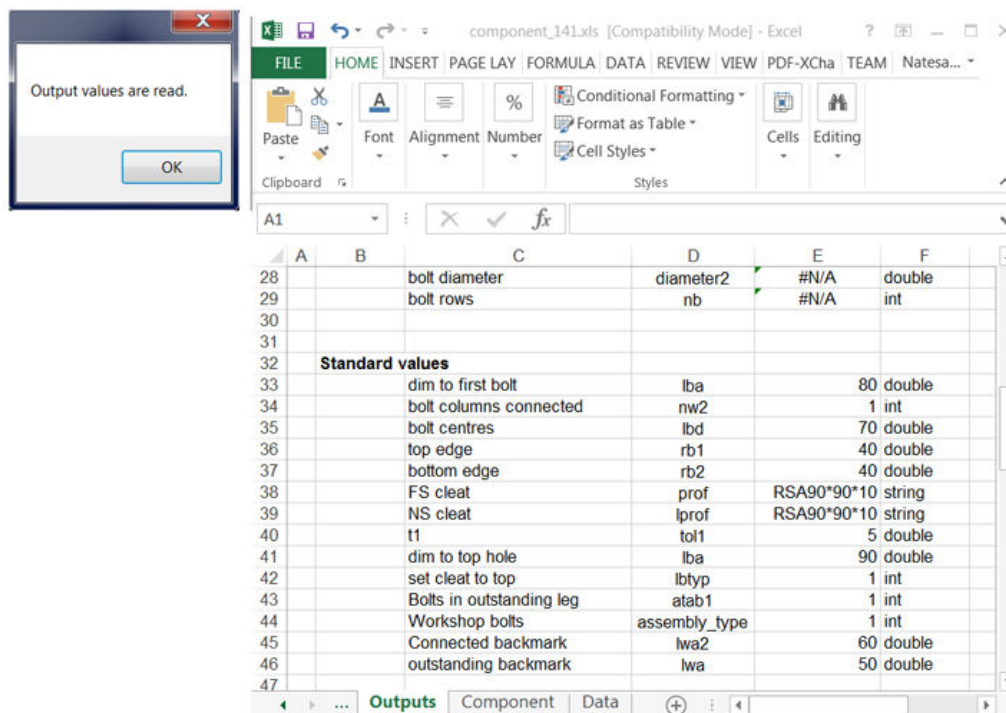
8. Нажмите кнопку **OK**, чтобы продолжить расчет.

Процесс проектирования в Excel вычисляет данные, которые будут отображаться на листе **Component**, и открывает лист **Component**.



9. Нажмите кнопку **OK**, чтобы продолжить расчет.

Процесс проектирования в Excel вычисляет выходные значения и открывает лист **Outputs**. Вычисленные значения передаются обратно в соединение.



10. Сохраните файл в папке модели.
11. При нажатии кнопки **ОК** процесс проектирования завершается, и файл Excel закрывается.

Отображение состояния соединения при проектировании с помощью Excel

При применении для проектирования соединений электронных таблиц Excel можно дать Tekla Structures указание использовать в символах компонентов разные цвета для обозначения состояния компонентов в модели.

Это делается путем включения атрибута ошибок на листе **Outputs** электронной таблицы Excel компонента. Этот атрибут имеет тип *int*.

Возможные значения:

Значение	Цвет	Состояние
1	Зеленый	Расстояния от болтов до кромок достаточны. Соединение проходит проверку конструкции по нормам проектирования Великобритании и США, встроенным в систему.
2	Желтый	Расстояния от болтов до кромок не являются достаточными исходя из значения, заданного на странице Компоненты (Файл --> Настройки --> Параметры) .
3	Красный	Tekla Structures не может вычислить свойства компонента. Возможные причины: <ul style="list-style-type: none"> • Неправильное направление соединения. • Неправильная рабочая плоскость. • Выбранное соединение не подходит для данной ситуации. • По результатам проверки конструкции соединения по нормам проектирования Великобритании и США соединение не выдерживает заданную нагрузку.

ПРИМ. Цвет символа компонента можно задавать только для системных компонентов, но не для пользовательских компонентов.

Вкладка «Общие»

Вкладка **Общие** предусмотрена в стальных соединениях и стальных узлах.

Параметр	Описание
Направление вверх 	<p>Поворачивает соединение вокруг второстепенной детали или узел вокруг главной детали.</p> <p>Можно задать угол поворота вокруг осей X и Y второстепенной детали. Верхнее поле относится к оси Y, а нижнее — к оси X.</p>
Положение относительно основной детали	<p>Доступно только для узлов. Флажки рядом с изображениями указывают положение определяющей точки узла относительно главной детали.</p> <p>Поля Смещение по горизонтали и Смещение по вертикали определяют горизонтальное и вертикальное выравнивание узла относительно главной детали.</p>
Заблокировано	<p>Предотвращает изменения.</p> <p>Для управления доступом к атрибуту Заблокировано можно использовать файл <code>privileges.inp</code>.</p>
Класс	<p>Номер, назначаемый всем деталям, создаваемым соединением. Класс можно использовать для определения цвета (стр 701) деталей в модели.</p>
Код соединения	<p>Идентифицирует соединение. Tekla Structures может отображать этот код соединения в метках соединений на чертежах.</p>
Группа правил АвтоСтандартов	<p>Автоматически задает свойства соединений в соответствии с выбранной группой правил. При выборе группы правил Нет АвтоСтандарты отключаются.</p>
Группа правил АвтоСоединения	<p>Автоматически меняет соединение на другое в соответствии с выбранной группой правил.</p>

См. также

[АвтоСтандарты \(стр 824\)](#)

[АвтоСоединение \(стр 818\)](#)

Вкладки «Проектирование» и «Тип конструкции»

Некоторые диалоговые окна компонентов включают вкладку **Проектирование**, другие — вкладку **Тип конструкции**. С помощью параметров на этих вкладках можно проверить, способен ли компонент нести равномерно распределенную нагрузку. На некоторых вкладках

Проектирование предусмотрена только проверка конструкции. Tekla Structures сохраняет сводные данные о конструкции в виде файла с расширением `.txt` в папке модели.

При проверке конструкции можно использовать группы правил АвтоСтандартов и файлы Excel:

- Группы правил АвтоСтандартов автоматически изменяют свойства компонента так, чтобы он выдерживал вычисленную нагрузку. Чтобы указать, какую группу АвтоСтандартов использовать, перейдите на вкладку **Общие** и выберите правило в списке **Группа правил АвтоСтандартов**.

Дополнительные сведения см. в разделе [Использование сил реакции и равномерно распределенных нагрузок в АвтоСтандартах и АвтоСоединении \(стр 837\)](#).

- Информацию в файле Excel можно использовать для проверки конструкции соединения и автоматического обновления свойств компонента так, чтобы он выдерживал равномерно распределенную нагрузку. Это удобно делать, если требуется проверить конструкцию соединения на соответствие другим строительным нормам. См. раздел [Электронные таблицы Excel при проектировании соединений \(стр 853\)](#).

Вкладка «Проектирование»

Эта проверка конструкции предназначена для использования с британскими единицами измерения.

Чтобы проверить конструкцию, выполните следующие действия.

1. Перейдите на вкладку **Проектирование** и выберите **Да** в списке **Равномерно распределенная нагрузка**.
2. Для использования при вычислении равномерно распределенной нагрузки информации в электронной таблице Excel выберите **Excel** в списке **Внешний проект**.
3. Введите информацию для использования в вычислении.
4. Выберите соединение в модели и нажмите кнопку **Изменить**.
Tekla Structures проверяет компонент. Зеленый цвет символа компонента означает, что соединение выдерживает равномерно распределенную нагрузку; красный цвет означает обратное.
5. Для просмотра результатов проверки щелкните символ компонента правой кнопкой мыши и выберите **Запросить** в контекстном меню.
В диалоговом окне **Запросить объект** отображается сводка проверки конструкции и связанная с ней информация.

См. также [Электронные таблицы Excel при проектировании соединений \(стр 853\)](#).

Вкладка «Тип конструкции»

Эта проверка конструкции предназначена для использования с британскими единицами измерения.

Чтобы проверить конструкцию, выполните следующие действия.

1. Перейдите на вкладку **Тип конструкции** и выберите **Да** в списке **Проверить соединение**.

Tekla Structures проверяет соединение при каждом его использовании или изменении в модели.

2. Введите информацию для использования в вычислении.

3. Выберите соединение в модели и нажмите кнопку **Изменить**.

Tekla Structures проверяет компонент. Зеленый цвет символа компонента означает, что соединение выдерживает равномерно распределенную нагрузку; красный цвет означает обратное.

4. Для просмотра результатов проверки щелкните символ компонента правой кнопкой мыши и выберите **Запросить** в контекстном меню.

В диалоговом окне **Запросить объект** отображается сводка проверки конструкции: проверенная деталь, название проверки, приложенное и допустимое усилие, процент использования несущей способности, а также результаты и возможные решения.

Вкладка «Проектирование» только для проверки конструкции

Конструкция основывается на британском стандарте BS5950.

Этой конструкции свойственны следующие ограничения:

- Конструкция работает только в британской среде.
- Конструкция возможна только при условии перпендикулярности главной детали и второстепенных деталей.
- Конструкция возможна только с двумя болтами по горизонтали.
- Конструкция возможна только при условии, что вертикальные болты определяются от верха.
- Конструкция действительна только для двутавровых профилей.

Чтобы проверить конструкцию, выполните следующие действия.

1. Перейдите на вкладку **Проектирование** и выберите **Вкл.** в списке **Проектирование**.

2. Введите **Усилие растяжки** в килоньютонах (кН).

Усилие растяжки необходимо, если включена проверка конструкции и конструктивный тип соединения — балка с колонной. Если усилие растяжки отсутствует, введите 0.

3. Введите **Усилие сдвига** в килоньютонах.
Если проверка конструкции включена, введите положительное значение. Если усилие сдвига отсутствует, введите 0.
4. Выберите соединение в модели и нажмите кнопку **Изменить**.
Символ соединения меняет цвет в соответствии с результатом проверки конструкции:
 - Зеленый означает, что проверка конструкции прошла успешно.
 - Желтый означает, что при проверке конструкции возникло предупреждение.
 - Красный означает, что при проверке соединения произошла неустранимая ошибка.
5. Для просмотра результатов проверки щелкните символ соединения правой кнопкой мыши и выберите **Запросить** в контекстном меню.
В диалоговом окне **Запросить объект** отображается сводка проверки конструкции и связанная с ней информация.


ПРИМ. Если в диалоговом окне **Запросить объект** присутствует сообщение **Нумерация устарела**, метки будут неправильными. Необходимо перенумеровать модель, чтобы метки были актуальными. После этого снова вызовите команду **Запросить**, чтобы метки в сводке проверки конструкции были правильными.

Вкладка «Расчет»

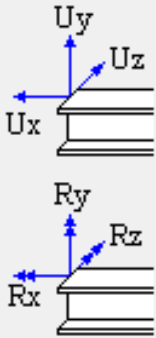
Вкладка **Расчет** в диалоговых окнах стальных соединений и узлов позволяет определить, как Tekla Structures будет обрабатывать соединения и узлы в процессе расчета.

Использовать анализ ограничений Да

Выбор элементов Основной

Комбинация ограничений 

Условия опирания Подсоединенный



Ux	<input checked="" type="checkbox"/> Свободный	0.00
Uy	<input checked="" type="checkbox"/> Свободный	0.00
Uz	<input checked="" type="checkbox"/> Свободный	0.00
Rx	<input checked="" type="checkbox"/> Закреплен	0.00
Ry	<input checked="" type="checkbox"/> Закреплен	0.00
Rz	<input checked="" type="checkbox"/> Закреплен	0.00

Продольное смещение элемента 0.00

Расчёт профиля ...

Расчёт длины профиля 0.00

Параметр	Описание
Использовать анализ ограничений	<p>Выберите Да, чтобы использовать в расчете расчетные свойства соединения или узла, а не расчетные свойства деталей в соединении.</p> <p>Также необходимо выбрать Да в списке Метод закрепления концов элемента по соединению в диалоговом окне Свойства расчетной модели при создании расчетной модели.</p> <p>Дополнительные сведения см. в разделе Свойства расчетной модели.</p>
Выбор элементов	<p>Используется для привязки расчетных свойств к каждой детали соединения (Основная, 1. второстепенная, 2. второстепенная, и т. д.).</p>
Комбинация ограничений	<p>Дополнительные сведения см. в разделе Определение условий опирания.</p>

Параметр	Описание
Условия опирания	
Продольное смещение элемента	Дополнительные сведения см. в разделе Свойства расчетной детали.
Расчет профиля	Tekla Structures использует этот профиль в расчете вместо профиля из физической модели, чтобы принять во внимание жесткость соединения или узла.
Расчет длины профиля	В расчете Tekla Structures переопределяет профиль детали в физической модели этой длиной.

8

Пользовательские КОМПОНЕНТЫ

Вы можете создать для своего проекта собственные соединения, детали, стыки и узлы. Все они называются *пользовательскими компонентами*. Пользовательские компоненты используются так же, как и любые системные компоненты Tekla Structures. Редактируя пользовательские компоненты, можно создавать интеллектуальные, параметрические пользовательские компоненты, которые автоматически корректируются при внесении изменений в модель.

Назначение


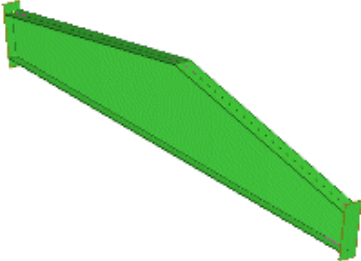
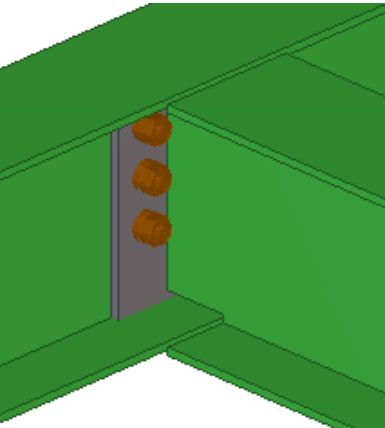
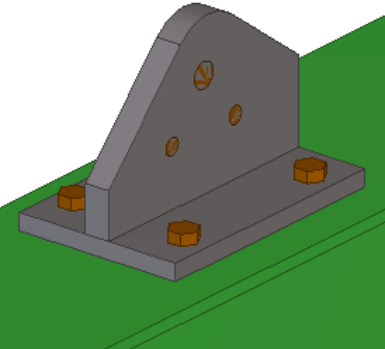
Создавайте пользовательский компонент, если вам не удастся найти готовый [системный компонент \(стр 801\)](#), который отвечает всем вашим нуждам. Особенно это имеет смысл делать в случаях, когда необходимо создать большое количество сложных объектов модели и скопировать их в несколько проектов.

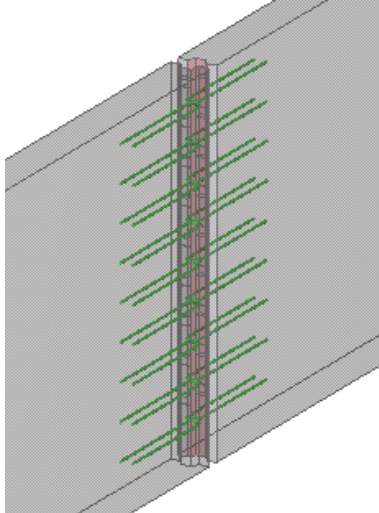
Преимущества

Сохранив созданный пользовательский компонент в каталоге **Приложения и компоненты**, вы легко сможете обращаться к нему через каталог и использовать его в другом месте в той же модели. Если вам понадобится отредактировать пользовательский компонент, внести изменения достаточно будет один раз. Как только вы сохраните изменения, они будут автоматически применены ко всем копиям этого пользовательского компонента в модели. Также вы можете импортировать и экспортировать пользовательские компоненты в виде файлов `.uel` из одной модели в другую и передавать пользовательские компоненты своим коллегам, или же сохранять пользовательские компоненты в [шаблоне модели \(стр 266\)](#), чтобы они были доступны в каждой новой модели, создаваемой на основе этого шаблона.

Типы пользовательских компонентов



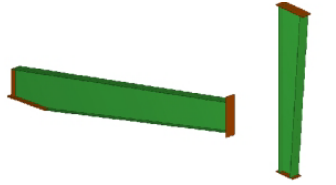
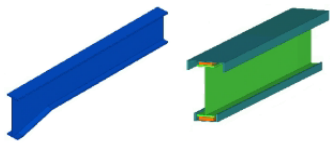
Можно создавать пользовательские компоненты четырех типов.


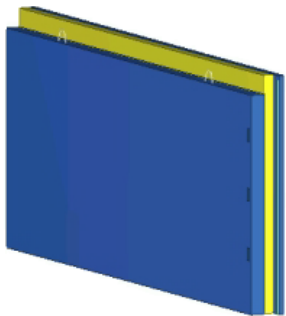

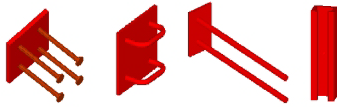
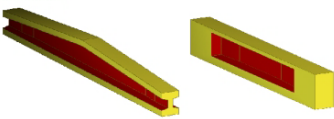
Тип	Описание	Пример
<p>Пользовательская деталь (стр 872)</p>	<p>Создает группу объектов, которая может содержать соединения и узлы.</p> <p>Примечание. В отличие от других пользовательских компонентов, пользовательские детали в модели не помечаются символом компонента</p>  <p>. Пользовательские детали имеют те же свойства положения, что и балки.</p>	
<p>Пользовательское соединение (стр 873)</p>	<p>Создает объекты соединения и соединяет второстепенные детали с главной деталью. Главная деталь не обязательно должна иметь разрыв в точке соединения.</p>	
<p>Пользовательский узел (стр 874)</p>	<p>Создает объекты узла и соединяет их с одной деталью в указанном месте.</p>	

Тип	Описание	Пример
<p>Пользовательский стык (стр 876)</p>	<p>Создает объекты стыка и соединяет детали по линии, созданной путем указания двух точек. Детали обычно параллельны.</p>	

8.1 Примеры пользовательских деталей

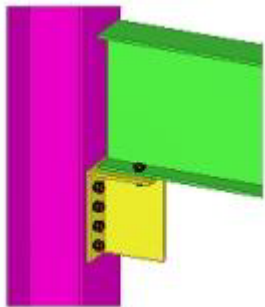
Пользовательские детали могут состоять из одной или нескольких деталей и часто имеют сложный состав. На рисунках ниже показано несколько примеров пользовательских деталей.

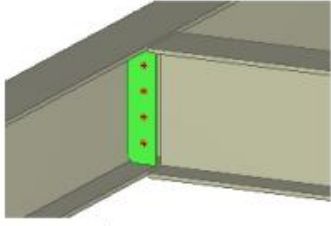
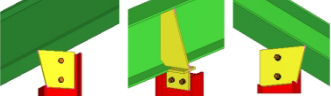
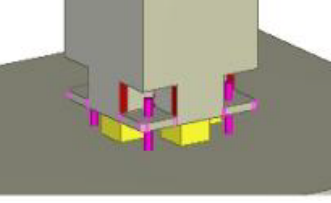
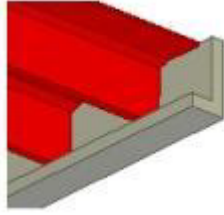

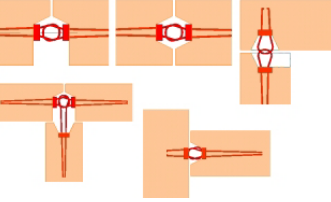
Сталь	Пластины под раскосы по стандарту компании	
	Балки с перфорацией	
	Сборные балки/ колонны	
	Сборные балки	

	Стандартный крепеж для остекления	
Сборный железобетон	Многослойная панель	
	Монтажные петли	
	Стандартные закладные/вставки	
	Стандартные балки	

8.2 Примеры пользовательских соединений

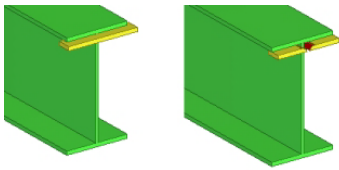
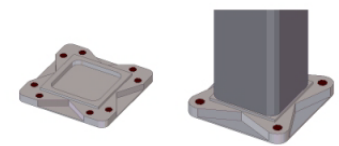
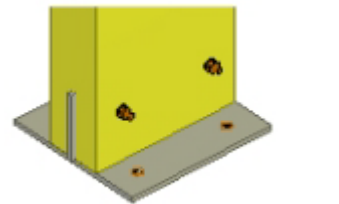
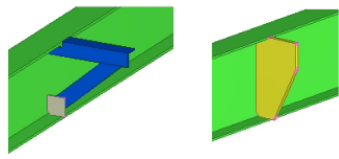

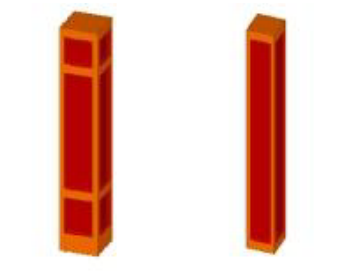
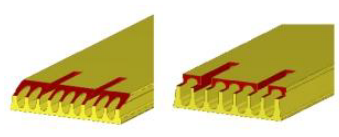
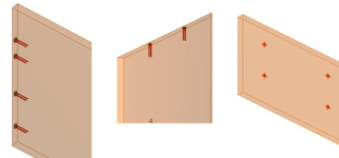
Пользовательские соединения можно использовать для соединения главной детали и второстепенных деталей. Второстепенных деталей может быть до 30 штук. Соединение создается между главной деталью и концами второстепенных деталей. На рисунках ниже показано несколько примеров пользовательских соединений.

Сталь	Сборная опора из пластин	
-------	--------------------------	---

	Монтажная пластина	
	Типовые японские соединения стоек	
Сборный железобетон	Узел опоры	
	Соединение ТТ-плиты с угловым профилем	
	Вырез в колонне	
	Соединения стеновых панелей	

8.3 Примеры пользовательских узлов

Пользовательские узлы можно использовать для добавления информации к отдельной детали, например дополнительных пластин или вырезов. На рисунках ниже показано несколько примеров пользовательских узлов.

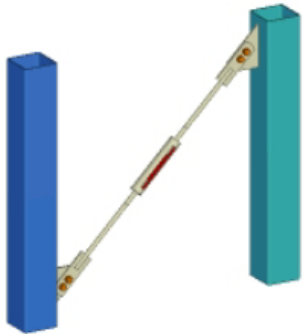
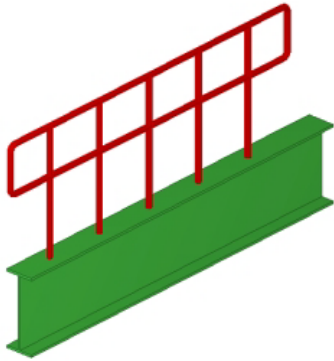
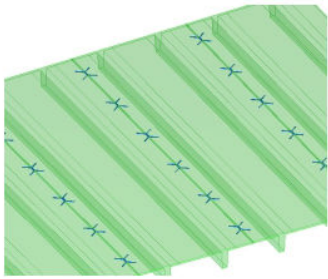
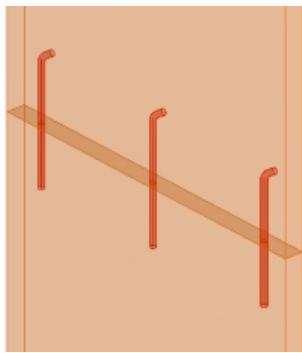
Сталь	Подкладочные пластины	
	Монолитная опора	
	Деревянная опора	
	Внешние элементы жесткости и внешняя пластина жесткости	
Сборный железобетон	Дверь и окно	
	Схемы колонн	
	Торцевые узлы пустотных элементов	
	Монтажные петли	

Декоративное соединение/выемка	
Боковая выемка	

8.4 Примеры пользовательских стыков

Пользовательские стыки можно использовать для соединения главной детали и второстепенных деталей. Второстепенных деталей может быть до 30 штук. Их также можно использовать на одной только главной детали. Стык создается по длине детали. На рисунках ниже показано несколько примеров пользовательских стыков.

Сталь	Стальная ступень лестницы	
	Натяжные рамки	

		
	Поручень	
Сборный железобетон	Соединение ТТ-плит	
	Межпанельное соединение с закладными трубами	

8.5 Создание пользовательских компонентов

Можно создавать пользовательские компоненты, которые будут содержать все нужные вам узлы.

Начните с создания простого пользовательского компонента, который впоследствии можно будет изменить. Создание простого пользовательского компонента обычно занимает несколько минут. Если вы планируете использовать свои пользовательские компоненты в будущих проектах, вы можете потратить на них больше времени.

Дальнейшее [редактирование пользовательских компонентов \(стр 888\)](#) позволяет создать [параметрические пользовательские компоненты \(стр 919\)](#), которые автоматически корректируются при внесении изменений в модель. Это занимает больше времени, но может окупиться позднее, когда у вас будет группа параметрических пользовательских компонентов для использования в нескольких моделях или проектах.

Расчленение существующего компонента

Для создания пользовательского компонента рекомендуется сначала применить в модели похожий системный компонент, а затем расчленить его. Расчленение позволяет разгруппировать объекты, входящие в существующий компонент. Разгруппировав объекты, вы сможете изменить, удалить или добавить объекты в соответствии со своими потребностями, а затем создать из этих объектов новые пользовательские компоненты. Расчленение существующего компонента и использование разгруппированных объектов в качестве основы для нового компонента позволяет создавать пользовательские компоненты быстрее.

Другой вариант — создавать по отдельности объекты, которые должны войти в состав пользовательского компонента, такие как детали, вырезы, подгонка и болты.


1. Выберите в модели компонент, который требуется расчленить.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Расчленить компонент**.

Tekla Structures разделяет компонент на входящие в него объекты. В эти объекты можно внести изменения и использовать их для создания новых пользовательских компонентов.

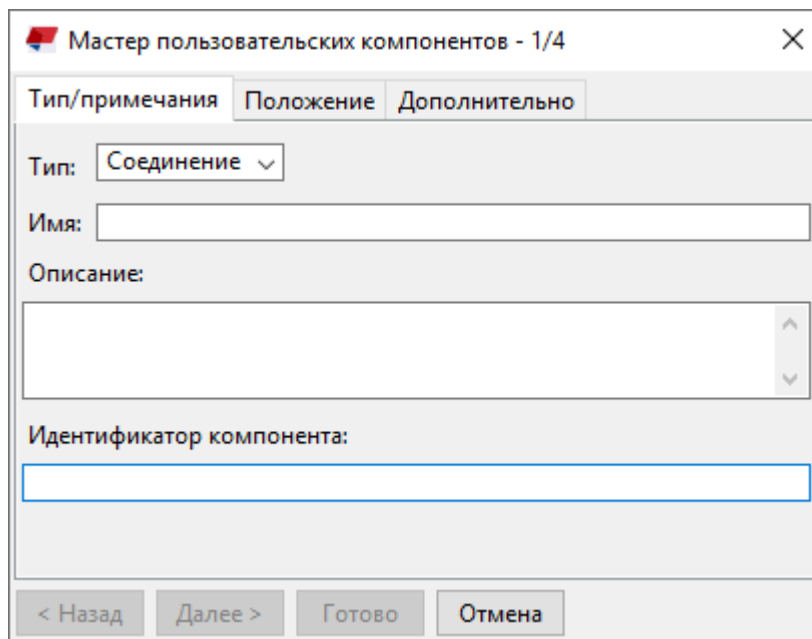
Создание пользовательского компонента

В следующем примере показано, как создать простое пользовательское соединение.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.

2. Нажмите кнопку **Доступ к расширенным функциям**  и выберите **Создать пользовательский компонент...**

Откроется диалоговое окно **Мастер пользовательских компонентов**.



Мастер пользовательских компонентов - 1/4

Тип/примечания | Положение | Дополнительно

Тип: Соединение ▾

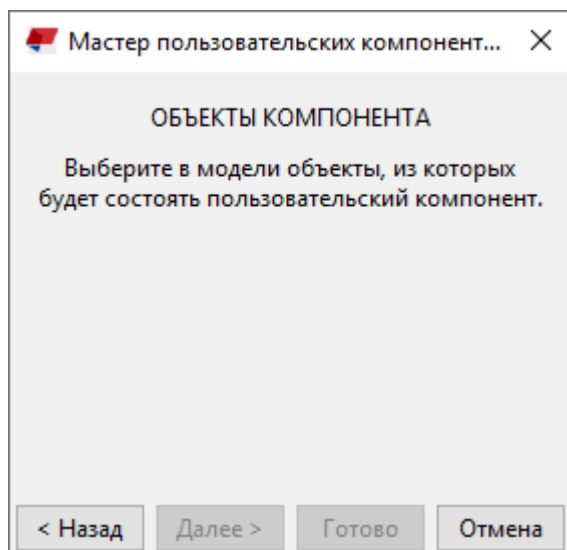
Имя:

Описание:

Идентификатор компонента:

< Назад | Далее > | Готово | Отмена

3. В списке **Тип** выберите **тип компонента (стр 870)**: соединение, узел, стык или деталь.
4. В поле **Имя** введите уникальное имя для компонента.
5. Измените другие **свойства (стр 1013)** на вкладке **Тип/примечания**, вкладке **Положение** и вкладке **Дополнительно**, а затем нажмите кнопку **Далее >**.
6. Выберите в модели объекты, которые вы хотите включить в пользовательский компонент.



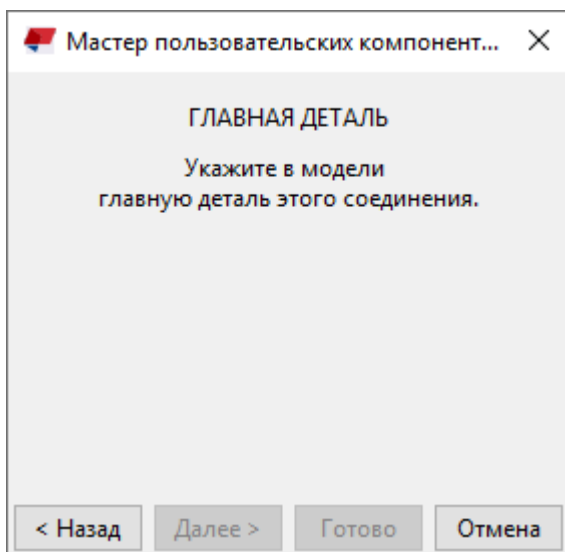
Для [выбора сразу нескольких объектов \(стр 140\)](#) можно пользоваться рамкой выбора. При выборе объектов для пользовательского компонента не учитываются главная и второстепенные детали, а также сетки.

ПРИМ. Если выбрать в модели требуемые объекты не удастся, проверьте [переключатели выбора \(стр 147\)](#) и [настройки фильтра выбора \(стр 187\)](#).

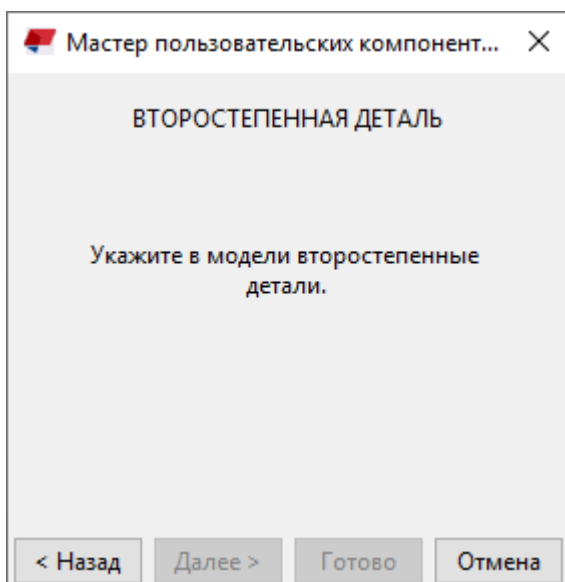
Если вы хотите включить в пользовательский компонент [модификаторы наборов арматуры \(стр 580\)](#):

- Для выбора модификаторов убедитесь, что режим **Прямое изменение** отключен.
- Удерживая клавишу **SHIFT**, выберите модификаторы по одному. При использовании рамки выбора модификаторы не выбираются.

-
7. Нажмите кнопку **Далее >**.
 8. Выберите главную деталь для компонента.



9. Нажмите кнопку **Далее >**.
10. Выберите второстепенные детали для компонента.



Чтобы выбрать несколько второстепенных деталей, удерживайте в процессе выбора клавишу **SHIFT**. Максимальное количество второстепенных деталей в пользовательском компоненте — 30.

ПРИМ. Обращайте внимание на порядок выбора второстепенных деталей. Tekla Structures будет использовать такой же порядок выбора при применении пользовательского компонента в модели.

11. Задайте все остальные свойства, необходимые для этого пользовательского компонента, например положение узла или стыка.

Свойства зависят от типа компонента, выбранного на шаге 4.

12. Если вы хотите скорректировать какие-либо настройки на этом этапе, нажмите кнопку **< Назад**, чтобы вернуться на предыдущую страницу в диалоговом окне **Мастер пользовательских компонентов**.
13. Закончив, нажмите кнопку **Обработка поверхности**, чтобы создать пользовательский компонент.

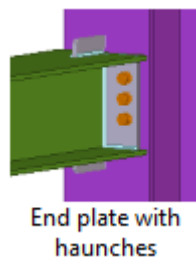
Пользовательский компонент добавляется в модель и каталог **Приложения и компоненты**.


14. При необходимости добавьте изображение-эскиз для пользовательского компонента.

Изображение-эскиз отображается в каталоге **Приложения и компоненты**. На эскизном изображении можно показать типичную ситуацию, в которой можно использовать компонент.

- a. Сделайте снимок пользовательского компонента.
- b. [Добавьте эскиз \(стр 812\)](#) пользовательского компонента в каталог **Приложения и компоненты**.

Tekla Structures показывает изображение-эскиз в каталоге **Приложения и компоненты**:



15. Если вы хотите изменить настройки пользовательского компонента после его создания:
 - a. На [панели инструментов редактора пользовательских компонентов \(стр 888\)](#) нажмите кнопку **Изменить настройки пользовательского компонента** .
 - b. Измените настройки.
 - c. Нажмите **ОК**.

Созданный пользовательский компонент не является интеллектуальным, поэтому Tekla Structures не корректирует его размеры при внесении каких-либо изменений в модель. Чтобы компонент адаптировался к изменениям в модели, [отредактируйте \(стр 888\)](#) его в редакторе

пользовательских компонентов, чтобы создать зависимости между объектами компонента и объектами модели.

Создание многоуровневого пользовательского компонента

Для создания более сложных пользовательских компонентов можно объединить два и более компонентов в многоуровневый компонент. Это позволяет создавать небольшие, более простые компоненты и упаковывать их в один компонент. Исходные компоненты в этом случае становятся вложенными компонентами в многоуровневом компоненте. Обычно в качестве многоуровневых создаются сборные и монолитные бетонные компоненты, — например, с закладными.

Не создавайте компоненты с большим количеством уровней, чем необходимо. Если в компоненте более двух уровней вложенности, возможны некоторые ограничения. [Для просмотра различных уровней в многоуровневом пользовательском компоненте \(стр 153\)](#) удерживайте клавишу **SHIFT** и прокручивайте колесико мыши.

1. Создайте в модели компоненты и другие объекты, которые вы хотите включить в многоуровневый компонент.

2. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.

3. Нажмите кнопку **Доступ к расширенным функциям**  и выберите **Создать пользовательский компонент...**

Откроется диалоговое окно **Мастер пользовательских компонентов**.

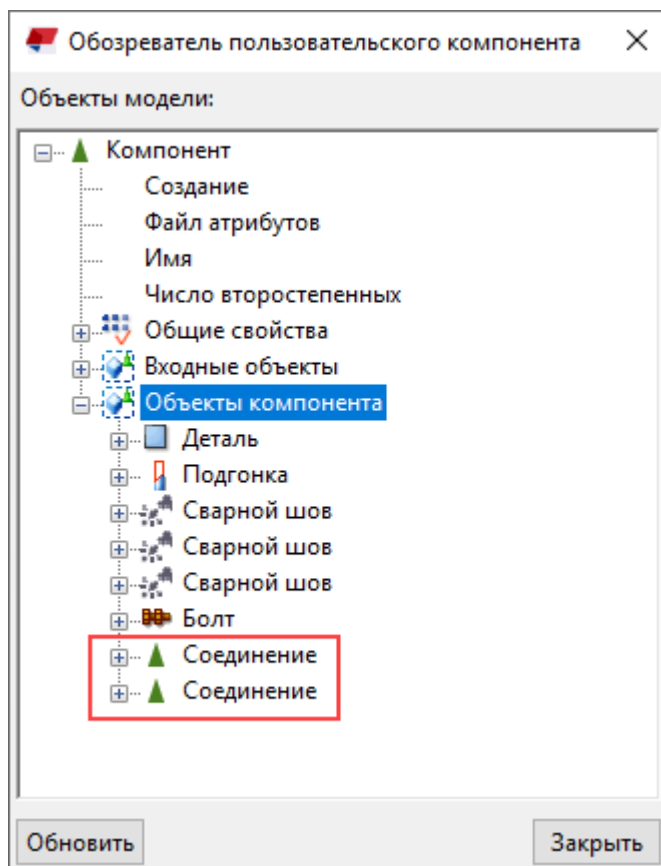
4. В списке **Тип** выберите тип многоуровневого пользовательского компонента.
5. В поле **Имя** введите уникальное имя для многоуровневого компонента.
6. Измените другие свойства на вкладке **Тип/примечания**, вкладке **Положение** и вкладке **Дополнительно**, а затем нажмите кнопку **Далее >**.
7. Выберите компоненты и любые другие объекты, которые вы хотите включить в многоуровневый компонент, а затем нажмите кнопку **Далее >**.
8. Продолжайте, следуйте инструкциям в диалоговом окне **Мастер пользовательских компонентов**.


Вам будет предложено выбрать главную и второстепенные детали для многоуровневого компонента. В зависимости от типа

компонента, выбранного на шаге 4, также можно задать другие свойства, например положение узла или стыка.

9. Закончив, нажмите кнопку **Обработка поверхности**, чтобы создать многоуровневый компонент.

Компонент добавляется в модель и каталог **Приложения и компоненты**. Вложенные компоненты отображаются в окне **Обозреватель пользовательского компонента** вместе с другими объектами компонента.



10. Если в дальнейшем вы захотите изменить настройки:
 - a. В редакторе пользовательских компонентов (стр 888) нажмите кнопку **Изменить настройки пользовательского компонента** .
 - b. Измените настройки.
 - c. Нажмите **ОК**.



ВНИМАНИЕ Если использовать компонент типа «плагин» в качестве вложенного компонента в многоуровневом компоненте и изменить свойства этого вложенного компонента в редакторе пользовательских компонентов, при сохранении

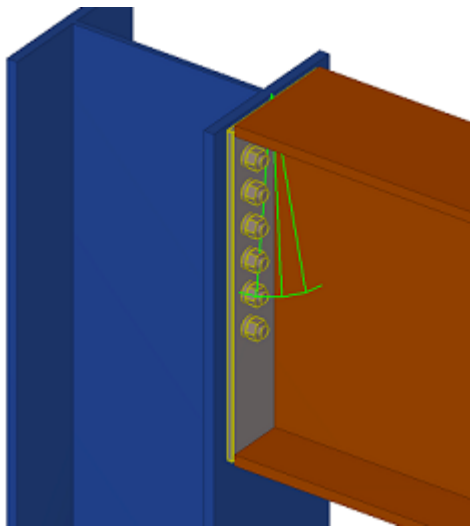
многоуровневого компонента и его использовании в модели эти изменения могут быть потеряны.

Чтобы свойства не терялись, свяжите переменную с каждым из свойств плагина, которое вы хотите сохранить. Также для этого можно использовать файлы атрибутов компонентов. Дополнительные сведения см. в разделе [Примеры параметрических переменных и формул переменных в пользовательских компонентах \(стр 936\)](#).

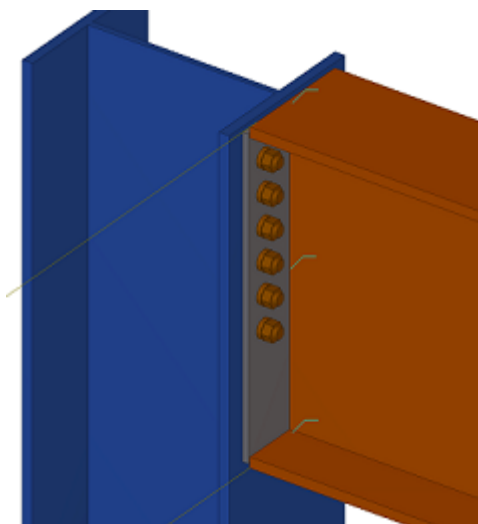
Пример: Создание пользовательского компонента — торцевой пластины


В этом примере показано, как создать простой пользовательский компонент на основе существующего компонента — торцевой пластины.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите кнопку **Доступ к расширенным функциям**  и выберите **Расчленить компонент**.
3. Выберите компонент — торцевую пластину в модели.



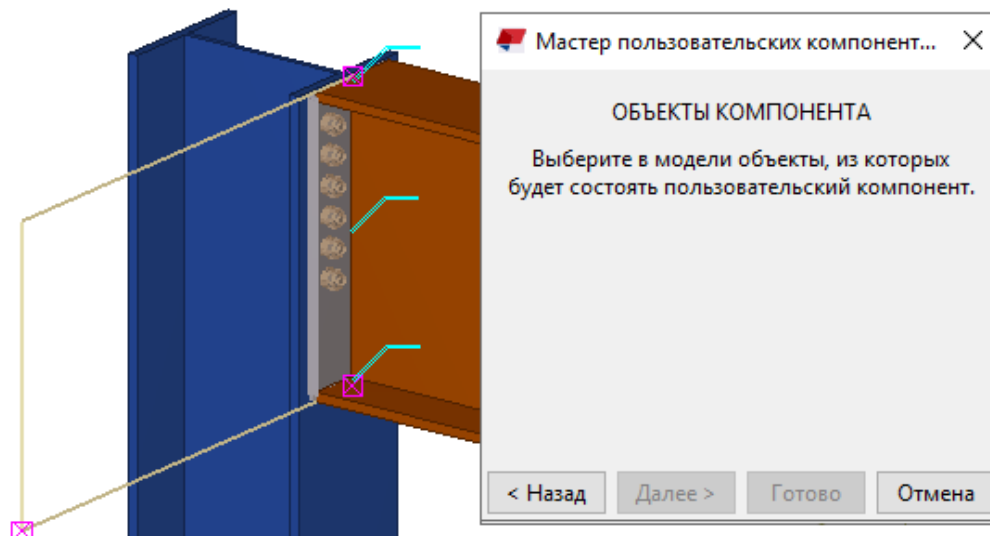
Tekla Structures разделяет компонент на входящие в него объекты.



4. Нажмите кнопку **Доступ к расширенным функциям**  и выберите **Создать пользовательский компонент...**
5. В списке **Тип** выберите **Соединение**.
6. В поле **Имя** введите уникальное имя для пользовательского компонента.

A screenshot of a software dialog box titled "Мастер пользовательских компонентов - 1/4". The dialog has three tabs: "Тип/примечания" (selected), "Положение", and "Дополнительно". Under "Тип/примечания", there is a "Тип:" label followed by a dropdown menu showing "Соединение". Below that is an "Имя:" label followed by a text input field containing "End plate". There is also an "Описание:" label followed by a large empty text area with scrollbars. At the bottom, there is an "Идентификатор компонента:" label followed by an empty text input field. At the very bottom of the dialog are four buttons: "< Назад", "Далее >", "Готово", and "Отмена".

7. Нажмите кнопку **Далее >**.
8. Выберите объекты, которые вы хотите использовать в пользовательском компоненте, и нажмите кнопку **Далее >**.



Выбрать объекты можно рамкой (слева направо). При выборе объектов для включения в пользовательский компонент Tekla Structures игнорирует главную деталь, второстепенные детали и сетки.

9. В качестве главной детали выберите колонну, а затем нажмите кнопку **Далее >**.

Главная деталь служит опорой для второстепенной детали.

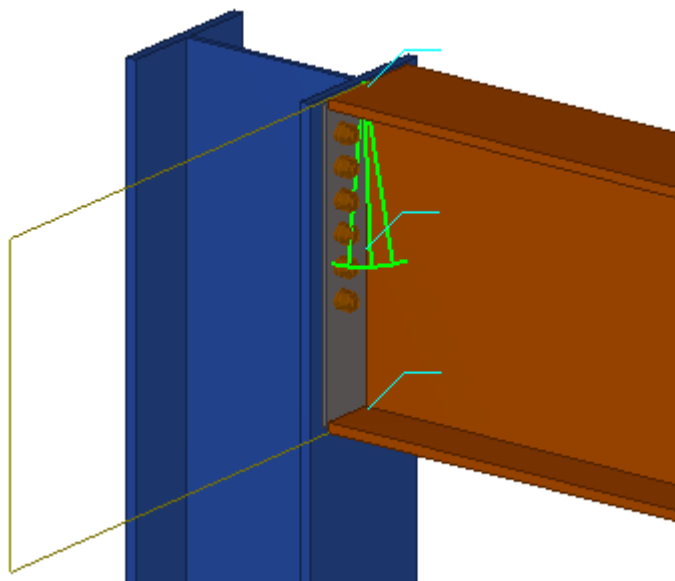
10. В качестве второстепенной детали выберите балку.

Второстепенная деталь опирается на главную деталь.

ПРИМ. При выборе нескольких второстепенных деталей обращайте внимание на порядок их выбора. При добавлении пользовательского компонента в модель порядок выбора будет таким же. Максимальное количество второстепенных деталей в пользовательском компоненте — 30.

11. Нажмите кнопку **Обработка поверхности**.

Tekla Structures отображает символ нового компонента.



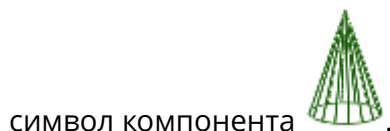
Мы определили простой пользовательский компонент, который можно использовать в местах, аналогичных месту его создания. Этот компонент не является интеллектуальным, поэтому при внесении каких-либо изменений в модель в Tekla Structures его размеры не корректируются. Чтобы сделать пользовательский компонент интеллектуальным, необходимо [отредактировать \(стр 888\)](#) его в редакторе пользовательских компонентов.

8.6 Редактирование и сохранение пользовательских компонентов

Редактор пользовательских компонентов служит для тонкой настройки существующих компонентов, а также позволяет сделать компоненты параметрическими. При редактировании пользовательского компонента Tekla Structures соответствующим образом обновляет все экземпляры этого компонента в модели.

Редактирование пользовательского компонента

1. Выберите пользовательский компонент в модели, щелкнув зеленый



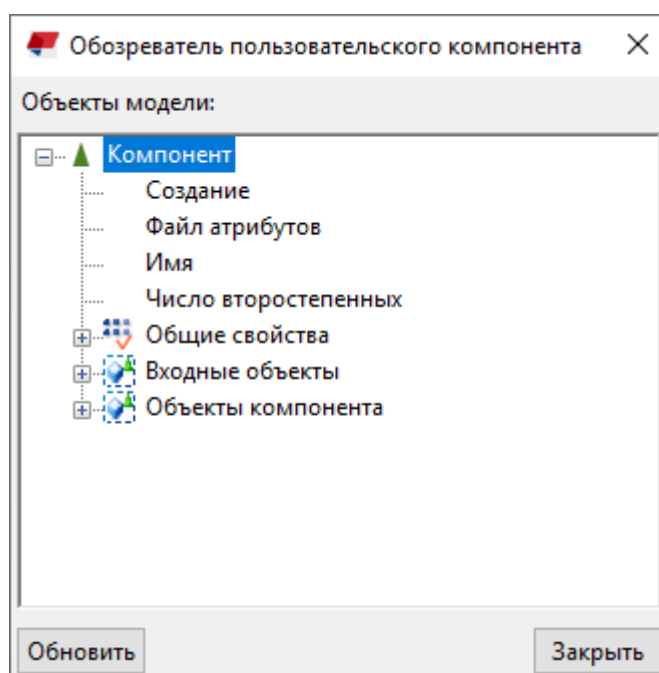
ПРИМ. Пользовательские детали не обозначаются символом компонента в модели. Прежде чем выбирать пользовательские детали, убедитесь, что переключатель

Выбрать компоненты  активен.

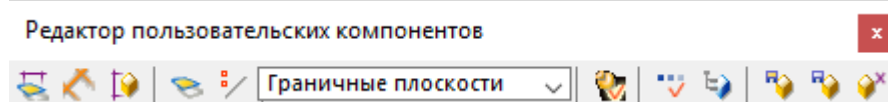
- Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать пользовательский компонент**.

Откроется редактор пользовательских компонентов. Он состоит из следующих элементов:

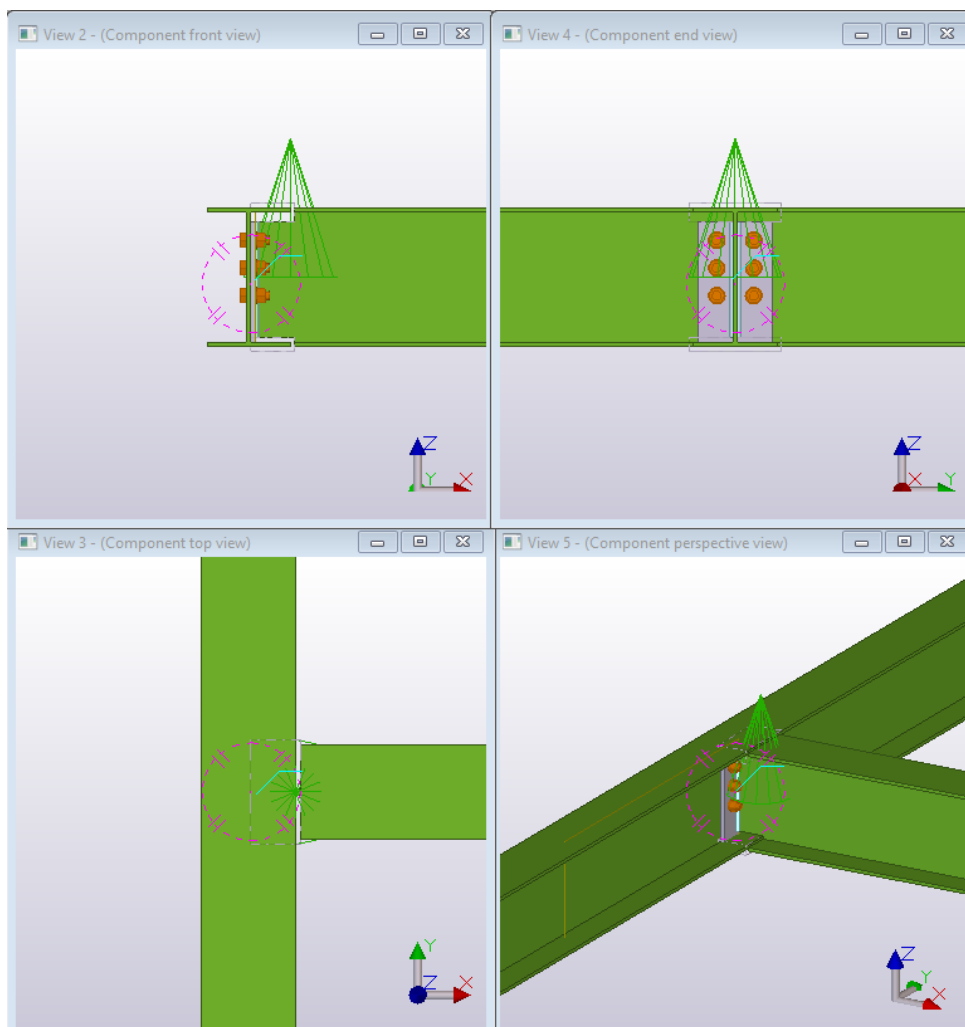
- Диалогового окна **Обозреватель пользовательского компонента**:



- Панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов**:



- Четырех **ВИДОВ** пользовательского компонента:



3. Внесите изменения в пользовательский компонент на одном из четырех видов пользовательского компонента. Можно, например:
 - Добавить или удалить объекты компонента
 Например, можно добавить в компонент дополнительные болты или ребра жесткости. В редакторе пользовательских компонентов можно изменять только объекты компонента, но не главную или второстепенные детали.
 - [Привязка объектов компонента к плоскости \(стр 899\)](#)
 - [Добавление расстояния между объектами компонента \(стр 911\)](#)
 - [Задание свойств объектов с помощью параметрических переменных \(стр 914\)](#)
4. Сохраните пользовательский компонент.
 Нажмите кнопку **Да** в ответ на запрос о замене всех экземпляров пользовательского компонента в модели. Все экземпляры

пользовательского компонента будут обновлены согласно внесенным изменениям.

Диалоговое окно «Обозреватель пользовательского компонента»




В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** содержимое пользовательского компонента отображается в виде иерархической древовидной структуры. Диалоговое окно **Обозреватель пользовательского компонента** содержит объекты модели, с которыми связан пользовательский компонент, и объекты, которые пользовательский компонент создает. Можно создавать связи между переменными пользовательского компонента и свойствами объектов компонента.









Диалоговое окно **Обозреватель пользовательского компонента** работает в сочетании с видами. При выборе детали на виде Tekla Structures выделяет ее в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** и наоборот.

Можно копировать имена, значения и ссылки (стр 918) из главных и второстепенных деталей компонента в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента**, а затем использовать их в диалоговом окне **Переменные** для задания свойств пользовательских компонентов.

Панель инструментов «Редактор пользовательских компонентов»

С помощью панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** можно, например, создавать расстояния, выбирать плоскости и сохранять компонент.


Значок	Описание
	Служит для создания расстояния. Выберите сначала плоскость, а затем ручку или фаску для привязки.
	Служит для создания опорного расстояния.
	Служит для автоматического создания расстояний. Tekla Structures привязывает выбранную деталь к плоскостям (стр 1021) касания ее ручек. Tekla Structures выбирает плоскости в следующем порядке: <ol style="list-style-type: none">1. Вспомогательные плоскости2. Плоскости главной и второстепенных деталей



Значок	Описание
	Служит для создания вспомогательной плоскости (стр 909).
	Служит для создания вспомогательной линии (стр 909).
Типы плоскостей	Служит для отображения типов плоскостей, используемых при определении переменных расстояния.
	Позволяет изменять тип или положение пользовательского компонента (стр 1013), а также добавлять примечания после создания компонента.
	Служит для отображения всех созданных переменных (стр 898).
	Открывает диалоговое окно Обозреватель пользовательского компонента .
	Служит для сохранения пользовательского компонента под другим именем.
	Служит для сохранения и обновления существующих компонентов в модели.
	Закрывает редактор.

Сохранение пользовательского компонента

После редактирования пользовательского компонента необходимо сохранить изменения.


Tekla Structures сохраняет пользовательский компонент в папке текущей модели в файле `xslib.db1`, который представляет собой библиотечный файл, содержащий пользовательские компоненты и эскизы.

Задача	Что нужно сделать
Применить изменения ко всем копиям пользовательского компонента	1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку Сохранить компонент  .

Задача	Что нужно сделать
	2. В диалоговом окне Подтверждение сохранения нажмите кнопку Да . Tekla Structures сохраняет изменения и применяет их ко всем копиям пользовательского компонента в модели.
Сохранить компонент с новым именем	1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку Сохранить под новым именем  . 2. Введите новое имя для компонента.
Сохранить и закрыть компонент	1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку Закреть  . 2. В окне сообщения Закреть редактор пользовательских компонентов нажмите кнопку Да . Если выбрать Нет , редактор пользовательских компонентов закроется без сохранения изменений.

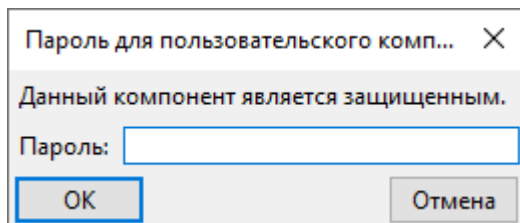
Защита пользовательского компонента с помощью пароля

Чтобы ограничить доступ для редактирования пользовательского компонента, защитите его паролем. Пользовательские компоненты с паролями добавляются в модели точно так же, как обычные.

1. Выберите пользовательский компонент в модели.
2. Щелкните символ пользовательского компонента правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать пользовательский компонент**.
3. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
4. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную.

5. В поле **Имя** введите Password.
6. В поле **Формула** введите желаемый пароль.
7. Сохраните пользовательский компонент.


При следующей попытке открыть пользовательский компонент для редактирования появится запрос на ввод пароля.



8.7 Добавление пользовательских компонентов в модель

Пользовательские компоненты добавляются в модель из каталога **Приложения и компоненты**.

Добавление в модель пользовательского соединения, узла или стыка

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Чтобы найти нужный компонент, просмотрите каталог или введите ключевые слова в поле поиска.

В каталоге пользовательские компоненты обозначены следующими символами:

Тип	Символ
Пользовательская деталь	
Пользовательское соединение или стык	
Пользовательский узел	

3. Выберите пользовательский компонент, который требуется добавить.
4. Следуя инструкциям в строке состояния, добавьте пользовательский компонент в модель.

5. Дважды щелкните пользовательский компонент в модели, чтобы изменить его свойства.

Пример: добавление в модель пользовательского соединения

В этом примере показано, как добавить в модель ранее созданное [пользовательское соединение на торцевой пластине \(стр 885\)](#). Этот компонент не способен адаптироваться к различным ситуациям в модели, поскольку мы не внесли в него необходимые для этого изменения. В связи с этим добавлять его следует в месте, аналогичном тому, где он был создан. В противном случае пользовательский компонент не будет работать надлежащим образом.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Выберите в каталоге пользовательское соединение на торцевой пластине, которое нужно добавить в модель.
Tekla Structures выводит инструкции в строку состояния.
3. Выберите колонну в качестве главной детали.
4. В качестве второстепенной детали выберите балку.
Tekla Structures добавляет соединение на торцевой пластине в модель.

Добавление или перемещение пользовательской детали в модели



Для добавления или перемещения пользовательских деталей используйте ручки и размеры в режиме «Прямое изменение». Если вам не удастся выбрать пользовательские детали в модели, убедитесь, что

переключатель выбора **Выбрать компоненты**  активен.

ПРИМ. Этот способ не подходит для добавления пользовательских деталей на грани, на которых имеются срезы/вырезы или фаски кромок. Прежде чем добавлять в режиме прямого изменения пользовательские детали на грани со срезами или фасками, необходимо скрыть на виде режущие детали и объекты фасок кромок.

Не рекомендуется применять прямое изменение к пользовательским деталям, которые являются параметрическими и у которых входные точки определяют размеры. Изображение для предварительного просмотра упрощено; оно основывается на размерах по умолчанию

пользовательской детали, и привязка работает не так, как обычно.

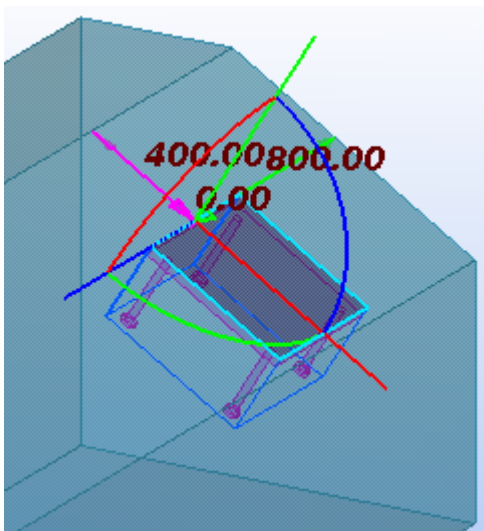
1. Убедитесь, что режим **Прямое изменение**  включен.
2. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
3. Выберите в каталоге нужную пользовательскую деталь.
4. Наводите указатель мыши на грани и кромки деталей в модели, чтобы увидеть, как пользовательская деталь переворачивается и корректируется в соответствии с гранями деталей.

Если вы добавляете пользовательскую деталь в другой объект, Tekla Structures также отображает позиционные размеры (расстояния до ближайших кромок объекта).

Если вы добавляете пользовательскую деталь с одной входной точкой, нажимайте клавишу **ТАВ**, чтобы поворачивать ее с шагом 90 градусом вокруг оси Y рабочей плоскости.

5. В зависимости от количества входных точек пользовательской детали укажите одну или две точки, чтобы разместить эту деталь в модели.

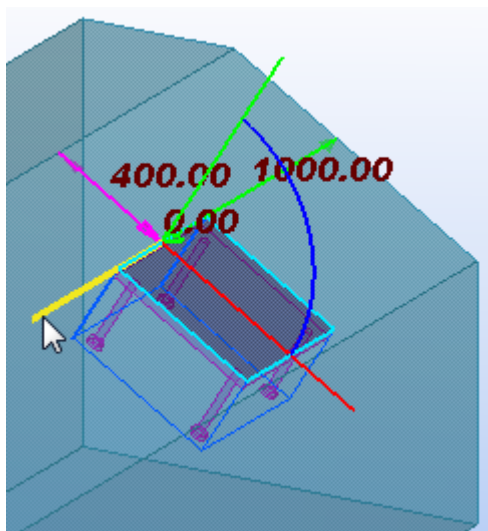
Tekla Structures отображает координатные оси, ручки поворота и позиционные размеры, с помощью которых можно скорректировать положение и поворот пользовательской детали. Ручки имеют красный, зеленый и синий цвет, в соответствии с локальной системой координат пользовательской детали.



- Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы подтвердить положение и поворот.

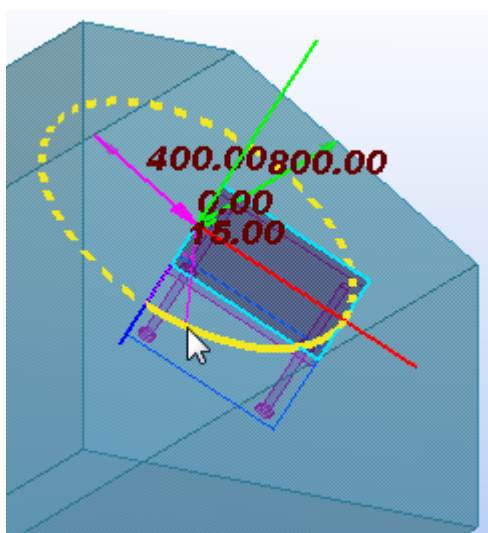
Tekla Structures добавляет пользовательскую деталь в модель.

- Для перемещения пользовательской детали параллельно какой-либо из ее координатных осей перетащите соответствующую ручку-ось в новое место.



- Для поворота пользовательской детали вокруг какой-либо из ее координатных осей перетащите соответствующую ручку поворота в новое место.

Нажимайте клавишу **TAB**, чтобы поворачивать пользовательскую деталь с шагом 90 градусов в направлении выбранной ручки поворота.



- Чтобы переместить или повернуть пользовательскую деталь путем задания расстояния или угла:

- a. Выберите ручку-ось, ручку поворота или стрелку размера.
 - b. Введите значение, на которое вы хотите изменить размер.
Когда вы начинаете вводить значение, Tekla Structures открывает диалоговое окно **Ввод местоположения в виде числа**.
 - c. Нажмите **ОК**, чтобы подтвердить новый размер.
10. Чтобы прекратить внесение изменений, нажмите клавишу **ESC**.

8.8 Добавление переменных к пользовательскому компоненту

Переменные — это свойства пользовательского компонента. Переменные создаются в редакторе нестандартных компонентов. С их помощью можно адаптировать пользовательский компонент к изменениям в модели. Отдельные переменные отображаются в диалоговом окне пользовательского компонента, а остальные скрыты и используются только в вычислениях.

Типы переменных

Существует два типа переменных:

- **Переменная расстояния:** расстояние между двумя плоскостями или между точкой и плоскостью. Переменная расстояния привязывает детали друг к другу или играет роль опорного расстояния.
- **Параметрическая переменная:** параметрические переменные управляют всеми остальными свойствами пользовательского компонента, в частности именем, сортом материала и размером болтов. Параметрические переменные также используются в вычислениях.

Переменные расстояния

Переменные расстояния служат для привязки объектов пользовательского компонента к плоскости, чтобы объекты компонента оставались на фиксированном расстоянии от плоскости даже при изменении окружающих объектов. Создавать переменные расстояния можно вручную или автоматически.

К плоскости можно привязать следующие объекты:

- вспомогательные плоскости
- опорные точки деталей (только объекты пользовательских компонентов);
- опорные точки групп болтов;
- фаски;
- ручки вырезов деталью и вырезов по многоугольнику;

- обрезка по прямой;
- опорные точки арматурных стержней;
- опорные точки арматурных сеток и арматурных прядей;
- соединения.

В диалоговом окне пользовательского компонента можно отображать все переменные расстояния или только некоторые из них. Отображайте переменные, если вы хотите иметь возможность редактировать их значения в диалоговом окне. Если переменные используются просто для привязки объектов к плоскости, их можно скрыть.

Параметрические переменные

Параметрические переменные служат для [задания свойств для любого объекта, создаваемого пользовательским компонентом \(стр 914\)](#). После создания переменной значение можно будет изменять непосредственно в диалоговом окне пользовательского компонента.

Также можно создавать формулы для расчета значений. Например, можно вычислять положение ребра жесткости по отношению к длине балки.

ПРИМ. Чтобы на переменную можно было сослаться в формуле, длина ее имени не должна превышать 19 символов. Переменные с более длинными именами не будут корректно обрабатываться при попытке сослаться на них.

В диалоговом окне пользовательского компонента можно отображать все параметрические переменные или только некоторые из них. Отображайте переменные, если вы хотите иметь возможность редактировать их значения в диалоговом окне. Если переменные используются только в вычислениях, их можно скрыть.


Привязка объектов компонента к плоскости

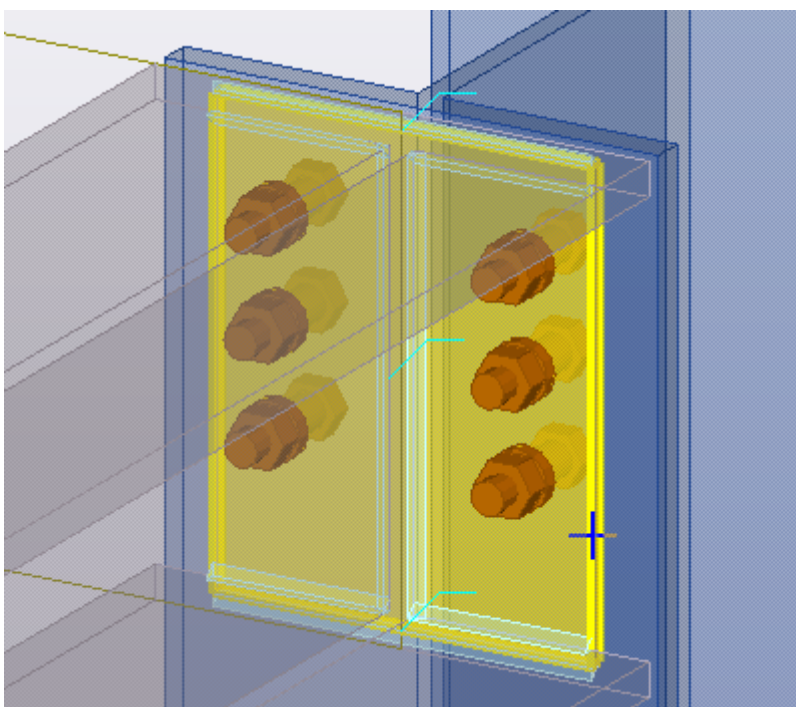
Для привязки объектов компонента к плоскости используются *переменные расстояния*. Привязка обеспечивает, что расстояние между пользовательским компонентом и плоскостью будет оставаться фиксированным даже при изменении окружающих компонентов. Переменные расстояния автоматически получают префикс **D** (от слова distance), который отображается в диалоговом окне **Переменные**.

Автоматическая привязка объектов

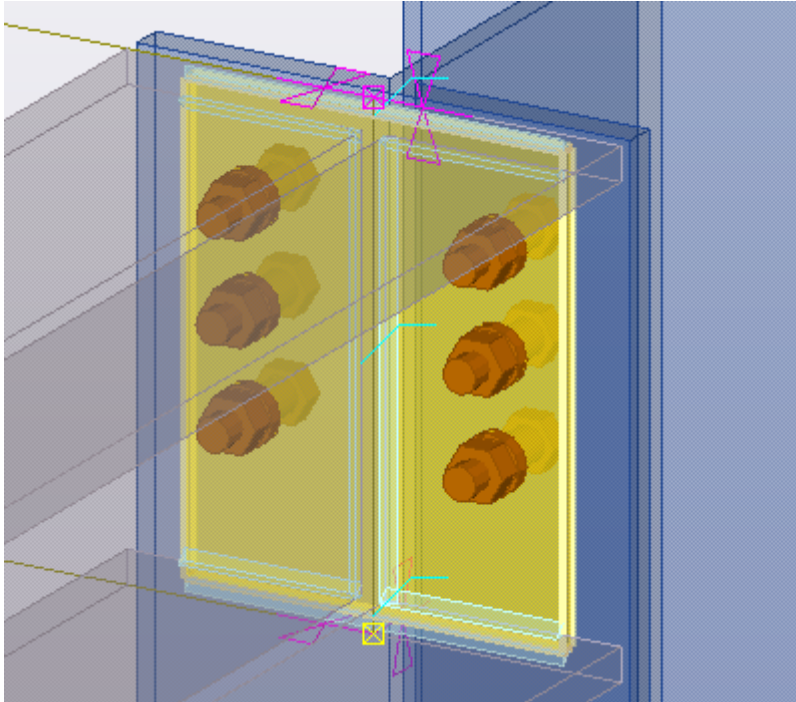
Объекты можно автоматически связывать с главной и второстепенными деталями соединения или узла. Выбранные объекты или их ручки привязываются к существующим плоскостям, если объекты (или ручки) находятся точно на плоскости.

ПРИМ. Автоматически связывать [пользовательские детали \(стр 872\)](#) невозможно, поскольку у них нет главной детали.

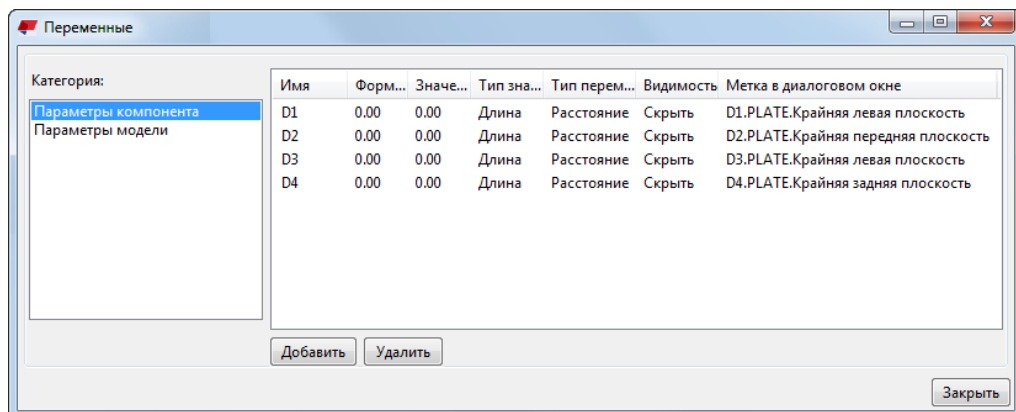
1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку **Создать переменные расстояния автоматически** .
2. Выберите объект, который имеет [ручки \(стр 371\)](#).



3. Щелкните средней кнопкой мыши, чтобы привязать объект. Tekla Structures привязывает объект к существующим плоскостям максимум в трех направлениях.
Для каждой привязки Tekla Structures отображает символ расстояния. Выберите объект, чтобы увидеть привязки.



Соответствующие переменные расстояния появляются в диалоговом окне [Переменные](#) (стр 1024):



Привязка объектов вручную

Создавайте привязки вручную, если привязать пользовательский компонент нужно только за конкретные ручки. Объект можно привязать максимум к трем плоскостям.

1. Убедитесь, что режим **Прямое изменение**  выключен.

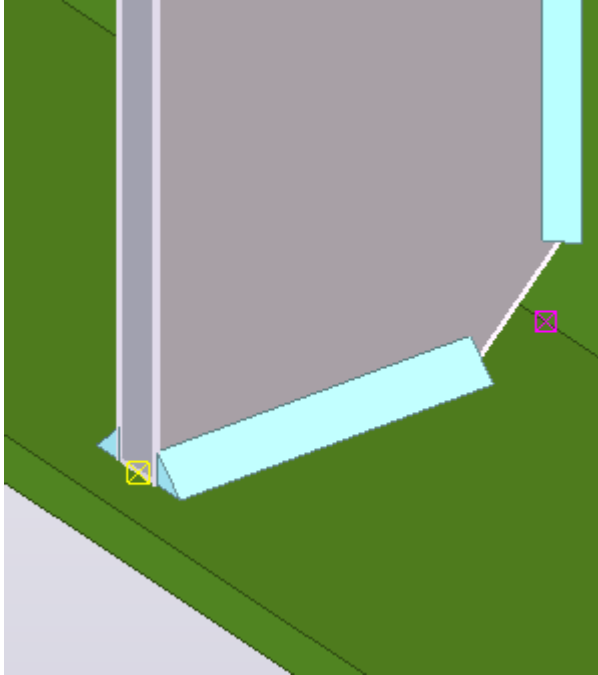
При выключенном режиме **Прямое изменение** выбирать ручки легче.

2. Убедитесь, что вы работаете на виде модели, на котором видны грани объектов.

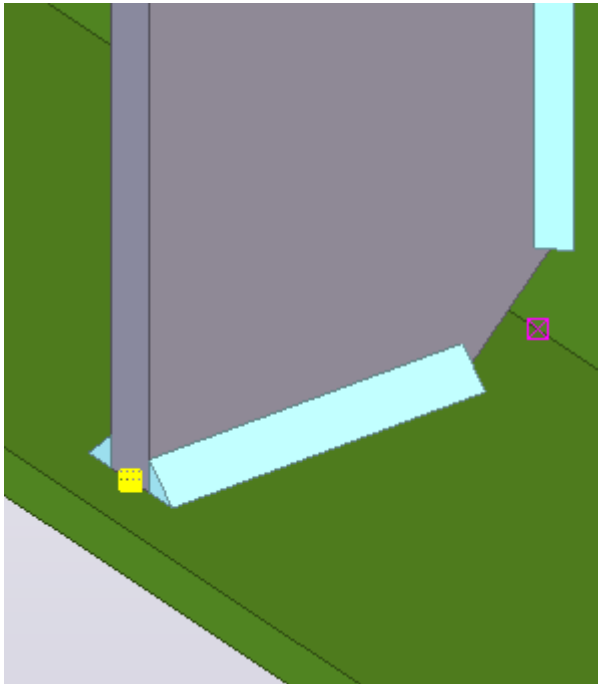
На вкладке **Вид** выберите **Визуализация** и выберите один из следующих вариантов:


- **Детали - в оттенках серого** (CTRL+3)
- **Детали - визуализированные** (CTRL+4)

3. На виде пользовательского компонента выберите компонент, чтобы отобразить его [ручки](#) (стр 371).

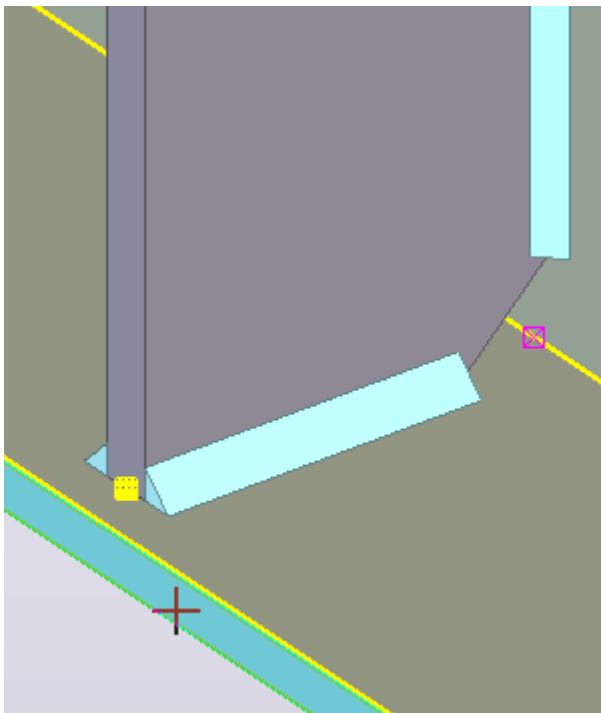


4. Выберите ручку, которую нужно привязать к плоскости.



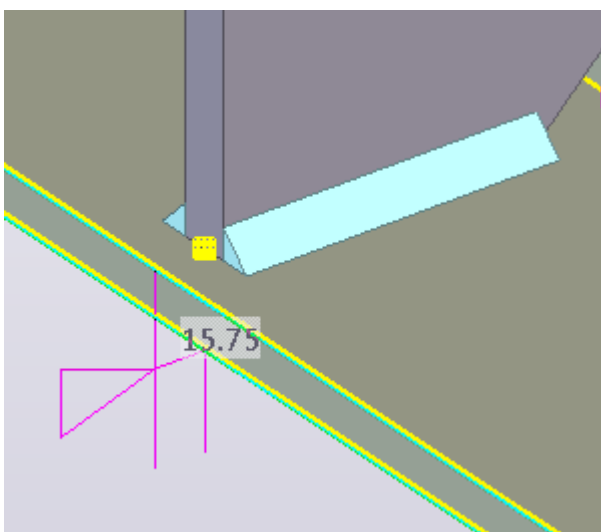
5. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку **Добавить фиксированное расстояние** .
Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать **Привязать к плоскости**.
6. Перемещайте указатель мыши на виде пользовательского компонента, чтобы выделить плоскость, которую вы хотите связать с ручками.

Например:

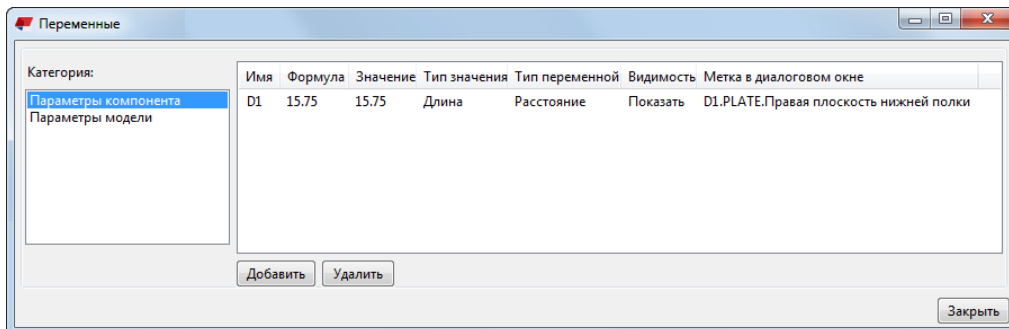


ПРИМ. Если выделить нужную плоскость не удастся, [смените тип плоскостей \(стр 1021\)](#) на панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов**. Граничные плоскости и плоскости компонентов подходят для большинства типов профилей, поэтому старайтесь использовать их всегда, когда это возможно.

- Щелкните плоскость, чтобы создать привязку.
Tekla Structures отображает для привязки символ расстояния.



Соответствующая переменная расстояния появляется в диалоговом окне **Переменные**:



ПРИМ. Если вы создали многоуровневый пользовательский компонент, используя в качестве вложенного компонента в нем компонент типа «плагин» или другой пользовательский компонент, при сохранении многоуровневого компонента и использовании его в модели привязки могут быть потеряны или не будут работать должным образом.

Тестирование привязки

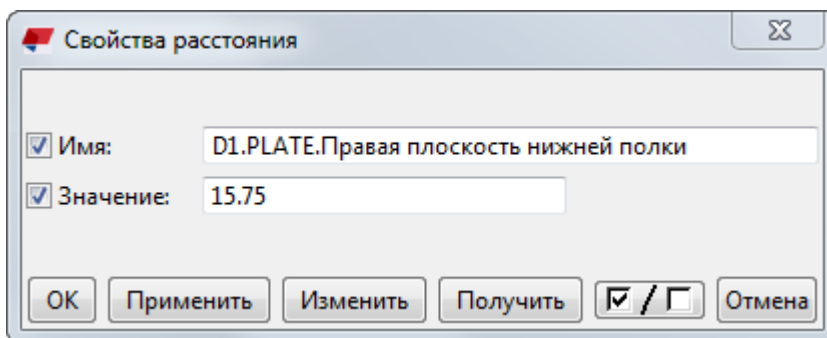
Протестируйте все привязки, чтобы убедиться, что они работают надлежащим образом.

Чтобы иметь возможность выбирать расстояния в модели, убедитесь, что

переключатель **Выбрать расстояния**  активен.

1. Дважды щелкните символ расстояния на виде пользовательского компонента.

Откроется диалоговое окно **Свойства расстояния**.



2. В поле **Значение** введите новое значение.
3. Нажмите кнопку **Изменить**.

Вы должны увидеть, что привязка в модели изменилась.


СОВЕТ Также можно протестировать привязку в диалоговом окне [Переменные \(стр 1024\)](#):


- a. Введите новое значение в поле **Формула**.
- b. Нажмите **ВВОД**.

Вы должны увидеть, что привязка в модели изменилась.

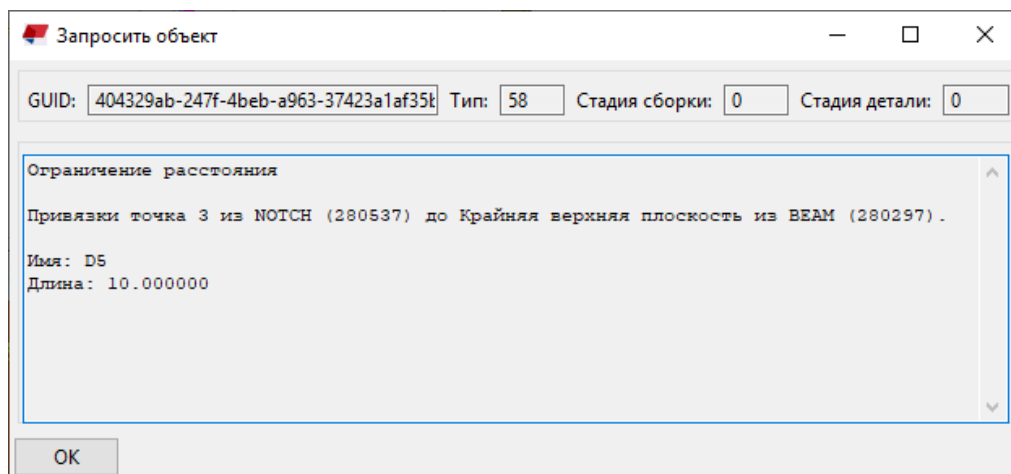
Проверка привязки

Проверить, что привязано к чему, можно с помощью команды **Запросить объекты**.

Чтобы иметь возможность выбирать расстояния в модели, убедитесь, что переключатель **Выбрать расстояния**  активен.


1. На ленте выберите  **Объект**.
2. Выберите символ расстояния на виде пользовательского компонента.

Откроется диалоговое окно **Запросить объект** с информацией о привязке.



Удаление привязки

Изменять привязки невозможно, однако можно удалить существующие привязки и затем создать новые, чтобы связать объекты заново.


Чтобы иметь возможность выбирать расстояния в модели, убедитесь, что переключатель **Выбрать расстояния**  активен.

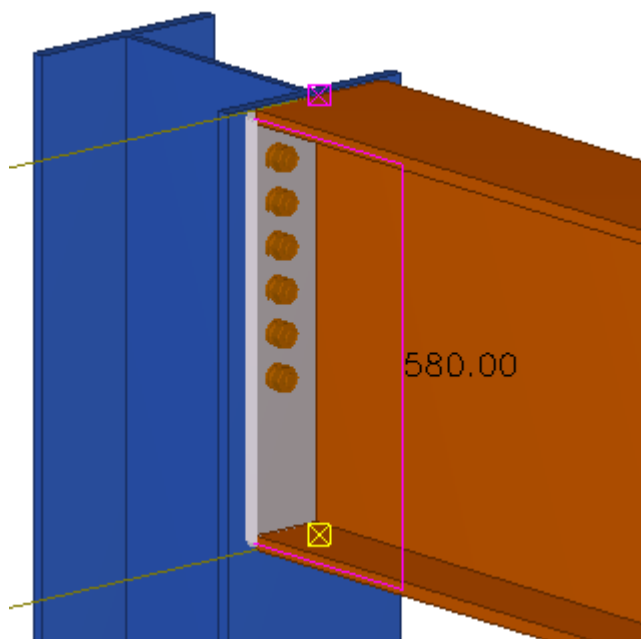
1. Выберите привязку на виде пользовательского компонента.
2. Нажмите клавишу **DELETE**.

Можно также выбрать привязку в диалоговом окне [Переменные \(стр 1024\)](#) и нажать кнопку **Удалить**.

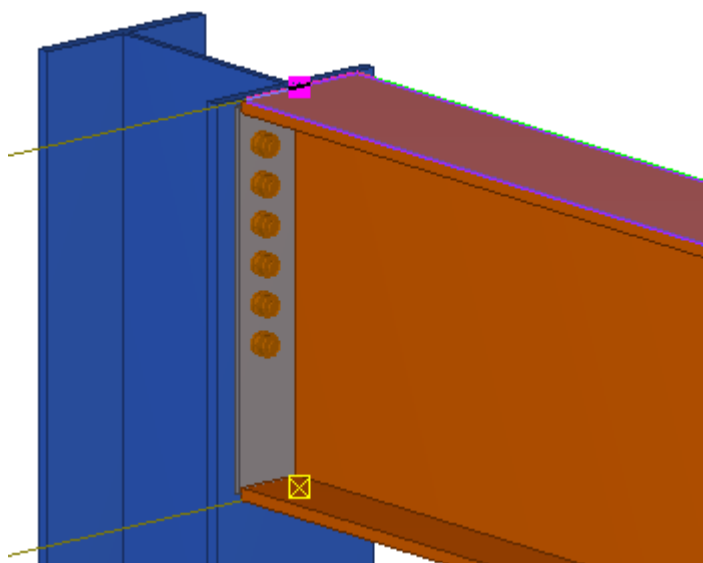
Пример: привязка торцевой пластины к плоскости

В этом примере показано, как привязать верх торцевой пластины к верхней стороне балки.

1. Убедитесь, что режим **Прямое изменение**  выключен. Выбирать ручки торцевой пластины легче, когда режим **Прямое изменение** выключен.
2. Чтобы отобразить ручки торцевой пластины, выберите ее в окне вида пользовательского компонента.



3. Выберите верхнюю ручку торцевой пластины.
4. Щелкните верхнюю ручку правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
5. Наведите указатель на верхнюю сторону полки балки, чтобы выделить ее.

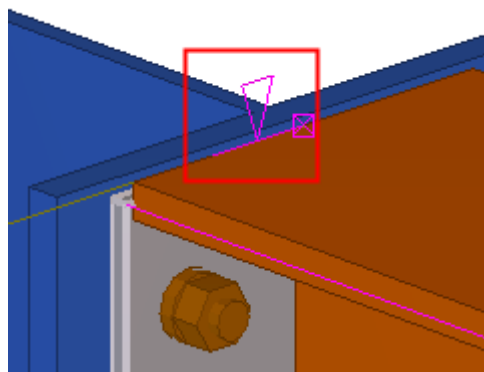


Здесь используется тип граничной плоскости. При изменении профиля детали граничную плоскость можно найти всегда.

ПРИМ. Если выделить нужную плоскость не удастся, [смените тип плоскостей \(стр 1021\)](#) на панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов**.

6. Щелкните верхнюю сторону полки балки.

В окнах видов пользовательских компонентов появляется символ расстояния.



7. Дайте созданной привязке информативное имя:

- a. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку

Показать переменные .

Откроется диалоговое окно **Переменные**.

- b. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите От верха пластины до верха полки в качестве имени новой привязки.

Привязка объектов компонентов с использованием магнитных вспомогательных плоскостей или линий

Вместо того чтобы привязывать каждую ручку объекта компонента к плоскости по отдельности, можно воспользоваться магнитными вспомогательными плоскостями и линиями. Объекты, находящиеся непосредственно на магнитной вспомогательной плоскости (или линии), будут перемещаться вместе с плоскостью (или линией); это значит, что вам нужно создать только одну переменную расстояния, а не восемь, например.

Привязка ручек с использованием магнитной вспомогательной плоскости

1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку

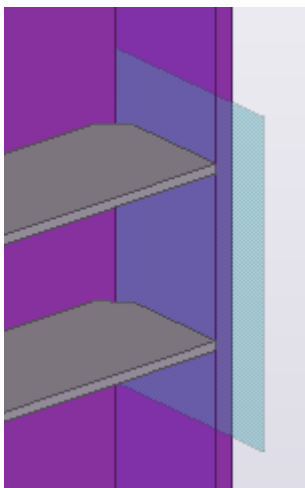
Добавить вспомогательную плоскость .

2. Укажите четыре точки, чтобы задать форму вспомогательной плоскости.

Например, создайте плоскость, проходящую через все ручки и фаски пользовательского компонента.

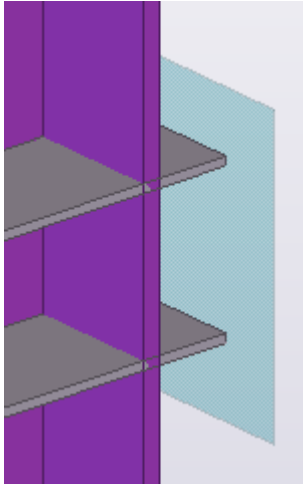
3. Щелкните средней кнопкой мыши.

Tekla Structures создает вспомогательную плоскость. Например:



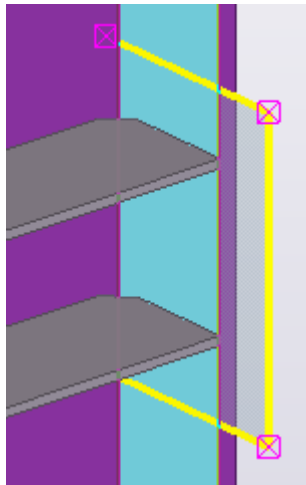
4. Дважды щелкните плоскость.
Свойства плоскости отображаются на панели свойств.
5. Введите имя для плоскости.
6. В списке **Магнитный** выберите **Да**.
7. Нажмите кнопку **Изменить**.

Теперь при перемещении вспомогательной плоскости все ручки, лежащие на этой плоскости, также будут перемещены:



8. Привяжите вспомогательную плоскость к грани детали:
 - a. Выберите вспомогательную плоскость, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
 - b. Выберите соответствующую грань детали.

Например, это может быть внутренняя полка колонны:




Tekla Structures отображает для привязки символ расстояния. Теперь при перемещении грани детали ручки на магнитной вспомогательной плоскости будут следовать за ней.

ПРИМ. Магнитная вспомогательная плоскость действует только в отношении объектов, опорные точки которых находятся непосредственно на этой плоскости. По умолчанию расстояние магнитного притяжения составляет 0.2 мм.

Изменить это значение можно с помощью расширенного параметра XS_MAGNETIC_PLANE_OFFSET.

Привязка ручек с использованием магнитной вспомогательной линии

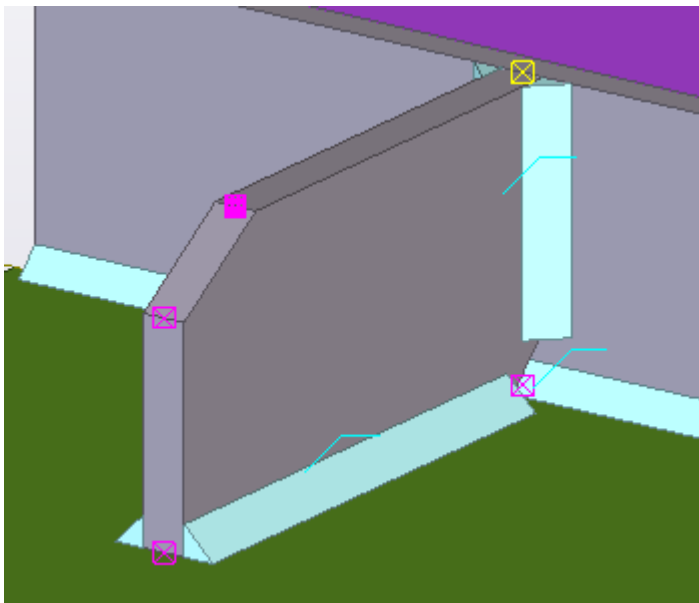
1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку **Добавить вспомогательную линию**  .
2. Укажите начальную точку вспомогательной линии.
3. Укажите конечную точку вспомогательной линии.
Tekla Structures создает вспомогательную линию.
4. Дважды щелкните линию.
Свойства линии отображаются на панели свойств.
5. Введите имя для линии.
6. В списке **Магнитный** выберите **Да**.
7. Нажмите кнопку **Изменить**.
Теперь при перемещении вспомогательной линии все ручки, лежащие на этой линии, также будут перемещены.
8. Привяжите вспомогательную линию к грани детали:
 - a. Выберите вспомогательную линию, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
 - b. Выберите соответствующую грань детали.
Tekla Structures отображает для привязки символ расстояния. Теперь при перемещении грани детали ручки на магнитной вспомогательной линии будут следовать за ней.

Добавление расстояния между объектами компонента

Переменные опорного расстояния служат для добавления расстояния между двумя точками или точкой и плоскостью. Опорное расстояние изменяется при перемещении объектов, на которое оно ссылается. Опорные расстояния можно использовать в вычислениях, — например, для определения шага перекладин трапа. Переменные опорного расстояния автоматически получают префикс **D** (от слова distance), который отображается в диалоговом окне **Переменные**.

1. На виде пользовательского компонента выберите [ручку \(стр 371\)](#).

Это начальная точка для измерения.

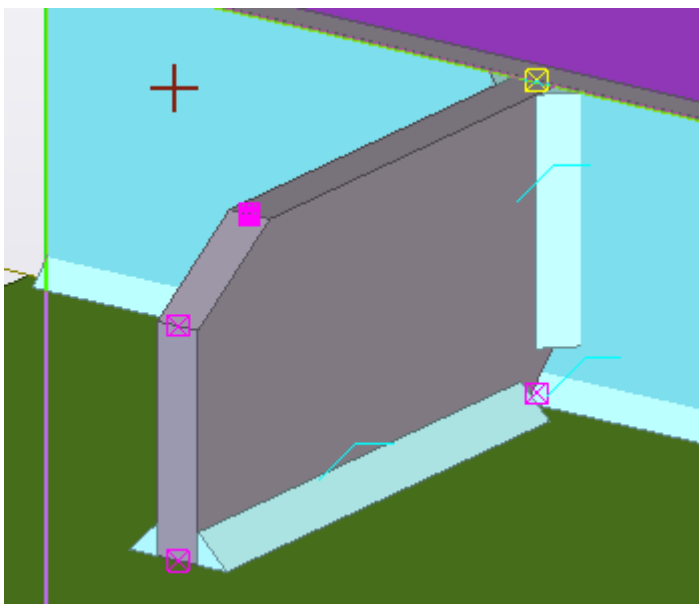


2. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку

Добавить опорное расстояние .

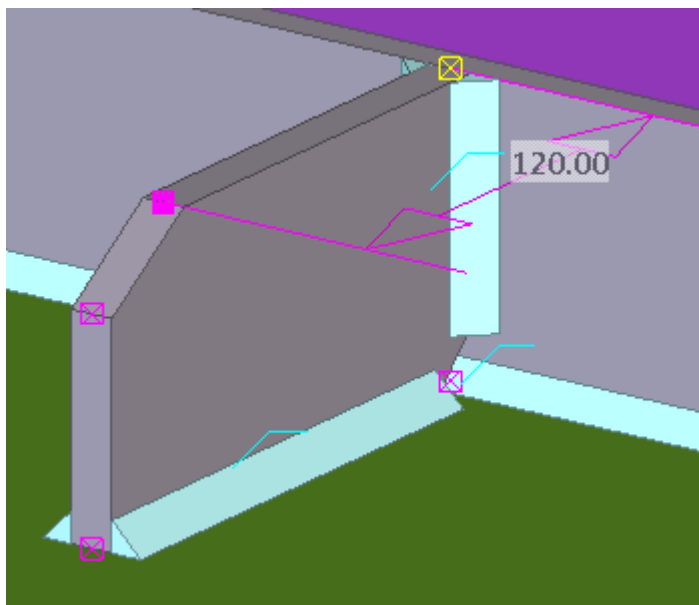
3. Перемещайте указатель мыши на виде, чтобы выделить плоскость.

Это будет конечная точка для измерения. Если выделить нужную плоскость не удастся, [смените тип плоскостей \(стр 1021\)](#) на панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов**.

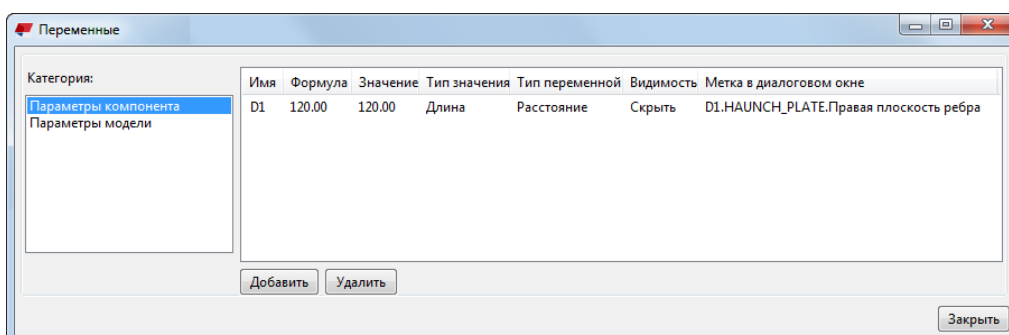


4. Щелкните плоскость, чтобы выбрать ее.

Tekla Structures отображает расстояние.



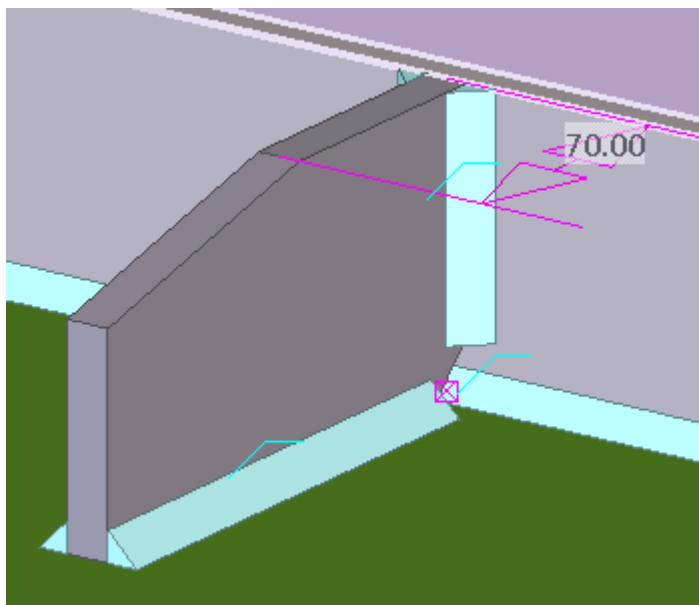
Соответствующая переменная опорного расстояния появляется в диалоговом окне **Переменные**:



Обратите внимание, что команда **Добавить опорное расстояние** остается активной. Можно продолжать щелкать плоскости, если вы хотите измерить другие расстояния.

5. Чтобы прекратить измерение, нажмите **ESC**.
6. Чтобы проверить, что опорное расстояние работает правильно, переместите ручку.

Расстояние изменяется соответствующим образом. Например:



См. также

[Добавление переменных к пользовательскому компоненту \(стр 898\)](#)

Задание свойств объектов с помощью параметрических переменных

Параметрические переменные используются для задания базовых свойств (таких как имя, материал, профиль, номер позиции и т. п.) для любого объекта, создаваемого пользовательским компонентом.

Параметрические переменные автоматически получают префикс **P** (от слова parameter), который отображается в диалоговом окне **Переменные**.

В следующем примере показано, как создать переменную, которая устанавливает для всех сварных швов в пользовательском компоненте заданный размер. После создания переменной размер сварных швов можно будет изменять непосредственно в диалоговом окне пользовательского компонента.

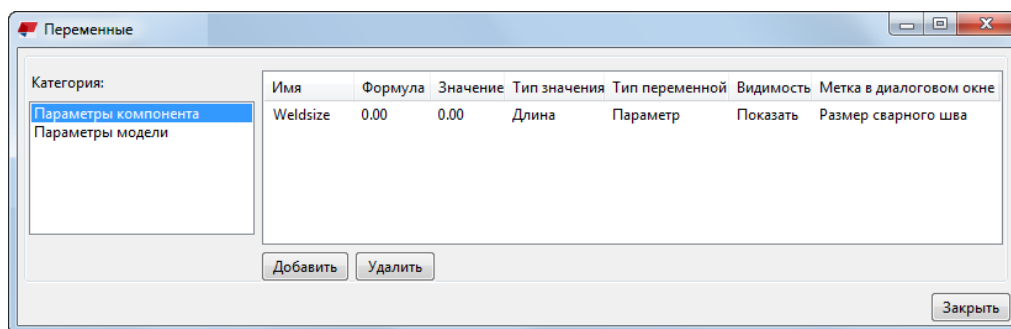
1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку

Показать переменные .

Откроется диалоговое окно **Переменные**.

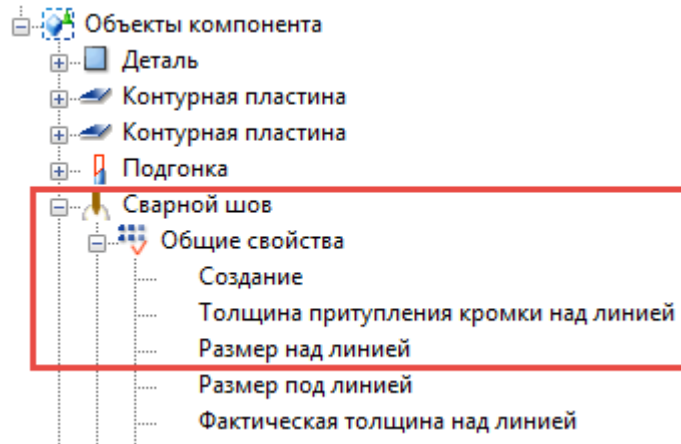
2. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную.

3. В поле **Имя** введите имя для переменной.
Можно также использовать имя, подставляемое по умолчанию, например p1. В этом примере мы введем в качестве имени переменной Weldsize.
4. В списке **Тип значения** выберите подходящий **тип значения** (стр 1024).
Тип определяет, какие значения можно использовать с этой переменной. В этом примере мы выберем тип **Длина**, который подходит для длин и расстояний.
5. В поле **Формула** введите значение или формулу переменной.
Оставьте это поле пустым.
6. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите информативное имя для параметрической переменной.
Эта подпись будет отображаться в диалоговом окне пользовательского компонента. В этом примере введем в качестве подписи Размер сварного шва.
7. В списке **Видимость** укажите, будет ли переменная отображаться в диалоговом окне пользовательского компонента.
Если переменная используется только в вычислениях, скройте ее. Если вы хотите иметь возможность редактировать значение переменной в диалоговом окне пользовательского компонента, отобразите ее. В этом примере мы выберем **Показать**.
8. Нажмите кнопку **Заккрыть**.
Итак, вы создали параметрическую переменную со следующими настройками:

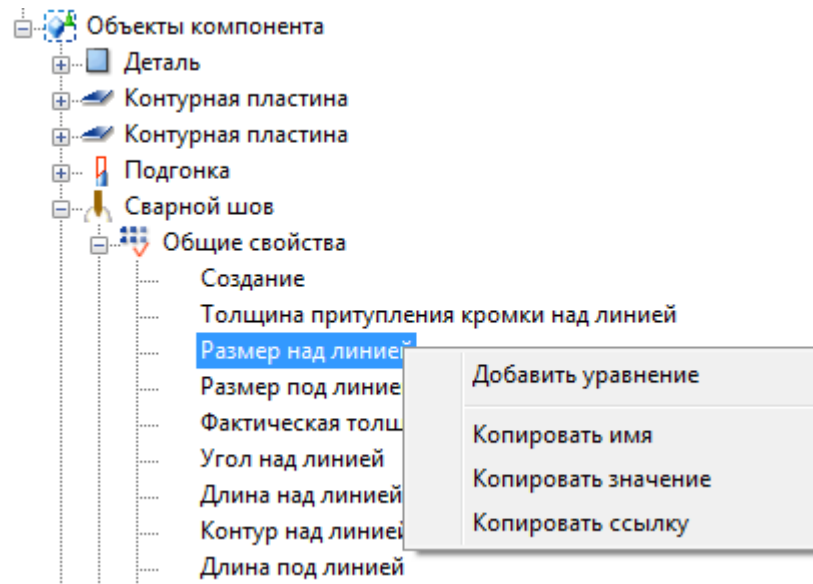


9. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** привяжите переменную к требуемому свойству объекта.
 - a. Выберите свойство.

Выберите свойство **Размер над линией** самого верхнего шва.

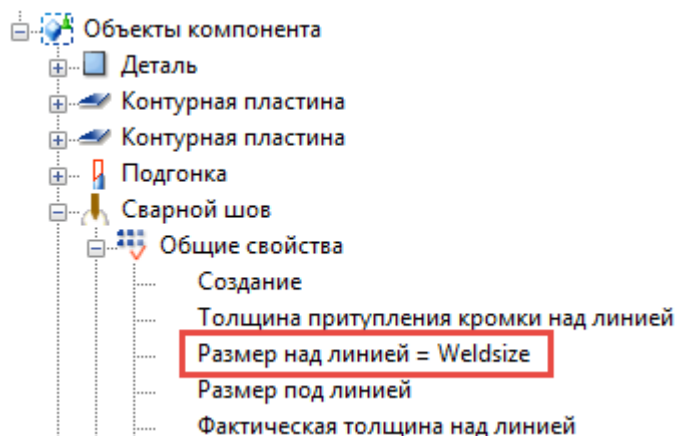


- b. Щелкните свойство правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.



- c. После знака равенства введите имя параметрической переменной.

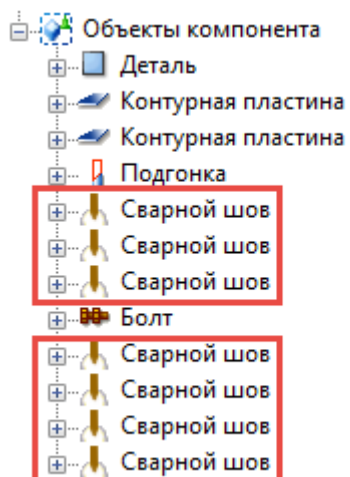
Введите Weldsize.



Теперь свойство **Размер над линией** можно изменять с помощью поля **Размер сварного шва** в диалоговом окне пользовательского компонента.

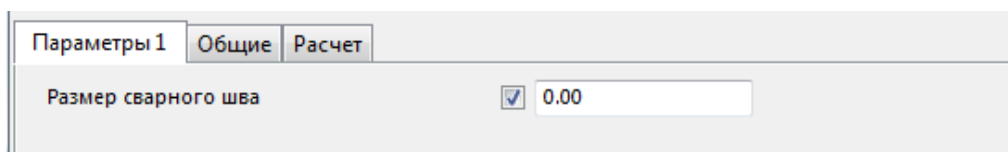
- Повторите шаг 9 для любого другого свойства того же типа, если необходимо.

Повторите эту процедуру для других сварных швов, чтобы все они были связаны с полем **Размер сварного шва** в диалоговом окне пользовательского компонента.



- Сохраните пользовательский компонент. (стр 892)

Переменная теперь будет отображаться в диалоговом окне пользовательского компонента (кроме случаев, когда вы выбрали **Скрыть** при задании видимости переменной на шаге 7).



Если теперь изменить значение размера сварного шва, размер всех сварных швов в пределах пользовательского компонента изменится соответствующим образом.

См. также

[Копирование свойств и ссылок на свойства из другого объекта \(стр 918\)](#)

Копирование свойств и ссылок на свойства из другого объекта

Можно копировать свойства, например имена и значения, из других объектов и использовать их для определения свойств пользовательского компонента. Также можно копировать *ссылки* на свойства. В этом случае связь является динамической, поэтому при изменении свойства ссылка отражает эти изменения. Например, можно использовать в формулах переменных ссылку на длину балки. Даже если длина изменится, в вычислениях все равно будет использоваться правильное значение.

1. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите свойство объекта, которое вы хотите скопировать.

Чтобы найти требуемый объект компонента было проще, выберите его в окне вида пользовательского компонента. Tekla Structures выделяет выбранный объект в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента**.

2. Щелкните свойство правой кнопкой мыши и выберите один из следующих вариантов:

- **Копировать имя**

Копируется имя объекта. Например: `Material`.

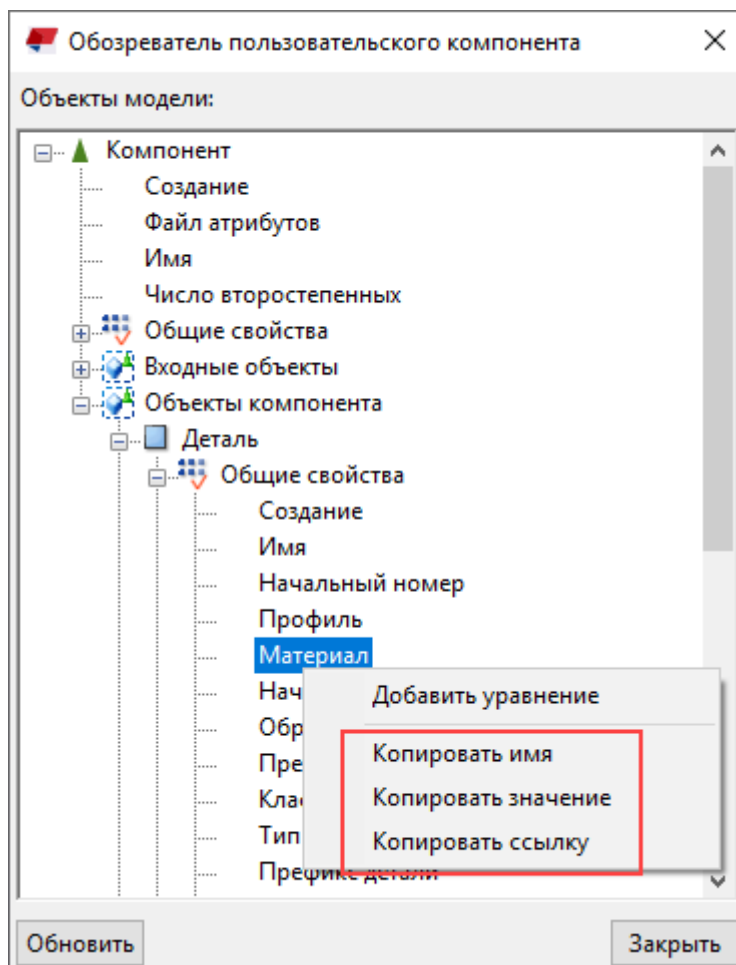
- **Копировать значение**

Копируется текущее значение объекта. Например: `S235JR`.

- **Копировать ссылку**

Копируется ссылка на свойство. Например:

```
fP(Material, "ID57720EEE-0000-000E-3134-363730393237")
```



- Щелкните правой кнопкой мыши поле, куда вы хотите вставить свойство объекта, и выберите **Вставить**.

Например, вставьте ссылку в поле **Формула** в диалоговом окне (стр 1024), чтобы использовать ее в вычислениях.

См. также

[Примеры параметрических переменных и формул переменных в пользовательских компонентах \(стр 936\)](#)

Чтобы формулы переменной

Формулы переменных позволяет сделать пользовательские компоненты более интеллектуальными. Формулы переменных всегда начинаются со знака равенства (=). В самом элементарном случае формула может представлять собой простую зависимость между двумя переменными и выражать, что P2 равна половине P1 ($P2=P1/2$), например. Для создания более сложных вычислений можно использовать в формуле функции и операторы. Например, можно добавлять в формулы математические

выражения, выражения **if**, ссылки на свойства объектов и т. д. При создании формул помните, что умножение производится быстрее, чем деление. Например, $P1 * 0.5$ вычисляется быстрее, чем $P1 / 2$.

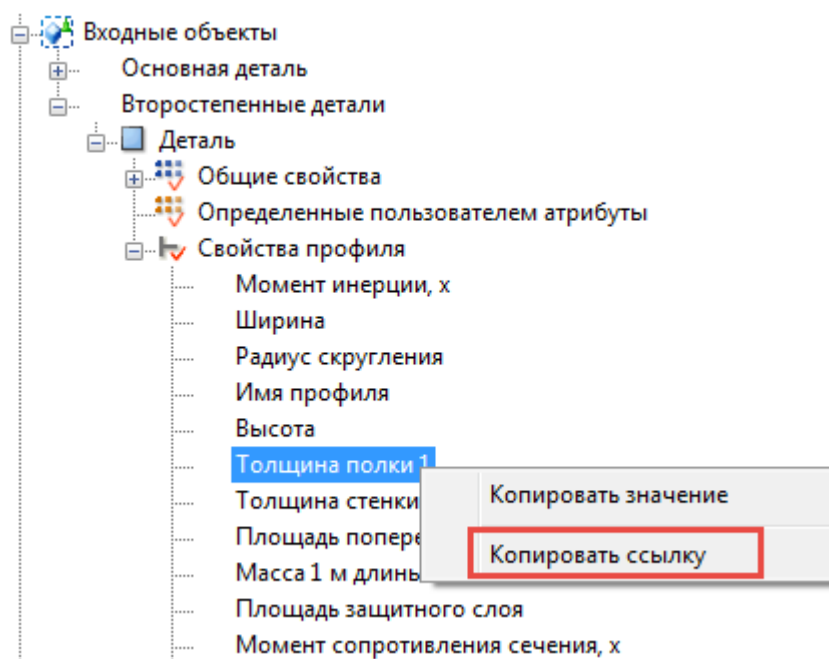
В следующем примере показано, как создать формулу, которая задает размер сварного шва равным половине толщины полки второстепенной детали. При использовании компонента в модели Tekla Structures будет использоваться толщину полки второстепенной детали для вычисления размера сварного шва.

1. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку

Показать переменные .

Откроется диалоговое окно **Переменные**.

2. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную.
3. В поле **Имя** введите имя для переменной.
В этом примере мы введем в качестве имени переменной w .
4. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** выберите **Входные объекты** --> **Второстепенные детали** --> **Деталь** --> **Свойства профиля**.
5. Щелкните свойство **Толщина полки 1** правой кнопкой мыши и выберите **Копировать ссылку**.



6. В поле **Формула** введите $=$, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Вставить**.

Tekla Structures вставляет ссылку на толщину полки из буфера обмена.

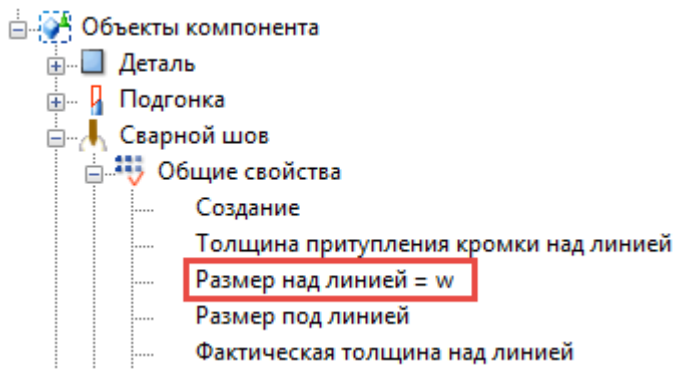
7. После формулы толщины полки введите *0.5.
Теперь формула должна выглядеть следующим образом:

=fP(Толщина полки 1, "GUID")*0.5

8. Задайте остальные значения следующим образом:
- В списке **Тип значения** выберите **Длина**.
 - В списке **Видимость** выберите **Скрыть**.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость
w	=fP(Толщина полки 1, "IDF960A7FE-348B-4F39-BDA5-164B852F3110")*0.5	7.00	Длина	Параметр	Скрыть

9. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** выберите **Объекты компонента --> Сварной шов --> Общие свойства**.
10. Щелкните **Размер над линией** правой кнопкой мыши, выберите **Добавить уравнение** и введите = w.



См. также

[Функции в формулах переменных \(стр 921\)](#)

Функции в формулах переменных

Используйте функции, чтобы вычислить значения для параметрических переменных. Формулы переменных всегда начинаются со знака равенства (=).

Дополнительные сведения см. в разделе [Задание свойств объектов с помощью параметрических переменных \(стр 914\)](#).

Арифметические операторы

Арифметические операторы используются для объединения выражений, возвращающих числовые значения. Можно использовать следующие арифметические операторы.

Оператор	Описание	Примечания
+	сложение	Также используется для создания строк параметров.
-	вычитание	
*	умножение	Умножение осуществляется быстрее, чем деление. =D1*0.5 вычисляется быстрее, чем =D1/2
/	деление	

Логические операторы и операторы сравнения

Логические операторы и операторы сравнения используются внутри выражений **if**. Можно использовать выражения **if-then-else**, чтобы проверить условие и задать значение в зависимости от результата.

Например:

```
=if (D1>200) then 20 else 10 endif
```

В выражениях с оператором **if** (если) можно использовать следующие операторы.

Оператор	Описание	Пример
==	обе стороны равны	
!=	стороны не равны	
<	левая сторона меньше	
<=	левая сторона меньше или равна правой стороне	
>	правая сторона меньше	
>=	правая сторона меньше или равна левой стороне	
&&	логическое И оба условия должны быть истинны	<pre>=if (D1==200 && D2<40) then 6 else 0 endif</pre> <p>Если D1 равна 200, а D2 меньше 40, результат равен 6; в противном случае результат равен 0.</p>

Оператор	Описание	Пример
	логическое ИЛИ только одно условие должно быть истинно	<pre>=if (D1==200 D2<40) then 6 else 0 endif</pre> Если D1 равна 200 или D2 меньше 40, результат равен 6; в противном случае результат равен 0.

Ссылочные функции

С помощью опорных функций можно ссылаться на свойство другого объекта, например на толщину пластины второстепенной детали. Tekla Structures ссылается на объект на системном уровне, поэтому, если свойство объекта изменится, изменится и значение ссылочной функции.

Доступны следующие ссылочные функции.

Функция	Описание	Пример
<code>fTpl ("template attribute", "object GUID")</code>	Возвращает значение атрибута шаблона для объекта с заданным идентификатором GUID.	<pre>=fTpl ("WEIGHT", "ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038")</pre> Возвращает значение веса объекта с идентификатором GUID ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038.
<code>fP ("user-defined attribute", "object GUID")</code>	Возвращает значение определенного пользователем атрибута для объекта с заданным идентификатором GUID.	<pre>=fP ("comment", "ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038")</pre> возвращает определенный пользователем атрибут comment объекта с идентификатором GUID ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038.
<code>fValueOf ("parameter")</code>	Возвращает значение параметра.	Если уравнение имеет вид $=P2+ "*" +P3$, результат равен $P2 * P3$. В уравнении <code>=fValueOf ("P2") + "*" +fValueOf ("P3")</code> , где $P2=780$ и $P3=480$, результат равен $780 * 480$.

Функция	Описание	Пример
fRebarCatalogValue(BarGrade, BarSize, Usage, FieldName)	<p>Возвращает значение арматурных стержней объекта из каталога.</p> <p>Значение для Usage может быть 2 ("Стяжка") или 1 ("Главн.").</p> <p>Для FieldName указывается одно из следующих значений.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 NominalDiameter • 1 ActualDiameter • 2 Weight • 3 MinRadius • 4 Hook1Radius • 5 Hook1Angle • 6 Hook1Length • 7 HookRadius • 8 Hook2Angle • 9 Hook2Length • 10 Hook3Radius • 11 Hook3Angle • 12 Hook3Length • 13 Area 	<p>fRebarCatalogValue("A500HW", "10", 1, 2)</p> <p>Возвращает размер, сферу применения и вес объекта с маркой арматурного стержня A500HW.</p>

ASCII-файл в качестве ссылочной функции

Можно ссылаться на ASCII-файлы для получения данных. Tekla Structures ищет файлы в следующем порядке:

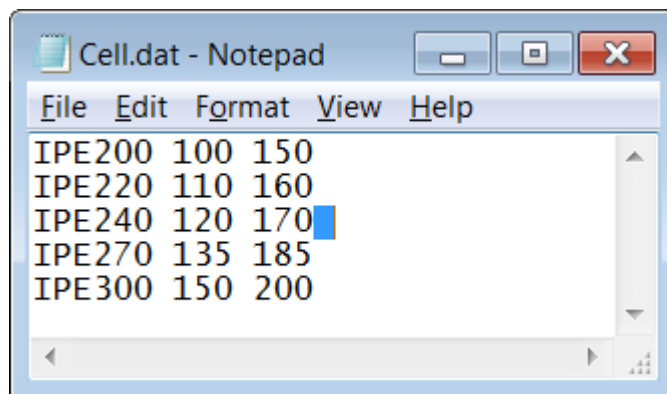
1. модель
2. `..\TeklaStructuresModels\<<model>\CustomComponentDialogFiles\`
3. проект (задается расширенным параметром `XS_PROJECT`)
4. компания (задается расширенным параметром `XS_FIRM`)
5. система (задается расширенным параметром `XS_SYSTEM`)

Для чтения файлов используется следующий формат:

```
fVF("filename", "key_value_of_row", column_number)
```

- Значение ключа строки представляет собой уникальное текстовое значение.
- Номер столбца — это порядковый номер, отсчитываемый от 1.

ПРИМ. В файле ASCII вводите пробел в конце каждой строки. В противном случае информация не будет считываться правильно.



Пример

Функция `=fVF("Overlap.dat", "MET-202Z25", 5)` указана в окне **Формула** диалогового окна **Переменные**. Функция получает значение `16.0` для профиля `MET-202Z25` из файла `Overlap.dat`.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип перемене...	Видимость
P1	=fVF("Overlap.dat", "MET-202Z25", 5)	16.00	Текст	Параметр	Показать

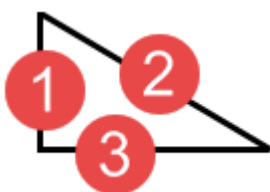
MET-202Z20	201	MET-S202Z20	3	16	1	1	32	32	11
MET-202Z23	201	MET-S202Z23	3	16	1	1	32	32	11
MET-202Z25	201	MET-S202Z25	3	16	1	1	32	32	11
MET-232C16	213	MET-CS232	3	16	2	1	32	32	14
MET-232C18	213	MET-CS232	3	16	2	1	32	32	14
MET-232C20	213	MET-CS232	3	16	2	1	32	32	14

1. Значение ключа строки (MET-202Z25)
2. Номер столбца (5)

Математические функции

Создавайте более сложные математические выражения с помощью математических функций. Доступны следующие функции.

Функция	Описание	Пример
fabs(параметр)	Возвращает абсолютное значение параметра.	Функция =fabs (D1) возвращает значение 15. if D1 = -15
exp(степень)	Возвращает e в указанной степени. e — эйлерово число.	Функция =exp (D1) возвращает значение 7,39. if D1 = 2
ln(параметр)	Возвращает натуральный логарифм параметра (по основанию e).	Функция =ln (P2) возвращает значение 2,71. if P2 = 15
log(параметр)	Возвращает логарифм значения параметра (по основанию 10).	Функция =log (D1) возвращает значение 2. if D1=100
sqrt(параметр)	Возвращает квадратный корень значения параметра.	Функция =sqrt (D1) возвращает значение 4. if D1 = 16
mod(делимое, делитель)	Возвращает остаток деления.	Функция =mod (D1, 5) возвращает значение 1. if D1 = 16

Функция	Описание	Пример
pow(основание, степень)	Возвращает основание, возведенное в указанную степень.	Функция =pow (D1, D2) возвращает значение 9. if D1 = 3 and D2 = 2
hypot(сторона1, сторона2)	Возвращает гипотенузу.  1. сторона1 2. гипотенуза 3. сторона2	Функция =hypot (D1, D2) возвращает значение 5. if D1 = 3 and D2 = 4
n!(параметр)	Возвращает факториал значения параметра.	Функция =n! (P2) возвращает значение 24. if P2 = 4 (1*2*3*4)
round(параметр, точность)	Возвращает значение параметра, округленное до заданной точности.	Функция =round (P1, 0.1) возвращает значение 10,600. if P1 = 10.567
PI	Возвращает значение пи с точностью до 31 десятичного знака	Функция =PI возвращает значение 3,1415926535897932384626433832795.

Статистические функции

Статистические функции позволяют суммировать числа, вычислять среднее и округлять значения. Можно использовать следующие статистические функции.

Функция	Описание	Пример (P1 = 1.4 P2 = 2.3)
ceil()	Возвращает наименьшее целое число, которое больше или равно значению параметра.	Функция =ceil (P1) возвращает значение 2.

Функция	Описание	Пример (P1 = 1.4 P2 = 2.3)
floor()	Возвращает наибольшее целое число, которое меньше или равно значению параметра.	Функция =floor(P1) возвращает значение 1.
min()	Возвращает наименьший параметр.	Функция =min(P1, P2) возвращает значение 1,4.
max()	Возвращает наибольший параметр.	Функция =max(P1, P2) возвращает значение 2,3.
sum()	Возвращает сумму значений параметров.	Функция =sum(P1, P2) возвращает значение 3,7.
sqsum()	Возвращает сумму квадратов значений параметров: (параметр1) ² + (параметр2) ² .	Функция =sqsum(P1, P2) возвращает значение 7,25.
ave()	Возвращает среднее значений параметров.	Функция =ave(P1, P2) возвращает значение 1,85.
sqave()	Возвращает среднее квадратов значений параметров.	Функция =sqave(P1, P2) возвращает значение 3,625.

Пример: статистические функции ceil и floor

В этом примере доступны следующие параметрические переменные.

- Длина балки: P1 = 3500
- Расстояние между стойками: P2 = 450

$P1 / P2 = 7.7778$

С помощью статистических функций `ceil` и `floor` можно округлить значение, а затем использовать его в качестве количества стоек.

- Функция =ceil(P1/P2) возвращает значение 8.
- Функция =floor(P1/P2) возвращает значение 7.

Функции преобразования типов данных

С помощью функций преобразования типов данных конвертируйте значения соответствующим образом. Доступны следующие функции преобразования типов данных.

Функция	Описание	Пример
int()	Преобразует данные в целое число.	Этой функцией особенно удобно пользоваться для

Функция	Описание	Пример
		<p>вычисления размеров профилей:</p> <p>Функция <code>=int(100.0132222000)</code> возвращает значение 100, если для десятичных разрядов в диалоговом окне Параметры выбрано значение 0.</p>
<code>double()</code>	Преобразует данные в число с двойной точностью.	
<code>string()</code>	Преобразует данные в строку.	
<code>imp()</code>	<p>Преобразует британские единицы.</p> <p>Эта функция используется в вычислениях вместо британских единиц. Непосредственно использовать британские единицы в вычислениях нельзя.</p>	<p>В следующих примерах в диалоговом окне Параметры в качестве единицы длины выбраны миллиметры, а количество десятичных разрядов задано равным 2.</p> <p>Функция <code>=imp(1,1,1,2)</code> преобразует значение 1 фут 1 1/2 дюйма в значение 342,90 мм.</p> <p>Функция <code>=imp(1,1,2)</code> преобразует значение 1 1/2 дюйма в значение 38,10 мм.</p> <p>Функция <code>=imp(1,2)</code> преобразует значение 1/2 дюйма в значение 12,70 мм.</p> <p>Функция <code>=imp(1)</code> преобразует значение 1 дюйм в значение 25,40 мм.</p> <p><code>=3' / 3"</code> неверно. <code>=imp(36) / imp(3)</code> верно.</p>
<code>vwu</code> (значение, единица)	<p>Преобразует значения длин и углов. Доступные единицы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "ft" ("футы", "фут") • "in" ("дюйм", "дюймы") • "m" • "cm" 	<p>Функция <code>=vwu(4.0, "in")</code> возвращает значение 101,60 мм, если в диалоговом окне Параметры в качестве единицы длины выбраны миллиметры, а для десятичных разрядов задано значение 2.</p> <p>Функция <code>=vwu(2.0, "rad")</code> возвращает значение 114,59</p>

Функция	Описание	Пример
	<ul style="list-style-type: none"> "мм" "рад" "град." 	градусов, если в диалоговом окне Параметры в качестве единицы угла выбраны градусы, а для десятичных разрядов задано значение 2.

ПРИМ. Единицы измерения зависят от настроек, выбранных в меню **Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды** .

Операции над строками

Строковые операции можно использовать для манипулирования символьными строками. В формулах переменных строки должны быть заключены в кавычки.

Доступны следующие операции над строками.

Операция	Описание	Пример (P1 = "PL100*10")
match(параметр1, параметр2)	Возвращает значение 1, если значения параметров равны; в противном случае возвращает значение 0. В функции match можно также использовать подстановочные символы *, ? и [].	<p>Функция =match (P1, "PL100*10") возвращает значение 1.</p> <p>Принимает все профили с именем, начинающимся с PFC: =match (P4, "PFC*")</p> <p>Принимает профили с именем, начинающимся с PFC, и значением высоты, начинающимся с 2, 3, 4 или 5: =match (P4, "PFC[2345]*")</p> <p>Принимает профили с именем, начинающимся с PFC, значением высоты 200, 300, 400 или 500 и значением ширины, начинающимся с 7: =match (P4, "PFC[2345]00?7*")</p>
length(параметр)	Возвращает число символов в значении параметра.	Функция =length (P1) возвращает значение 8.
find(параметр, строка)	Возвращает порядковый номер (начиная с нуля) указанного символа и значение -1, если указанный символ не	Функция =find (P1, "*") возвращает значение 5.

Операция	Описание	Пример (P1 = "PL100*10")
	найден в значении параметра.	
getat(параметр, n)	Возвращает n-й (отсчитываемый от нуля) символ значения параметра.	Функция =getat(P1, 1) возвращает значение "L".
setat(параметр, n, символ)	Заменяет n-й (отсчитываемый от нуля) символ параметра указанным символом.	Функция =setat(P1, 0, "B") возвращает значение "BL100*10".
mid(строка, n, x)	Возвращает x символов из строки начиная с n-го (отсчитываемого от нуля) символа. Если последний аргумент (x) отсутствует, возвращает последнюю часть строки.	Функция =mid(P1, 2, 3) возвращает значение "100".
reverse(строка)	Обращает данную строку.	Функция =reverse(P1) возвращает значение "01*001LP".

Пример 1

Чтобы определить размер профиля PL100*10 с двумя переменными P2=100 и P3=10 введите следующую формулу:

= "PL" + P2 + "*" + P3

Пример 2

Tekla Structures обрабатывает интервалы между болтами как строки. Чтобы задать расстояние между болтами, выберите в столбце **Тип значения** вариант **Список расстояния** и введите следующую формулу:

=P1+" "+P2

Результатом является 100 200, если P1=100 (**длина**) и P2=200 (**длина**).

Тригонометрические функции

Вычисляйте углы с помощью тригонометрических функций. В формулах можно использовать следующие тригонометрические функции.

Функция	Описание	Пример
sin()	Возвращает значение синуса.	Функция =sin(d45) возвращает значение 0,71.

Функция	Описание	Пример
cos()	Возвращает значение косинуса.	Функция =cos (d45) возвращает значение 0,71.
tan()	Возвращает значение тангенса.	Функция =tan (d45) возвращает значение 1,00.
asin()	Функция, обратная к sin(); возвращает значение в радианах.	=asin(1) возвращает 1.571 рад
acos()	Функция, обратная к cos(); возвращает значение в радианах.	=acos(1) возвращает 0 рад
atan()	Функция, обратная к tan(); возвращает значение в радианах.	=atan(1) возвращает 0.785 рад
sinh()	Возвращает значение гиперболического синуса.	Функция =sinh (d45) возвращает значение 0,87.
cosh()	Возвращает значение гиперболического косинуса.	Функция =cosh (d45) возвращает значение 1,32.
tanh()	Возвращает значение гиперболического тангенса.	Функция =tanh (d45) возвращает значение 0,66.
atan2()	Возвращает угол, тангенс которого равен отношению двух чисел. Единицы измерения возвращаемого значения — радианы.	Функция =atan2 (1, 3) возвращает значение 0,32.

ПРИМ. При использовании в формулах переменных тригонометрических функций необходимо включать префикс для определения единицы измерения. При отсутствии префикса Tekla Structures использует радианы как единицы измерения по умолчанию.

- Префикс d означает градусы. Например, sin (d180).
- Префикс r означает радианы (по умолчанию). Например, sin (r3.14) или sin (3.14).

функция промышленного размера

В пользовательских компонентах можно использовать функцию промышленного размера для выбора подходящего размера пластины (обычно толщины пластины) из выпускаемых размеров. Например, толщина пластины должна соответствовать стенке балки.

Функция	Описание	Пример
fMarketSize(материал, толщина, шаг)	<p>Возвращает следующий доступный промышленный размер из файла <code>marketsize.dat</code> на основе указанной пользователем толщины.</p> <p>Следует указать следующий путь к файлу в папке: <code>..</code> <code>\environments</code> <code>\your_environment</code> <code>\profil</code>. Или же его сохранить его в системной папке.</p> <p>В качестве шага указывается число для определения приращения до следующего размера (по умолчанию 0).</p>	<code>=fMarketSize("S235JR", 10, 0)</code>

Пример

В этом примере показаны следующие данные в `marketsize.dat`:


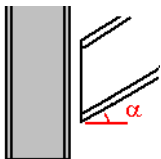
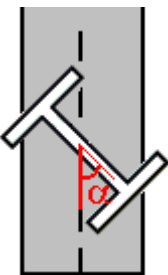
```
S235JR, 6, 9, 12, 16, 19, 22
SS400, 1.6, 2.3, 3.2, 4.5, 6, 9, 12, 16, 19, 22, 25, 28, 32, 38
DEFAULT, 6, 9, 12, 16, 19, 22, 25, 28, 32, 38
```

Первый элемент в строке — это сорт материала, после которого идут доступные толщины пластин в миллиметрах. В строке `DEFAULT` перечислены значения толщины, доступные для всех других сортов материалов.

На основе указанных выше данных функция `=fMarketSize("S235JR", 10, 0)` возвратила бы значения 12, а функция `=fMarketSize("S235JR", 10, 1)` — 16 (значение на размер выше).

Функции условия обвязки

Функции конструктивных условий возвращают углы наклона, уклона и поворота второстепенной балки относительно главной детали (колонны или балки). Можно использовать следующие функции конструктивных условий:

Функция	Описание	Пример
fAD("skew", GUID)	Возвращает угол наклона второстепенной детали с заданным идентификатором GUID. 	Функция =fAD("skew", "ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038") возвращает значение 45. ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038 — это идентификатор GUID второстепенной детали, находящейся под углом 45 градусов к главной детали.
fAD("slope", GUID)	Возвращает угол уклона второстепенной детали с заданным идентификатором GUID. 	=fAD("slope", "ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038")
fAD("cant", GUID)	Возвращает угол повернутой второстепенной детали с заданным идентификатором GUID. 	=fAD("cant", "ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038")

- ПРИМ.**
- Эти функции не возвращают положительных и отрицательных значений уклона и наклона. Поэтому эти функции не позволяют определить уклон вверх или вниз и наклон вправо или влево.
 - Максимальный возвращаемый угол наклона равен 45 градусам.
 - Tekla Structures вычисляет углы в двумерном пространстве, поэтому наклон и уклон не пересекаются. Например, угол наклона не учитывается при вычислении угла уклона, то есть

значение угла уклона не изменяется в зависимости от поворота второстепенной детали вокруг основной.

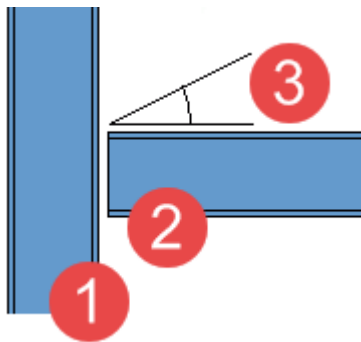
Чтобы определить истинный уклон в 3D-модели вместе с наклоном, можно использовать следующую математическую формулу:

$$\text{TRUE_SLOPE} = \text{atan}(\text{tan}(\text{SLOPE}) * \text{cos}(\text{SKEW}))$$

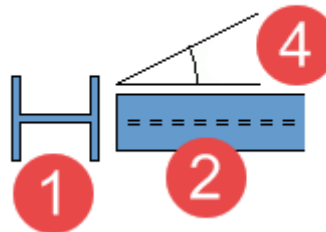
Пример 1

Уклон и наклон определяются относительно балки, врубленной в колонну.

Вид сбоку



Вид сверху

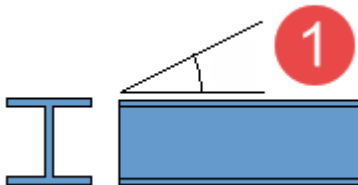


1. Колонна
2. Балка
3. **Уклон**
4. **Наклон**

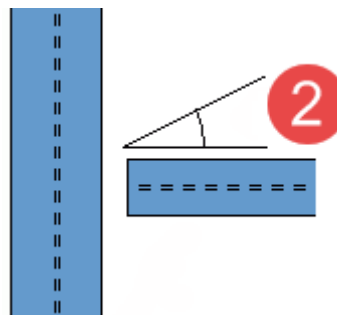
Пример 2

При работе с двумя балками **уклон** — это фактически горизонтальный наклон балки, врубленной в другую балку, а вертикальный уклон балки относительно главной детали — это **наклон**.

Вид сбоку



Вид сверху



1. **Наклон**
2. **Уклон**

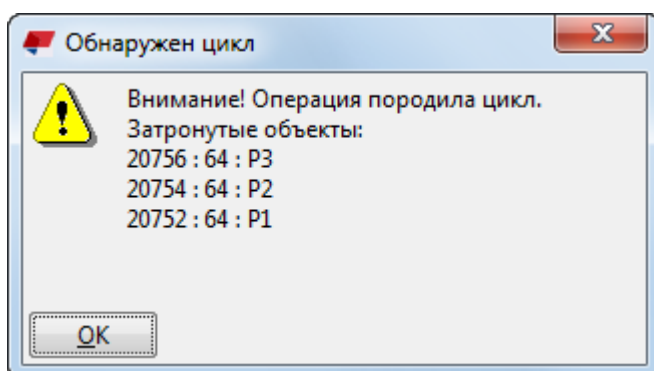
Как избежать циклических зависимостей в формулах

Следите за тем, чтобы не создать циклических зависимостей между переменными, иначе пользовательский компонент будет работать некорректно. Цепочка циклических зависимостей содержит формулы, посредством которых переменная в конечном итоге зависит сама от себя.

В следующем примере переменная P1 становится зависимой от себя самой через переменные P2 и P3:

Имя	Формула
P1	=P2
P2	=P3/4
P3	=P1*2

Циклические зависимости также могут возникать при привязке ручек к другим объектам или при использовании магнитных вспомогательных плоскостей. При создании новых формул, привязок или магнитных вспомогательных плоскостей Tekla Structures проверяет, не образовались ли цепочки циклических зависимостей в пользовательском компоненте. При обнаружении циклической зависимости появляется предупреждение: «Внимание! Операция породила цикл».



Чтобы упростить поиск и удаление циклической зависимости, Tekla Structures также сохраняет в файле журнала сеансов сообщение "Обнаружен цикл в инструменте проверки параметрических переменных" и отображает вовлеченные в циклическую зависимость объекты. Если не удалить ее, пользовательский компонент будет работать некорректно.

8.9 Примеры параметрических переменных и формул переменных в пользовательских компонентах

Ниже приведены примеры того, как с помощью параметрических переменных и формул переменных создавать интеллектуальные пользовательские компоненты, которые адаптируются к изменениям в модели.

ПРИМ. В некоторых из примеров ниже мы будем ссылаться на переменные по имени. Чтобы на переменную можно было сослаться в формуле, длина ее имени не должна превышать 19 символов. Переменные с более длинными именами не будут корректно обрабатываться при попытке сослаться на них.

Примеры не зависят друг от друга.

- [Пример формулы переменной: задание материала торцевой пластины \(стр 938\)](#)

В этом примере показано, как связать параметрическую переменную с материалом торцевой пластины объекта компонента.

- [Пример формулы переменной: создание новых объектов компонента \(стр 944\)](#)

В этом примере показано, как создать параметрическую переменную, которая добавляет болты в пользовательский компонент.

- [Пример формулы переменной: замена вложенных компонентов \(стр 945\)](#)

В этом примере показано, как создать параметрическую переменную, которая заменяет одни вложенные компоненты на другие.

- [Пример формулы переменной: изменение вложенного компонента с помощью файла атрибутов компонента \(стр 947\)](#)

В этом примере показано, как создать параметрическую переменную, которая изменяет вложенный компонент на основе файла атрибутов компонента.

- [Пример формулы переменной: определение положения ребер жесткости с помощью вспомогательных плоскостей \(стр 948\)](#)

В этом примере показано, как использовать вспомогательные плоскости для определения положения ребер жесткости. Ребра жесткости должны располагаться так, чтобы они делили балку на три отрезка одинаковой длины.

- [Пример формулы переменной: определение размера болта и стандарта болта \(стр 951\)](#)

В этом примере показано, как создать две параметрические переменные для определения размера болта и стандарта болта.

- [Пример формулы переменной: вычисление расстояния до группы болтов \(стр 953\)](#)

В этом примере показано, как создать формулу переменной для расчета расстояния, на которое группа болтов отстоит от полки балки.

- [Пример формулы переменной: определение числа рядов болтов \(стр 955\)](#)

В этом примере показано, как создать формулу переменной, по которой рассчитывается число рядов болтов относительно высоты балки. В вычислениях используется оператор `if`.

- [Пример формулы переменной: связывание переменных с пользовательскими атрибутами \(стр 956\)](#)

В этом примере показано, как связать параметрические переменные с пользовательскими атрибутами панелей. После этого пользовательские атрибуты можно будет использовать в фильтрах вида для отображения или скрытия панелей.

- [Пример формулы переменной: определение числа стоек ограждения с помощью атрибута шаблона \(стр 958\)](#)

В этом примере показано, как создать формулу переменной, по которой вычисляется количество стоек ограждения с учетом атрибута шаблона длины балки. На обоих концах балки созданы стойки ограждения, причем одна из них скопирована с помощью компонента **Массив объектов (29)**.

- [Пример формулы переменной: связывание таблицы Excel с пользовательским компонентом \(стр 961\)](#)

В этом примере показано, как связать параметрическую переменную с таблицей Excel. Таблицы Excel можно использовать, например, для проверки соединений.

- [Примеры формул переменных: модификаторы наборов арматуры в пользовательских компонентах \(стр 962\)](#)

В этом примере показано, как использовать модификаторы наборов арматуры для задания свойств стержней в наборе арматуры и крюков на них в пользовательских компонентах.

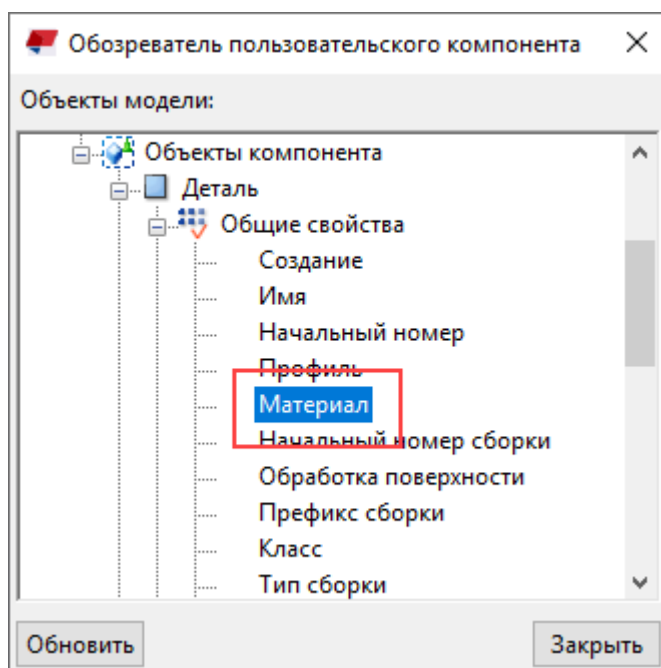
Пример формулы переменной: задание материала торцевой пластины

В этом примере показано, как связать параметрическую переменную с материалом торцевой пластины объекта компонента.

1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
2. Нажмите кнопку **Добавить**.
Появляется новая параметрическая переменная.
3. В списке **Тип значения** измените тип значения переменной на **Материал**.
4. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите **Материал торцевой пластины**.

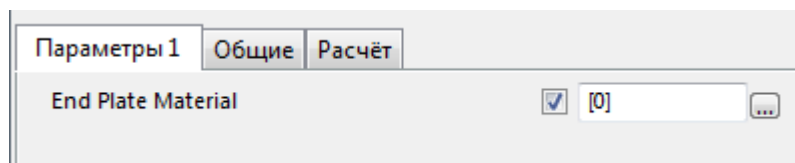
Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Метка в диалоговом окне
P1	0.00	0.00	Материал	Параметр	Показать	End Plate Material

5. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите материал торцевой пластины.



6. Щелкните **Материал** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
7. Введите после знака равенства **P1** и нажмите **Enter**.
8. Сохраните пользовательский компонент.
9. Закройте редактор пользовательских компонентов.

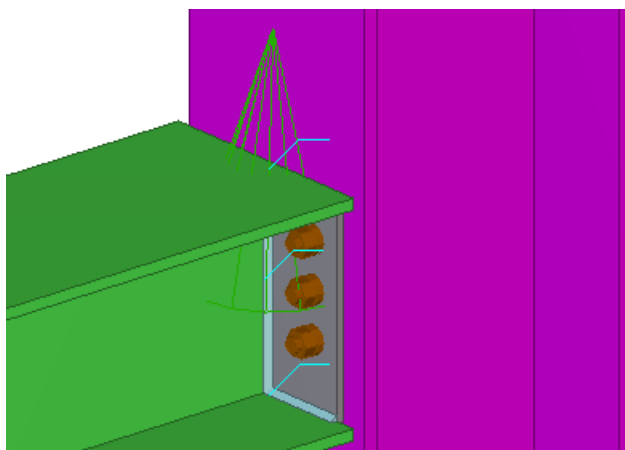
Теперь материал торцевой пластины можно изменять в диалоговом окне пользовательского компонента.



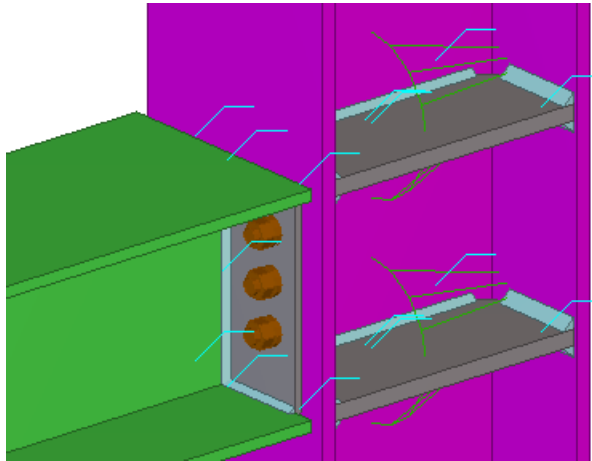
Пример формулы переменной: создание многоуровневого соединения с ребрами жесткости


В этом примере показано, как создать многоуровневое пользовательское соединение, состоящее из торцевой пластины, группы болтов, сварных швов и двух компонентов **Ребра жесткости (1003)**. Ребра жесткости здесь являются необязательными элементами. Используя компонент в модели, их можно создавать на свое усмотрение.

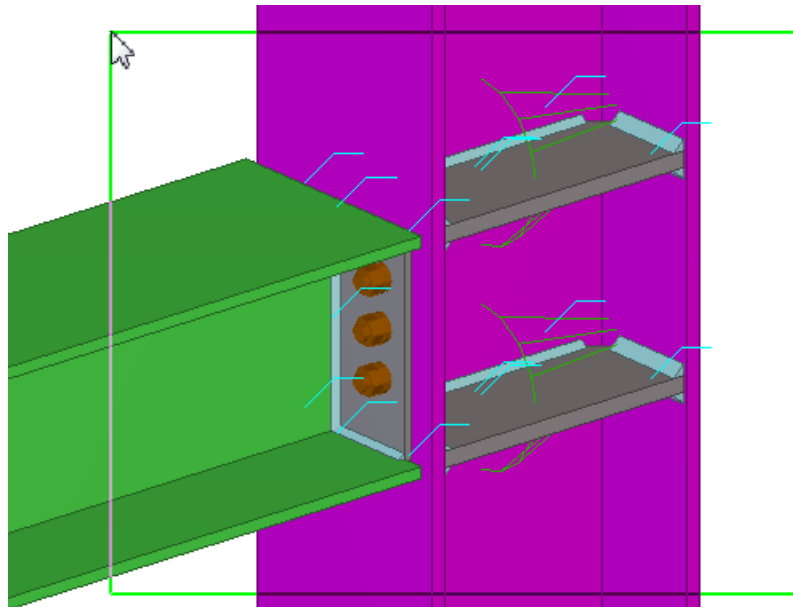
1. Добавьте компонент **Сопряжение балки с колонной. Торцевая пластина (144)**.



2. Расчлените компонент — торцевую пластину:
3. Добавьте два компонента **Ребра жесткости (1003)**.

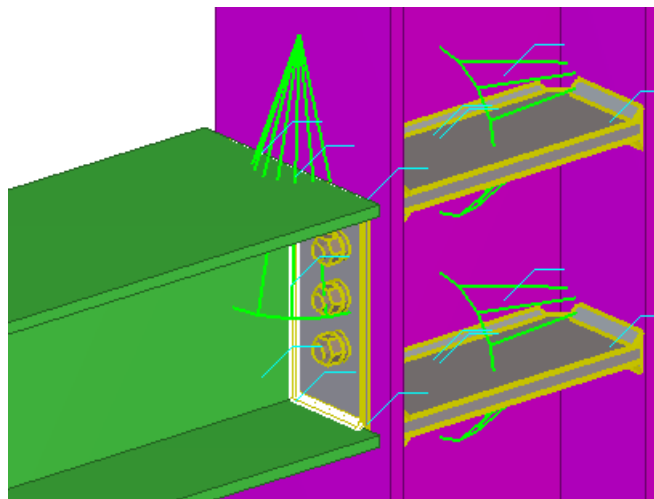


4. Создайте многоуровневый пользовательский компонент, содержащий объекты «ребра жесткости» и «торцевая пластина».
 - a. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
 - b. Нажмите кнопку **Доступ к расширенным функциям**  и выберите **Создать пользовательский компонент...**
 - c. В списке **Тип** выберите **Соединение**.
 - d. В поле **Имя** введите Торцевая пластина с ребрами жесткости.
 - e. Нажмите кнопку **Далее >**.
 - f. С помощью рамки выбора (справа налево) добавьте в многоуровневый компонент следующие объекты: колонну, балку, компоненты — ребра жесткости и все объекты торцевой пластины.



- g. Нажмите кнопку **Далее >**.
- h. Выберите колонну в качестве главной детали многоуровневого компонента и нажмите кнопку **Далее >**.
- i. Выберите балку в качестве второстепенной детали многоуровневого компонента и нажмите кнопку **Обработка поверхности**.

Tekla Structures создаст многоуровневый компонент.



- 5. Выберите только что созданный многоуровневый компонент.
- 6. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать пользовательский компонент**.

7. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку

Показать переменные .

Откроется диалоговое окно **Переменные**.

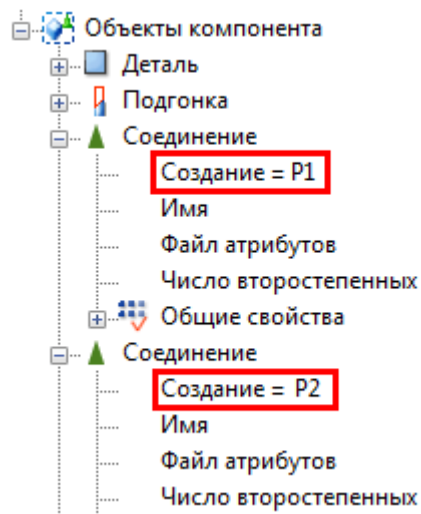
8. Создайте следующие параметрические переменные:

- a. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P1**.
- b. В списке **Тип значения** выберите **Да/Нет**.
- c. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Создать ребро жесткости 1.
- d. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P2**.
- e. В списке **Тип значения** выберите **Да/Нет**.
- f. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Создать ребро жесткости 2.

Имя	Фо...	Значе...	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Метка в диалоговом окне
P1	0	0	Да/Нет	Параметр	Показать	Create Stiffener 1
P2	0	0	Да/Нет	Параметр	Показать	Create Stiffener 2

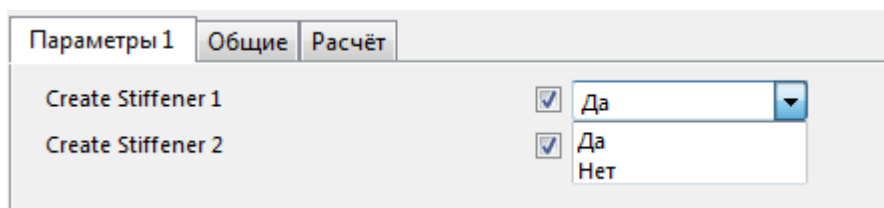
9. Свяжите переменные со свойством **Создание** обоих ребер жесткости:

- a. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите самый верхний узел **Соединение**.
- b. Щелкните **Создание** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
- c. Введите после знака равенства P1 и нажмите **Enter**.
- d. Найдите второй пункт **Соединение**.
- e. Щелкните **Создание** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
- f. Введите после знака равенства P2 и нажмите **Enter**.




10. Сохраните и закройте (стр 892) многоуровневый компонент.

В диалоговом окне многоуровневого компонента теперь есть следующие параметры:



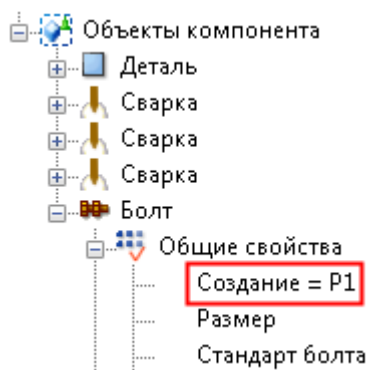
Пример формулы переменной: создание новых объектов компонента

В этом примере показано, как создать параметрическую переменную, которая добавляет болты в пользовательский компонент.

1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
2. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
3. Измените переменную следующим образом:
 - a. В списке **Тип значения** выберите **Да/Нет**.
 - b. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Создать болты.

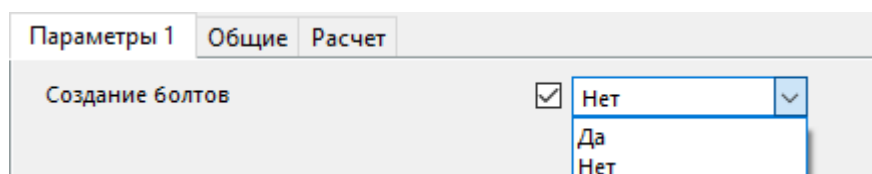
Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Подпись в диалоговом окне
P1	0	0	Да/Нет	Параметр	Показать	Создание болтов

4. Выберите группу болтов на виде пользовательского компонента, чтобы выделить ее в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента**.
5. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите узел **Болт**.
6. Щелкните **Создание** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
7. Введите после знака равенства P1 и нажмите **Enter**.



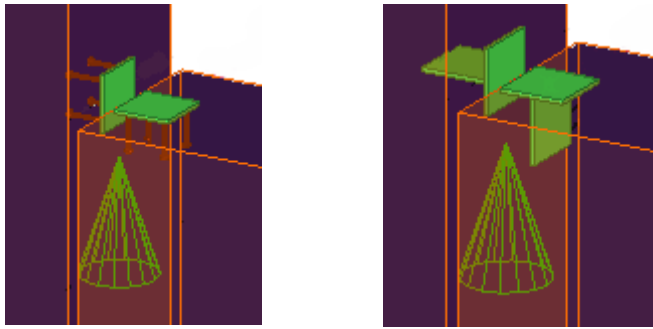
8. Сохраните пользовательский компонент.
9. Закройте редактор пользовательских компонентов.

В диалоговом окне пользовательского компонента появится указанный параметр.



Пример формулы переменной: замена вложенных компонентов

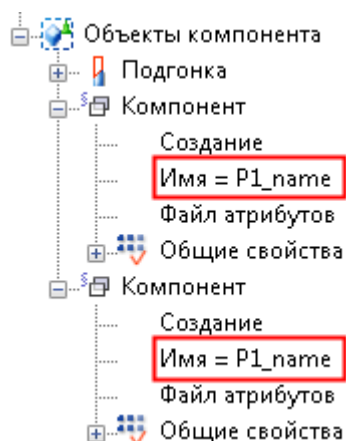
В этом примере показано, как создать параметрическую переменную, которая заменяет одни вложенные компоненты на другие.



1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
2. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
3. Измените переменную следующим образом:
 - a. В списке **Тип значения** выберите **Имя компонента**.
Tekla Structures автоматически добавляет к имени переменной суффикс `_name`. Не удаляйте этот суффикс.
 - b. В поле **Формула** введите имя вложенного компонента.
 - c. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите *Монолитная пластина*.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Метка в диалоговом окне
P1_name	castin1	castin1	Название комп.	Параметр	Показать	Отлитая пластина

4. Свяжите переменную со свойством **Имя** обоих вложенных компонентов:
 - a. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите атрибут **Имя** первого вложенного компонента.
 - b. Щелкните **Имя** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
 - c. Введите после знака равенства `P1_name`.
 - d. Повторите шаги 4b и 4c для другого вложенного компонента.



5. Сохраните пользовательский компонент.
6. Закройте редактор пользовательских компонентов.

Теперь менять вложенные компоненты можно с помощью параметра **Отлитая пластина** в диалоговом окне пользовательского компонента.

Пример формулы переменной: изменение вложенного компонента с помощью файла атрибутов компонента

В этом примере показано, как создать параметрическую переменную, которая изменяет вложенный компонент на основе файла атрибутов компонента.

1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
2. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
3. В списке **Тип значения** выберите **Файл атрибутов компонента**.
Tekla Structures автоматически добавляет к имени переменной суффикс `_attrfile`. Не удаляйте этот суффикс.
4. В поле **Формула** введите имя файла атрибутов компонента.
5. В поле **Имя** убедитесь, что переменная имеет тот же префикс, что и переменная, связанная с именем компонента.

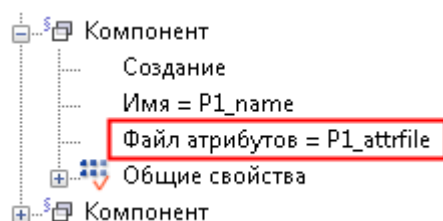
В этом примере используется префикс P1.

ПРИМ. Имя компонента и переменные файла атрибутов компонента должны всегда иметь одинаковый префикс; в противном случае они не работают.

6. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите **Файл свойств**.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Метка в диалоговом окне
P1_name	castin1	castin1	Имя компонента	Параметр	Показать	Отлитая пластина
P1_attrfile	prop1	prop1	Файл атрибутов компонентов	Параметр	Показать	Файл свойств

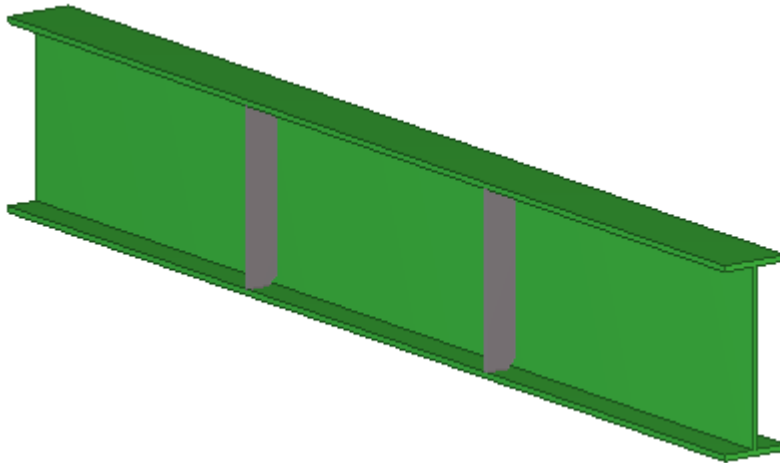
7. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите свойство, задающее файл атрибутов вложенного компонента.
8. Щелкните **Файл атрибутов** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
9. Введите после знака равенства P1_attrfile и нажмите клавишу **ВВОД**.







10. Сохраните пользовательский компонент.
11. Закройте редактор пользовательских компонентов.
- Теперь можно изменять вложенный компонент с помощью параметра **Файл свойств** в диалоговом окне пользовательского компонента.

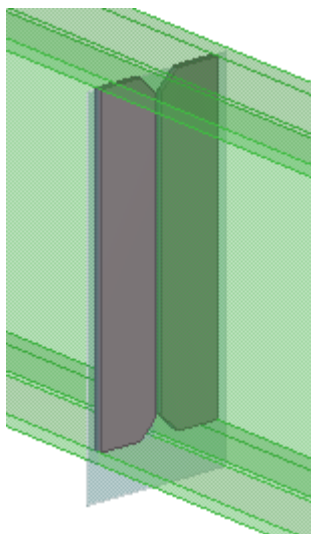
Пример формулы переменной: определение положения ребер жесткости с помощью вспомогательных плоскостей

В этом примере показано, как использовать вспомогательные плоскости для определения положения ребер жесткости. Ребра жесткости должны располагаться так, чтобы они делили балку на три отрезка одинаковой длины.

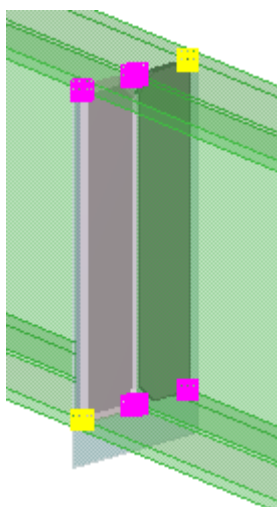


1. Убедитесь, что режим **Прямое изменение**  выключен.
При выключенном режиме **Прямое изменение** выбирать ручки легче.
2. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
3. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
4. Узнайте идентификатор GUID балки.
 - a. На ленте выберите **Запросить объекты** .
 - b. Выберите балку.
 - c. Проверьте GUID балки в диалоговом окне **Запросить объект**.
5. Измените переменную следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите
`=fTrp1 ("LENGTH", "ID4C8B5E24-0000-017D-3132-383432313432")`.
`ID4C8B5E24-0000-017D-3132-383432313432` — это GUID балки.
Значение переменной теперь равно длине балки. При изменении длины балки значение переменной также обновляется.
 - b. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Длина` балки.
6. Чтобы создать еще одну параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.

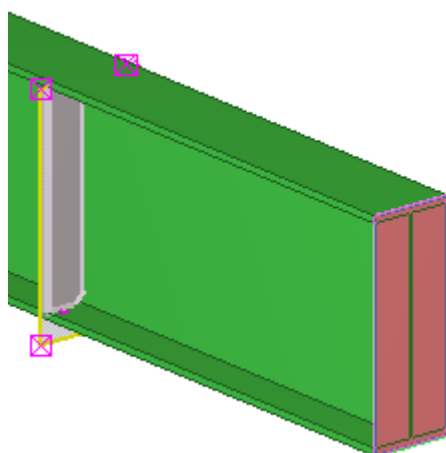
7. Измените новую переменную следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите $=P1/3$.
 - b. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите *Точки в третях*.
8. Создайте вспомогательную плоскость:
 - a. В редакторе пользовательских компонентов нажмите кнопку **Добавить вспомогательную плоскость** .
 - b. Укажите точки и затем щелкните средней кнопкой мыши, чтобы создать вспомогательную плоскость в центре элемента жесткости с одного конца.



9. Привяжите ребро жесткости к вспомогательной плоскости.
 - a. Выберите элемент жесткости.
 - b. Удерживая клавишу **Alt**, выберите все ручки элемента жесткости с помощью рамки выбора (слева направо).



- c. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
 - d. Привяжите ручки элемента жесткости к вспомогательной плоскости.
10. Привяжите вспомогательную плоскость к торцу балки:
- a. Выберите вспомогательную плоскость.
 - b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
 - c. Привяжите вспомогательную плоскость к торцу балки.




- 11. Повторите шаги 9–11 для элемента жесткости на другом конце балки.
- 12. В поле **Формула** введите $=P2$ для двух переменных расстояния, привязывающих вспомогательные плоскости к концам балки.
- 13. Сохраните пользовательский компонент.
- 14. Закройте редактор пользовательских компонентов.

Если указать другое значение для длины балки, элементы жесткости расположатся так, что балка будет поделена на три равных отрезка.

Пример формулы переменной: определение размера болта и стандарта болта

В этом примере показано, как создать две параметрические переменные для определения размера болта и стандарта болта.

- 1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .
- Откроется диалоговое окно **Переменные**.

2. Чтобы создать две новые параметрические переменные, дважды нажмите **Добавить**.
3. Измените первую переменную следующим образом:
 - В списке **Тип значения** выберите **Диаметр**.
Tekla Structures автоматически добавляет к именам переменных суффикс `_diameter`. Не удаляйте этот суффикс.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Диаметр`.

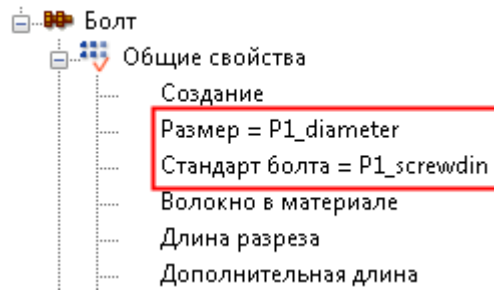
4. Измените вторую переменную следующим образом:
 - a. В списке **Тип значения** выберите **Стандарт болта**.
Tekla Structures автоматически добавляет к имени переменной суффикс `_screwdin`. Не удаляйте этот суффикс.
 - b. В поле **Имя** измените префикс второй переменной так, чтобы он совпадал с префиксом первой.

В этом примере используется префикс P1.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость
P1_diameter	0.00	0.00	Размер болта	Параметр	Показать
P1_screwdin	0.00	0.00	Стандарт болта	Параметр	Показать

ПРИМ. Переменные размера болта и стандарта болта должны всегда иметь одинаковый префикс; в противном случае они не работают.

- c. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Стандарт болта`.
5. Свяжите параметрические переменные со свойствами группы болтов:
 - a. В окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите свойство, задающее размер объекта компонента.
 - b. Щелкните **Размер** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
 - c. Введите после знака равенства `P1_diameter` и нажмите клавишу **ВВОД**.
 - d. Щелкните **Стандарт болта** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
 - e. Введите после знака равенства `P1_screwdin` и нажмите клавишу **ВВОД**.

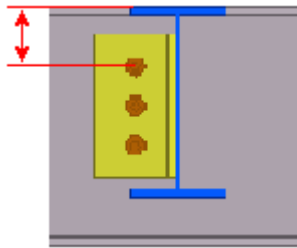


6. Сохраните пользовательский компонент.
7. Закройте редактор пользовательских компонентов.

Теперь в диалоговом окне пользовательского компонента можно задавать размер болта и стандарт болта.

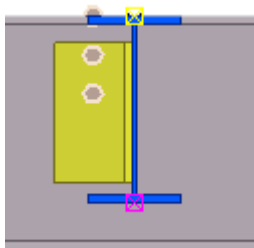
Пример формулы переменной: вычисление расстояния до группы болтов

В этом примере показано, как создать формулу переменной для расчета расстояния, на которое группа болтов отстоит от полки балки.

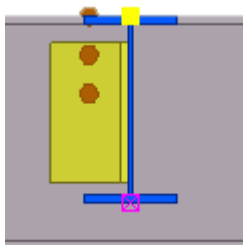


1. Измените свойства группы болтов следующим образом:
 - a. Дважды щелкните группу болтов в окне редактора пользовательских компонентов.
Откроются свойства объекта **Болт**.
 - b. Удалите все значения в области **Смещение от**.
 - c. Нажмите кнопку **Изменить**.

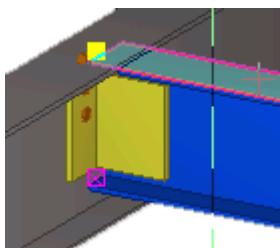
Группа болтов перемещается на один уровень с ручкой начальной точки группы болтов.




2. Привяжите группу болтов к полке балки:
 - a. Выберите группу болтов в редакторе нестандартных компонентов.
 - b. Выберите верхнюю желтую ручку.



- c. Щелкните ручку правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
 - d. Выберите верхнюю полку балки.



В диалоговом окне **Переменные** появляется новая переменная расстояния.

3. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
4. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
5. Измените переменную следующим образом:

- a. В поле **Формула** введите значение расстояния.
 - b. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Расстояние по вертикали до болта.
6. В поле **Формула** для переменной расстояния введите $=-P1$.

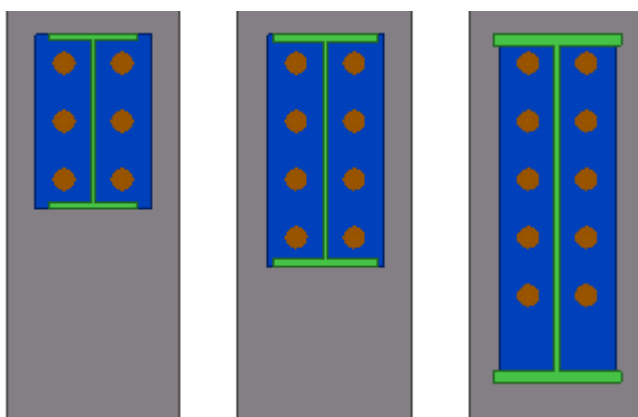
Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Метка в диалоговом окне
D1	$=-P1$	-75.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D1.BOLT.BEAM
P1	75.00	75.00	Длина	Параметр	Показать	Vertical distance t...


7. Сохраните пользовательский компонент.
8. Закройте редактор пользовательских компонентов.

Теперь можно задавать расстояние от полки балки до группы болтов, изменяя значение в поле **Расстояние до болта по вертикали** в диалоговом окне пользовательского компонента.

Пример формулы переменной: определение числа рядов болтов

В этом примере показано, как создать формулу переменной, по которой рассчитывается число рядов болтов относительно высоты балки. В вычислениях используется оператор `if`.



1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
2. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
3. В списке **Тип значения** выберите **Число**.
4. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите свойство, задающее высоту балки.

- Щелкните **Высота** правой кнопкой мыши и выберите **Копировать ссылку**.
- В поле **Формула** введите следующее выражение `if` для параметрической переменной:

```
=if (fP(Height,"ID50B8559A-0000-00FD-3133-353432363133")< 301) then 2
else (if (fP(Height,"ID50B8559A-0000-00FD-3133-353432363133")>501) then 4
else 3 endif) endif
```

В формуле

`fP(Height, "ID50B8559A-0000-00FD-3133-353432363133")` — это ссылка на высоту балки, скопированная из диалогового окна **Обозреватель пользовательского компонента**. Переменная получает значение следующим образом:

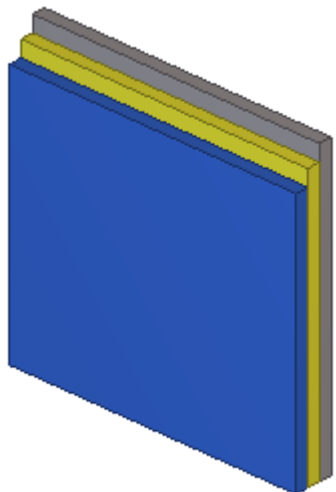
- если высота балки менее 301 мм, значение равно 2;
 - если высота балки более 501 мм, значение равно 4;
 - если высота балки от 300 до 500 мм, значение равно 3.
- Чтобы создать еще одну параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
 - В списке **Тип значения** для новой переменной выберите **Список расстояний**.
 - В поле **Формула** для новой переменной введите `=P1+"*"+100`.
В этой формуле 100 — это расстояние между болтами, а значение P1 — число рядов болтов.


Имя	Формула	Значение	Тип значения
P1	=if (fP(Высота,"ID50B8559A-0000 ...	2	Число
P2	=P1+"*"+100	2*100.00	Список расстояний

- В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите **Расстояние для группы болтов по X**.
 - Щелкните **Расстояние для группы болтов по X** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
 - Введите после знака равенства P2 и нажмите **Enter**.
 - Сохраните пользовательский компонент.
 - Закройте редактор пользовательских компонентов.
- Теперь при изменении высоты балки также изменяется число рядов болтов.

Пример формулы переменной: связывание переменных с пользовательскими атрибутами

В этом примере показано, как связать параметрические переменные с пользовательскими атрибутами панелей. После этого пользовательские атрибуты можно будет использовать в фильтрах вида для отображения или скрытия панелей в модели.

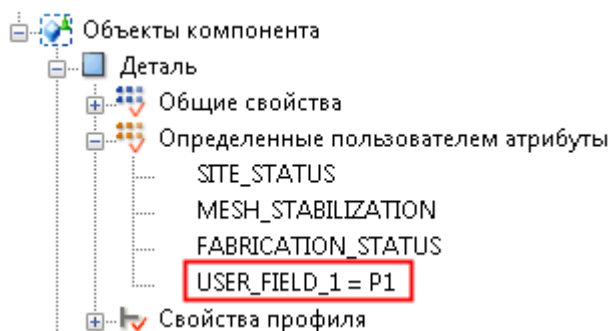


1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
2. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.
3. Измените переменную следующим образом:
 - a. В списке **Тип значения** выберите **Текст**.
 - b. В поле **Формула** введите `Тип1`.
 - c. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Панель1`.
4. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** найдите пользовательские атрибуты первой панели.
Переменную **P1** необходимо связать с атрибутом **USER_FIELD_1**.
Однако этот атрибут не отображается в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента**.
5. Сделайте пользовательский атрибут видимым в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента**:
 - a. Дважды щелкните первую панель.
Свойства панели откроются на панели свойств.

- b. Нажмите кнопку **Еще**.
Откроется диалоговое окно определенных пользователем атрибутов панели.
 - c. Перейдите на вкладку **Параметры**.
 - d. Введите текст в поле **Пользовательское поле 1**.
 - e. Нажмите кнопку **Изменить**.
6. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** нажмите кнопку **Обновить**.

Атрибут **USER_FIELD_1** появляется в узле **Пользовательские атрибуты** в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента**.

7. Свяжите переменную **P1** с атрибутом **USER_FIELD_1**.
 - a. Щелкните **USER_FIELD_1** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
 - b. Введите после знака равенства **P1** и нажмите **Enter**.



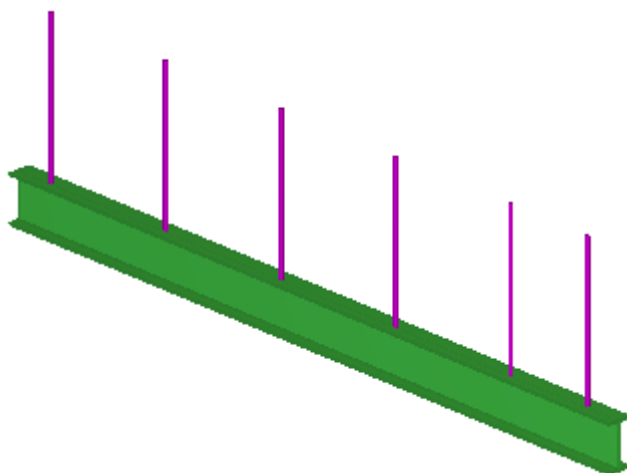
8. Создайте две новые параметрические переменные и свяжите их с определенными пользователем атрибутами двух других панелей.
9. Сохраните пользовательский компонент.
10. Закройте редактор пользовательских компонентов.



Теперь можно создать [фильтр вида \(стр 188\)](#) и скрывать или отображать панели в модели с использованием атрибута **Пользовательское поле 1** и значений, введенных в поле **Формула** для параметрических переменных.

Пример формулы переменной: определение числа стоек ограждения с помощью атрибута шаблона

В этом примере показано, как создать формулу переменной, по которой вычисляется количество стоек ограждения с учетом атрибута шаблона длины балки. На обоих концах балки были созданы стойки ограждения,

причем одна из них была скопирована с помощью компонента **Массив объектов (29)**.



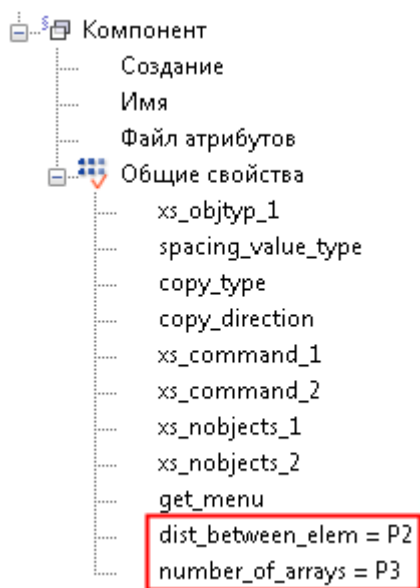
1. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
2. Создайте три новых параметрических переменных, трижды нажав **Добавить**.
3. Измените переменную **P1** следующим образом:
 - В поле **Формула** введите 250.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Расстояние от конца`.
4. Измените переменную **P2** следующим образом:
 - В поле **Формула** введите 900.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Шаг`.
5. Измените переменную **P3** следующим образом:
 - В списке **Тип значения** выберите **Число**.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Число стоек`.
6. Запросите идентификатор GUID балки:
 - a. На ленте выберите **Запросить объекты**  .
 - b. Выберите балку.
 - c. Проверьте GUID балки в диалоговом окне **Запросить объект**.

7. В поле **Формула** переменной **P3** введите
$$= (fTp1 ("LENGTH", "ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038") - (P1 * 2)) / P2.$$

$fTp1 ("LENGTH", "ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038")$ — это атрибут длины балки в шаблонах, а $ID50B8559A-0000-010B-3133-353432373038$ — GUID балки.

Число стоек вычисляется следующим образом: из длины балки вычитаются расстояния от концов, после чего результат делится на шаг стоек.

8. В диалоговом окне **Редактор пользовательских компонентов** свяжите переменные **P2** и **P3** со свойствами компонента **Массив объектов (29)**.
- Щелкните **dist_between_elem** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
 - Введите после знака равенства **P2** и нажмите **Enter**.
 - Щелкните **number_of_arrays** правой кнопкой мыши и выберите **Добавить уравнение**.
 - Введите после знака равенства **P3** и нажмите **Enter**.



9. Привяжите первую стойку к концу балки.
- Выберите стойку в окне редактора нестандартных компонентов.
 - Удерживая клавишу **Alt**, выберите ручки стойки с помощью рамки выбора (слева направо).
 - Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.



10. Следуя инструкциям в шаге 9, привяжите последнюю стойку к противоположному концу балки.
11. Измените переменные расстояния следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите =P1.
 - b. В списке **Видимость** выберите **Скрыть**.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Метка в диалоговом окне
P1	250.00	250.00	Длина	Параметр	Показать	End Distance
P2	900.00	900.00	Длина	Параметр	Показать	Spacing
P3	=(FTrl("L...)	4	Число	Параметр	Показать	Number Of Posts
D1	=P1	250.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D1.COLUMN.BEAM
D2	=P1	250.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D2.COLUMN.BEAM
D3	=P1	250.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D3.COLUMN.BEAM
D4	=P1	250.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D4.COLUMN.BEAM

12. Сохраните пользовательский компонент.
13. Закройте редактор пользовательских компонентов.

Теперь в диалоговом окне пользовательского компонента можно изменять интервал стоек ограждения и расстояние от концов до первой стойки. Tekla Structures вычисляет количество стоек исходя из интервала, расстояния от концов и длины балки.

Пример формулы переменной: связывание таблицы Excel с пользовательским компонентом


В этом примере показано, как связать параметрическую переменную с таблицей Excel. Таблицы Excel можно использовать, например, для проверки соединений.

1. Создайте таблицу Excel.

Имя файла таблицы должно иметь вид `component_"component_name".xls`. Например, для пользовательского компонента с именем `stiffener` файл должен называться `component_stiffener.xls`.

2. Сохраните таблицу Excel в папке модели, задав путь `.. \<model> \exceldesign\`.

Также можно сохранить таблицу в папке, заданной расширенным параметром `XS_EXTERNAL_EXCEL_DESIGN_PATH`.

3. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .

Откроется диалоговое окно **Переменные**.

4. Чтобы создать новую параметрическую переменную, нажмите **Добавить**.

5. Измените переменную следующим образом:

- a. В списке **Тип значения** выберите **Да/Нет**.
- b. В поле **Имя** введите `use_externaldesign`.
- c. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите **Использовать внешний проект**.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Подпись в диалоговом окне
<code>use_externaldesign</code>	0	0	Да/Нет	Параметр	Показать	Использовать внешний проект

6. Сохраните пользовательский компонент.
7. Закройте редактор пользовательских компонентов.

В диалоговом окне пользовательского компонента теперь содержится параметр **Использовать внешний проект**.

Примеры формул переменных: модификаторы наборов арматуры в пользовательских компонентах

Модификаторы наборов арматуры можно использовать в пользовательских компонентах. Для задания свойств стержней в наборе

арматуры и модификаторов можно использовать параметрические переменные.

Для каждого свойства модификатора, которое вы хотите параметризовать, необходимо также соответствующее свойство **Применить**. С помощью свойства **Применить** можно переопределить существующее значение свойства пустым значением. Удалить существующее значение без свойства **Применить** невозможно.

Пример: задание класса и размера стержней в наборе арматуры с помощью модификатора свойств

В этом примере показано, как использовать модификатор свойств набора арматуры для задания класса и размера определенных стержней в наборе арматуры в пользовательском компоненте. Класс и размер будут задаваться с помощью параметрических переменных и свойств **Применить** для каждого модификатора.

Параметрическая переменная для класса будет задана так, что если класс задан равным 0, значение класса не применяется; вместо этого используется первоначальный класс набора арматуры.

1. В модели выберите [ранее созданный пользовательский компонент \(стр 877\)](#), содержащий набор арматуры и модификатор свойств.

ПРИМ. Пользовательские детали не обозначаются символом компонента в модели.

Для выбора пользовательских компонентов убедитесь, что

переключатель **Выбрать компоненты**  активен.

2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать пользовательский компонент**.
3. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные**  .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
4. В диалоговом окне **Переменные** создайте и определите параметрические переменные следующим образом:
 - a. Нажмите кнопку **Добавить** три раза, чтобы создать три новые параметрические переменные.
Переменные будут называться **P1**, **P2** и **P3**.
 - b. Внесите в переменную **P1** следующие изменения, чтобы использовать ее для ввода номера класса:
 - В списке **Тип значения** выберите **Число**.

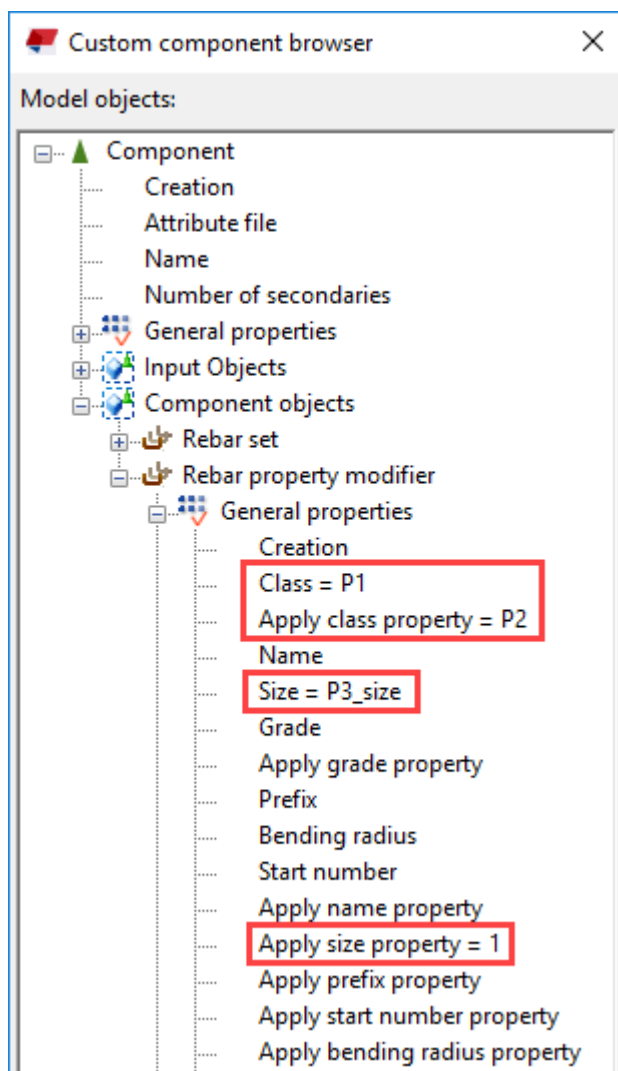
- В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Класс`.
- c. Внесите в переменную **P2** следующие изменения, чтобы использовать ее в качестве элемента управления свойством **Применить**:
- В поле **Формула** введите `=if (P1==0) then 0 else 1 endif`.
 Это означает, что если переменная **P1 (Класс)** равна 0, свойство «Класс» при использовании пользовательского компонента не применяется. Если переменная **P1** равна какому-либо другому значению, свойство «Класс» применяется.
 - В списке **Тип значения** выберите **Да/Нет**.
 - В списке **Видимость** выберите **Скрыть**.
 Эта означает, что переменная **P2** не будет отображаться в диалоговом окне пользовательского компонента.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Применить класс`.
- d. Внесите в переменную **P3** следующие изменения, чтобы использовать ее для ввода размера стержня:
- В поле **Имя** измените имя на `P3_size`.
 - В списке **Тип значения** выберите **Размер арматурного стержня**.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите `Размер стержня`.
 - В поле **Формула** введите вместо нуля допустимое значение размера стержня.

Name	Formula	Value	Value type	Variable type	Visibility	Label in dialog box
P1	0	0	Number	Parameter	Show	Class
P2	=if (P1==0) then 0 else 1 endif	0	Yes/No	Parameter	Hide	Apply class
P3_size	12	12	Rebar size	Parameter	Show	Bar size

5. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** свяжите параметрические переменные со свойствами модификатора свойств:
- a. Выберите **Объекты компонента --> Модификатор свойств арматуры --> Общие свойства**.
 - b. Щелкните правой кнопкой мыши **Класс**, выберите **Добавить уравнение**, введите `P1` после знака равенства (=) и нажмите клавишу **ВВОД**.

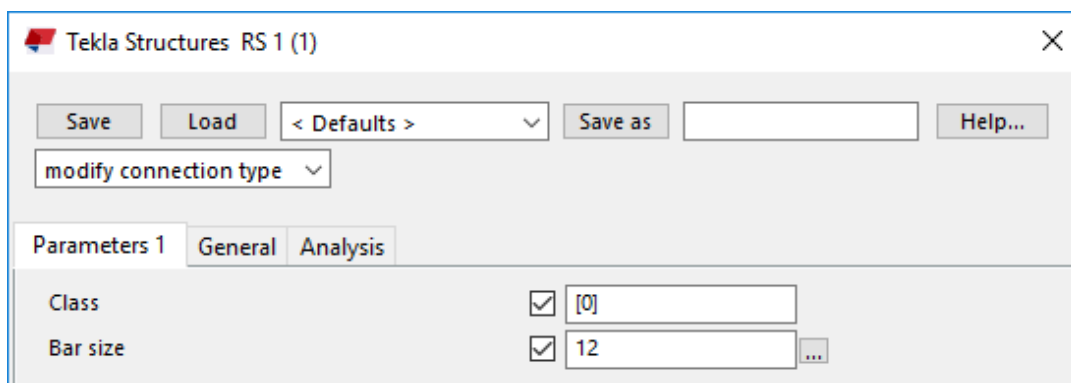
Аналогичным образом свяжите другие переменные и свойства:

- **Применить свойство 'класс'** = P2
- **Размер** = P3_size
- **Применить свойство 'размер'** = 1



6. [Сохраните и закройте \(стр 892\)](#) измененный пользовательский КОМПОНЕНТ.

Теперь в диалоговом окне пользовательского компонента есть следующие свойства, и мы можем изменять класс и размер тех стержней набора арматуры, на которые влияет модификатор свойств:



Компонент можно использовать в ситуациях, аналогичных той, в которой он изначально было создан. Этот компонент не является адаптивным, поэтому Tekla Structures не корректирует его размеры при внесении каких-либо изменений в модель. Чтобы сделать пользовательский компонент адаптивным, необходимо [внести в него изменения \(стр 888\)](#) в редакторе пользовательских компонентов.

Пример: создание и изменение крюков на арматуре с помощью модификатора концевого узла


В этом примере показано, как использовать модификатор концевого узла набора арматуры для создания крюков на концах определенных стержней в наборе арматуры в пользовательском компоненте. Свойства крюка будут задаваться с помощью параметрических переменных и свойств **Применить** для каждого модификатора.

1. В модели выберите [ранее созданный пользовательский компонент \(стр 877\)](#), содержащий набор арматуры и модификатор концевого узла.

ПРИМ. Пользовательские детали не обозначаются символом компонента в модели.

Для выбора пользовательских компонентов убедитесь, что

переключатель **Выбрать компоненты**  активен.

2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать пользовательский компонент**.
 3. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .
- Откроется диалоговое окно **Переменные**.

4. В диалоговом окне **Переменные** создайте и определите параметрические переменные следующим образом:
- Нажмите кнопку **Добавить** четыре раза, чтобы создать четыре новые параметрические переменные.
Переменные будут называться **P1, P2, P3 и P4**.
 - Внесите в переменную **P1** следующие изменения, чтобы использовать ее для ввода типа крюка:
 - В списке **Тип значения** выберите **Тип крюка стержня**.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Тип крюка.
 - В поле **Формула** введите 4 (т. е. пользовательский крюк).
Каждому из типов крюка соответствует свой номер: 1 = 90-градусный крюк, 2 = 135-градусный крюк, 3 = 180-градусный крюк, 4 = пользовательский крюк.
 - Внесите в переменную **P2** следующие изменения, чтобы использовать ее для ввода угла крюка:
 - В списке **Тип значения** выберите **Число**.
Обратите внимание, что несмотря на то что в списке типов значений присутствует **Угол**, для угла крюка необходимо использовать тип **Число**.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Угол пользовательского крюка.
 - Внесите в переменную **P3** следующие изменения, чтобы использовать ее для ввода длины крюка:
 - В списке **Тип значения** выберите **Число**.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Длина пользовательского крюка.
 - Внесите в переменную **P4** следующие изменения, чтобы использовать ее для ввода радиуса крюка:
 - В списке **Тип значения** выберите **Число**.
 - В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Радиус пользовательского крюка.

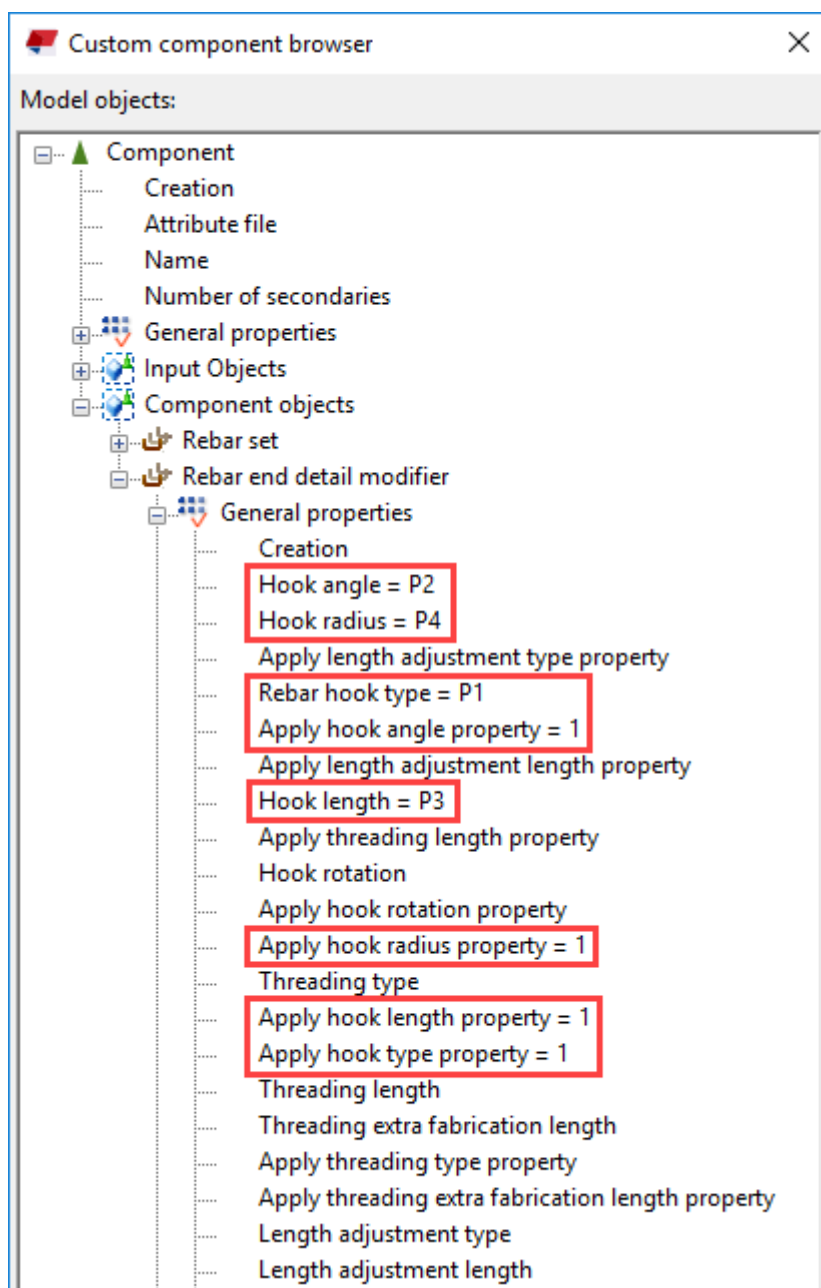
Name	Formula	Value	Value type	Variable type	Visibility	Label in dialog box
P1	4	4	Rebar hook type	Parameter	Show	Hook type
P2	0	0	Number	Parameter	Show	Custom hook angle
P3	0	0	Number	Parameter	Show	Custom hook length
P4	0	0	Number	Parameter	Show	Custom hook radius

5. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** свяжите параметрические переменные со свойствами, соответствующими модификаторам концевых узлов:

- a. Выберите **Объекты компонентов** --> **Модификатор концевого узла арматуры** --> **Общие свойства** .
- b. Щелкните правой кнопкой мыши **Угол крюка**, выберите **Добавить уравнение**, введите P2 после знака равенства (=) и нажмите клавишу **ВВОД**.

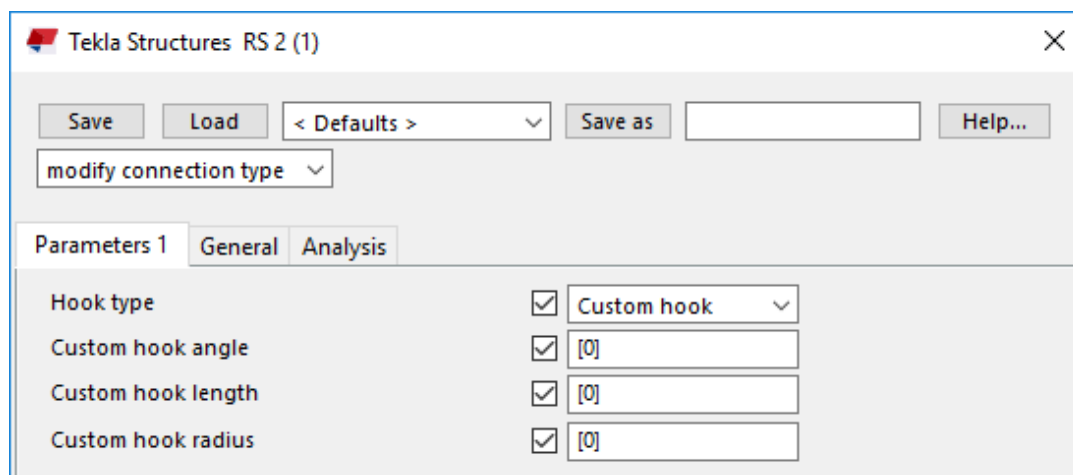
Аналогичным образом свяжите другие переменные и свойства:

- **Радиус крюка** = P4
- **Тип крюка стержня** = P1
- **Применить свойство 'угол крюка'** = 1
- **Длина крюка** = P3
- **Применить свойство 'радиус крюка'** = 1
- **Применить свойство 'длина крюка'** = 1
- **Применить свойство 'тип крюка'** = 1



6. Сохраните и закройте (стр 892) измененный пользовательский компонент.

Теперь в диалоговом окне пользовательского компонента есть следующие свойства, и мы можем изменять крюки тех стержней набора арматуры, на которые влияет модификатор концевого узла:



Компонент можно использовать в ситуациях, аналогичных той, в которой он изначально было создан. Этот компонент не является адаптивным, поэтому Tekla Structures не корректирует его размеры при внесении каких-либо изменений в модель. Чтобы сделать пользовательский компонент адаптивным, необходимо [внести в него изменения \(стр 888\)](#) в редакторе пользовательских компонентов.


8.10 Импорт и экспорт пользовательских компонентов

Пользовательские компоненты в моделях импортируются и экспортируются как файлы с расширением `.uel`.

ПРИМ. Вы можете публиковать свои пользовательские компоненты на сервисе [Tekla Warehouse](#), а также загружать пользовательские компоненты, созданные другими пользователями.

Экспорт пользовательского компонента

Пользовательские компоненты экспортируются в виде файлов с расширением `.uel`.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. В каталоге выберите пользовательские компоненты для экспорта.
3. Щелкните их правой кнопкой мыши и выберите **Опубликовать**.
4. Найдите папку, в которой будет сохранен файл.

5. Введите имя для файла экспорта.



Расширение файла — .uel. Не изменяйте имя файла после экспорта пользовательского компонента. Если имя файла отличается от имени в каталоге **Приложения и компоненты**, найти нужный компонент впоследствии может быть нелегко.

6. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы экспортировать пользовательские компоненты.

СОВЕТ Для экспорта пользовательских компонентов как отдельных файлов выберите их в каталоге **Приложения и компоненты**, щелкните их правой кнопкой мыши и выберите **Опубликовать отдельно**.

Импорт пользовательского компонента

Созданные пользовательские компоненты можно импортировать в другую модель.

1. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.
2. Нажмите кнопку **Доступ к расширенным функциям**  и выберите **Импорт**.
3. Найдите папку, содержащую файл экспорта.
Местоположение зависит от того, где вы сохранили файл при экспорте пользовательского компонента.
4. Выберите экспортируемый файл.
5. Нажмите кнопку **Открыть**, чтобы импортировать пользовательские компоненты.

СОВЕТ Пользовательские компоненты можно автоматически импортировать в новые модели с помощью расширенного параметра `XS_UEL_IMPORT_FOLDER`. Чтобы упростить импорт пользовательских компонентов в новые модели, экспортируйте их в определенные папки, а затем задайте эти папки в расширенном параметре `XS_UEL_IMPORT_FOLDER`.

8.11 Советы и рекомендации по работе (в том числе совместной) с пользовательскими компонентами

Ниже приведены полезные советы, которые помогут вам эффективно создавать и использовать пользовательские компоненты.

Советы по созданию пользовательских компонентов

- **Давайте пользовательским компонентам короткие и логичные имена.**

Для описания компонента и его назначения используйте поле описания.

- **Создавайте простые компоненты для каждой конкретной ситуации.**

Моделировать простые компоненты быстрее и удобнее; кроме того, они намного проще в использовании. Не старайтесь создать один сложный компонент, который будет подходить для любой возможной ситуации.

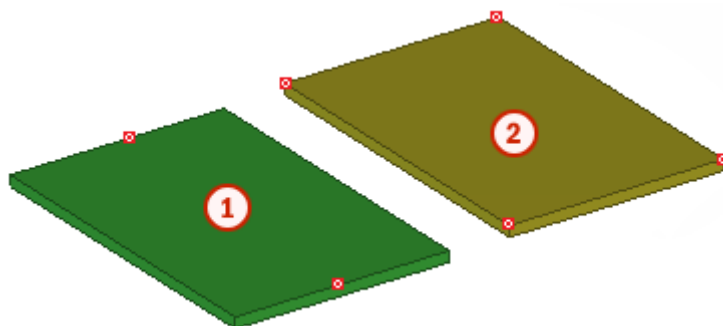
- **Рассмотрите возможность создания отдельной компонентной модели.**

Эту модель можно использовать для создания и тестирования пользовательских компонентов.

- **Используйте максимально простые детали с минимальным количеством ручек.**

Например, если вам нужна деталь прямоугольной формы, используйте прямоугольную пластину, а не контурную пластину. Прямоугольные пластины имеют всего две ручки, поэтому для управления ими достаточно создать всего лишь несколько привязок. При использовании контурных пластин с четырьмя ручками требуется больше привязок.

Избыточное количество привязок может привести к снижению быстродействия при работе с моделью.



1. Прямоугольная пластина

2. Контурная пластина

- **Моделируйте детали с нужной точностью и не более.**

Если требуемая информация о детали сводится к метке детали на чертеже общего вида и количеству в списке материалов, создайте простой стержень или пластину. Если позднее вам понадобится включить деталь в подробный вид, просто перемоделируйте ее с большей точностью.

- **Моделируйте закладные как пользовательские детали и включайте их в компоненты.**
- **Пользовательские соединения можно использовать в АвтоСоединениях.**
- **Пользовательские компоненты можно использовать в АвтоСтандартах.**

Пользовательские компоненты перечислены в группе **Прочие компоненты**. Вновь созданные пользовательские компоненты не отображаются в группе **Прочие компоненты**, пока вы не закроете модель и не откроете ее снова. Пользовательские соединения, узлы и стыки работают в АвтоСтандартах.

Советы по совместной работе с пользовательскими компонентами

- **Пользуйтесь сервисом [Tekla Warehouse](#) для хранения пользовательских компонентов и передачи их другим пользователям.**
- **Сопровождайте компоненты необходимой информацией.**
Если компонент планируется распространять среди других пользователей, не забудьте перечислить профили, с которыми он работает.
- **По возможности используйте [фиксированные профили \(стр 385\)](#).**
- **Если пользовательский компонент содержит определенные пользователем поперечные сечения профилей, не забывайте включать их при копировании пользовательского компонента в новое место.**

Советы по обновлению пользовательских компонентов при переходе на новую версию

При переходе на новую версию Tekla Structures всегда проверяйте, правильно ли работают пользовательские компоненты, созданные в предыдущих версиях.

При редактировании пользовательских компонентов, созданных в предыдущих версиях Tekla Structures, если новая версия содержит соответствующие усовершенствования, Tekla Structures предложит обновить компонент. Если компонент не обновить, он будет работать так же, как в той версии, где он изначально было создан, однако новые усовершенствования в нем учитываться не будут.

При обновлении компонента необходимо проверить, а иногда (в зависимости от усовершенствований) и заново создать размеры. При удалении размера и создании нового (даже с тем же именем) необходимо также внести изменения в уравнения, которые содержат этот размер, потому что создаваемая уравнением зависимость теряется при удалении уравнения. Заново создать размеры и отредактировать уравнения можно в редакторе пользовательских компонентов.

8.12 Настройка диалоговых окон пользовательских компонентов

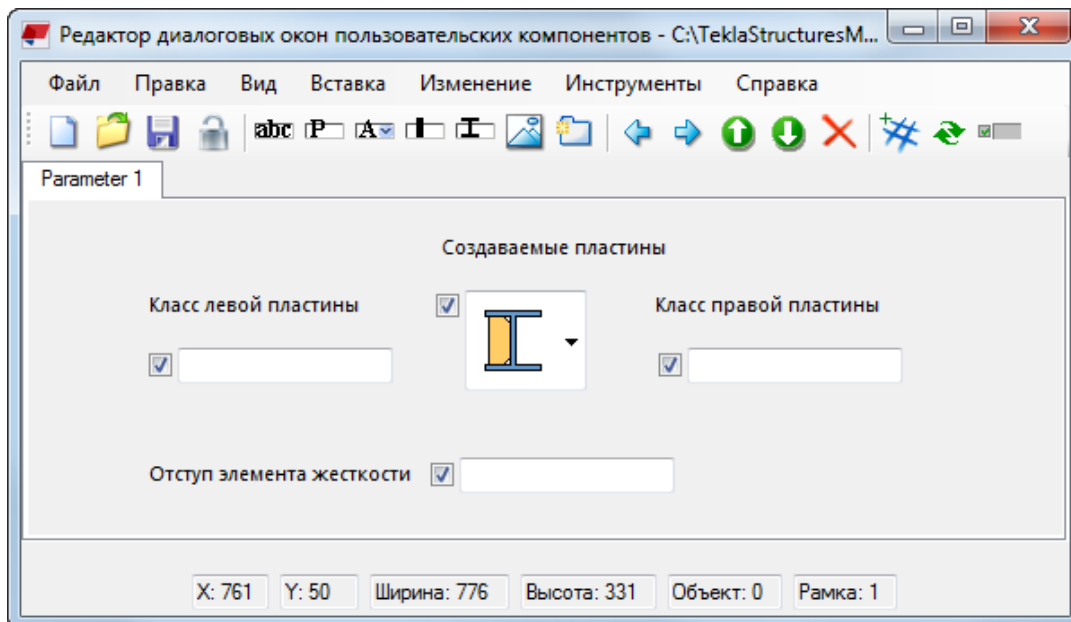
Для каждого созданного вами пользовательского компонента Tekla Structures автоматически создает диалоговое окно. У каждого пользовательского компонента есть входной файл (.inp), который определяет содержимое диалогового окна этого компонента. Настроить это диалоговое окно можно с помощью **Редактора диалоговых окон пользовательских компонентов**.

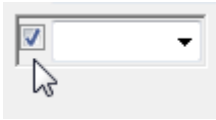
Кроме того, опытные пользователи могут редактировать входные файлы (.inp) диалоговых окон [вручную \(стр 980\)](#) в текстовом редакторе.

Редактирование диалогового окна пользовательского компонента


Чтобы открыть **Редактор диалоговых окон пользовательских компонентов**, выберите пользовательский компонент в модели,

щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать** диалоговое окно пользовательского компонента.



Задача	Что нужно сделать
<p>Просмотреть и отредактировать свойства объекта</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите элемент диалогового окна, например текстовое поле. 2. Выберите Изменить --> Свойства . <p>Теперь можно просмотреть и изменить текущие свойства элемента диалогового окна. Например, можно проверить, правильные ли текстовые поля находятся под каждой подписью в диалоговом окне.</p> <p>Также можно дважды щелкнуть элемент диалогового окна. Если элемент диалогового окна не открывается для просмотра и редактирования, попробуйте дважды щелкнуть в месте прямо под флажком:</p> 

Задача	Что нужно сделать
Добавить элемент диалогового окна	<p>Выберите Вставка и выберите из списка необходимый элемент. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вкладка: добавить новую вкладку • Подпись: добавить подпись для текстового поля или списка • Параметр: добавить текстовое поле • Атрибут: добавить список • Деталь: добавить базовые свойства детали • Профиль: добавить базовые свойства профиля • Рисунок: добавить иллюстрацию пользовательского компонента
Добавить изображение	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите Вставка --> Рисунок, чтобы отобразить содержимое папки, указанной в поле Папка изображений (Инструменты --> Параметры). 2. Выберите изображение. Изображение должно быть в растровом формате (.bmp). 3. Нажмите Открыть. 4. Перетащите изображение в нужное место.
Добавить вкладку	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите Вставка --> Вкладка. 2. Дважды щелкните новую вкладку. 3. Введите новое имя и нажмите клавишу ВВОД. <hr/> <p>ПРИМ. Каждая вкладка может содержать до 25 полей. Если видимых полей больше 25, Tekla Structures</p>

Задача	Что нужно сделать
	автоматически создает еще одну вкладку.
Показать или скрыть пиксельную сетку	Нажмите  . Tekla Structures отображает пиксельную сетку, облегчающую выравнивание элементов в диалоговом окне.
Переместить элемент диалогового окна	Перетащите элемент диалогового окна в новое место. Также можно использовать сочетания клавиш CTRL+X (вырезать), CTRL+C (копировать) и CTRL+V (вставить). Например, чтобы переместить элемент диалогового окна на другую вкладку, выберите элемент, нажмите CTRL+X , перейдите на нужную вкладку и нажмите CTRL+V .
Выбрать несколько элементов диалогового окна	Щелкайте элементы диалогового окна, удерживая клавишу CTRL , или воспользуйтесь рамкой выбора.
Переименовать вкладку или текстовое поле	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дважды щелкните подпись вкладки или текстового поля. 2. Введите новое имя. 3. Нажмите клавишу ВВОД.
Удалить элемент диалогового окна	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите элемент диалогового окна, который вы хотите удалить. 2. Нажмите клавишу DELETE.
Удалить вкладку	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите вкладку. 2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите Удалить.
Добавить изображения в список	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите элемент-список. 2. Выберите Изменить --> Свойства. 3. Нажмите кнопку Изменить значения. 4. Нажмите кнопку Обзор/добавить.

Задача	Что нужно сделать
	5. Выберите нужное изображение и нажмите кнопку Открыть . 6. Повторите шаги 4–5 для всех остальных изображений, которые вы хотите использовать. 7. Нажмите ОК , чтобы сохранить изменения.
Сохранение изменений	Выберите Файл --> Сохранить .

Входные файлы пользовательских компонентов

У каждого пользовательского компонента есть входной файл (.inp), который определяет содержимое диалогового окна этого компонента.

При создании нового пользовательского компонента Tekla Structures автоматически создает для него входной файл. Этот входной файл находится в папке \CustomComponentDialogFiles внутри папки модели. Входной файл имеет то же имя, что и пользовательский компонент, и расширение .inp.

При [изменении пользовательского компонента \(стр 888\)](#) все внесенные во входной файл изменения будут потеряны. Однако при внесении изменений в пользовательский компонент Tekla Structures автоматически создает резервную копию входного файла. Файл резервной копии имеет расширение .inp_bak и находится в папке \CustomComponentDialogFiles внутри папки модели. При создании резервной копии файла Tekla Structures выводит соответствующее уведомление.

Блокирование или разблокирование входного файла пользовательского компонента

Чтобы защитить входной файл пользовательского компонента (.inp) от случайных изменений, заблокируйте его. Если файл разблокирован, при обновлении пользовательского компонента в редакторе пользовательских компонентов другим пользователем все изменения, внесенные вами в диалоговом окне, будут потеряны.

1. В модели выберите пользовательский компонент, входной файл которого вы хотите заблокировать или разблокировать.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать диалоговое окно пользовательского компонента**.

3. В Редакторе диалоговых окон пользовательских компонентов

нажмите кнопку **Блокировать/разблокировать** .

Когда файл `.inp` заблокирован, при внесении изменений в пользовательский компонент в редакторе пользовательских компонентов файл `.inp` обновлен не будет. Вносить изменения в диалоговое окно компонента в **Редакторе диалоговых окон пользовательских компонентов** можно, даже если файл `.inp` заблокирован.

Настройки редактора диалоговых окон пользовательских компонентов

Для просмотра и изменения базовых настроек **Редактора диалоговых окон пользовательских компонентов** выберите в нем **Инструменты --> Параметры**. Чтобы сменить язык интерфейса редактора, выберите **Инструменты --> Сменить язык**.

Формат	Описание
Папка изображений	Местоположение папки с изображениями. Чтобы вернуться к местоположению, используемому по умолчанию, нажмите кнопку По умолчанию .
Папка проекта	Местоположение папки проекта. Когда вы создаете полностью новый входной файл — выбираете Файл --> Создать и затем сохраняете его — этот файл сохраняется в папке проекта. Обратите внимание, что существующие входные файлы сохраняются внутри папки модели.
Ширина параметра	Ширина по умолчанию для текстовых полей.
Ширина атрибута	Ширина по умолчанию для списков.
Шаг сетки по X Шаг сетки по Y	Шаг пиксельной сетки по осям X и Y. Значение по умолчанию — 5.
Привязка к сетке	Установите флажок, чтобы отобразить пиксельную сетку.

Формат	Описание
Язык	Выберите язык из списка. Закройте и снова откройте редактор

Формат	Описание
	<p>диалоговых окон, чтобы изменения вступили в силу. Возможны следующие варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Авто: язык интерфейса редактора соответствует языку интерфейса Tekla Structures • English • Dutch • French • German • Italian • Spanish • Japanese • Chinese Simplified • Chinese Traditional • Czech • Portuguese Brazilian • Hungarian • Polish • Russian • Korean

Настройка диалоговых окон пользовательских компонентов с помощью текстового редактора

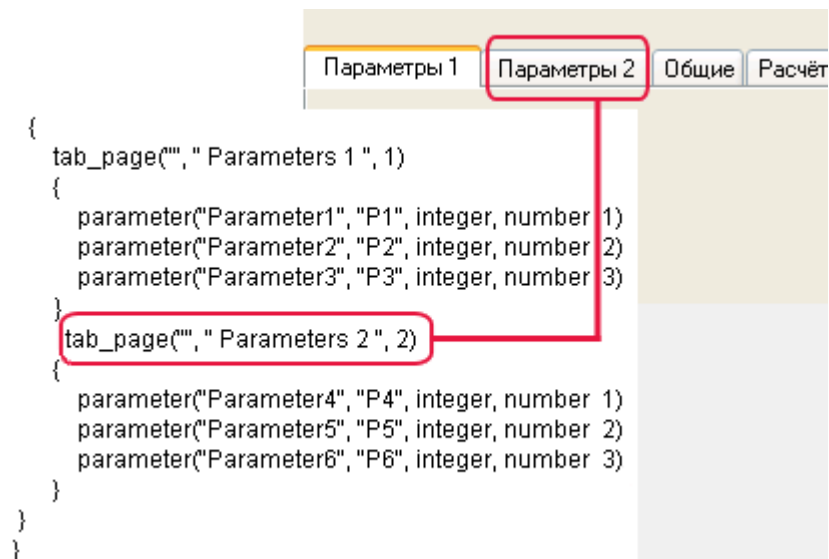
У каждого пользовательского компонента есть входной файл (.inp), который определяет содержимое диалогового окна этого компонента. Опытные пользователи могут редактировать входные файлы диалоговых окон вручную в текстовом редакторе. При редактировании входного файла необходимо соблюдать осторожность; ошибки могут привести к тому, что диалоговое окно исчезнет.

Обратите внимание, что вкладка **Общие** зарезервирована для предустановленных общих свойств. Переименовать вкладку **Общие** или добавить на нее дополнительные параметры невозможно.

Другой вариант — использовать для [настройки диалогового окна \(стр 974\) Редактор пользовательских компонентов](#).

Добавление новых вкладок

1. Откройте файл `.inp` в текстовом редакторе.
2. Добавьте новое определение вкладки, как показано ниже:



3. Сохраните файл `.inp`.

ПРИМ. Четвертая вкладка зарезервирована для свойств **Общие**, поэтому добавить на нее свои параметры невозможно.

Добавление текстовых полей

1. Откройте файл `.inp` в текстовом редакторе.
2. Добавьте элементы `parameter` и заключите их в фигурные скобки, как показано ниже:

```

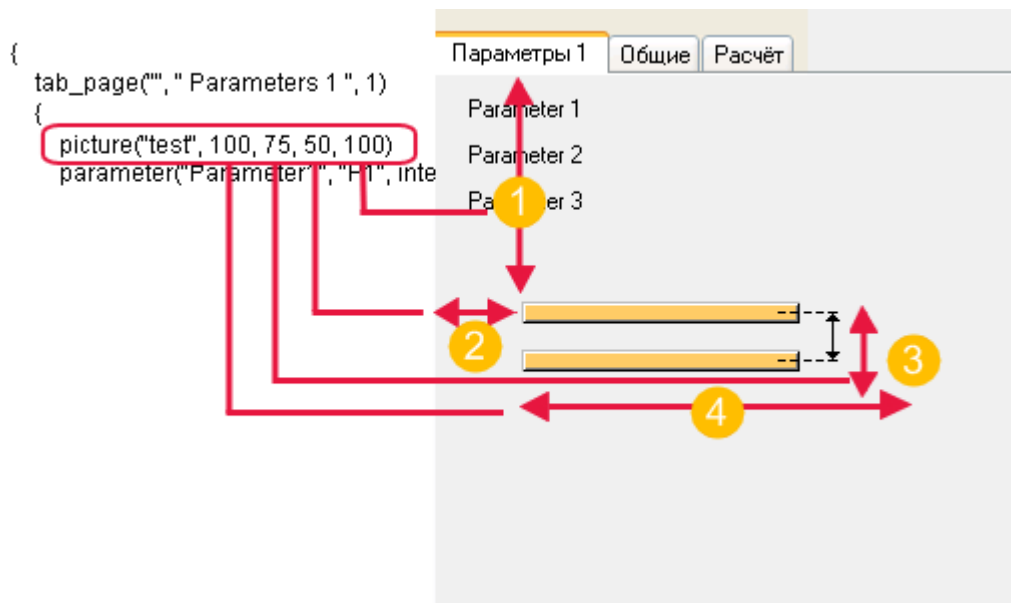
{
  tab_page("", " Parameters 1 ", 1)
  {
    parameter("Parameter1", "P1", integer, number 1)
    parameter("Parameter2", "P2", integer, number 2)
    parameter("Parameter3", "P3", integer, number 3)
  }
  tab_page("", " Parameters 2 ", 2)
  {
    parameter("Parameter4", "P4", integer, number 1)
    parameter("Parameter5", "P5", integer, number 2)
    parameter("Parameter6", "P6", integer, number 3)
  }
}

```

3. Сохраните файл .inp.

Добавление изображений

1. Создайте изображение и сохраните его в растровом формате (.bmp) в папке ..\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\<версия>\Bitmaps.
2. Откройте файл .inp в текстовом редакторе.
3. Добавьте определение изображения, как показано ниже:



(1) y = 100

(2) x = 50

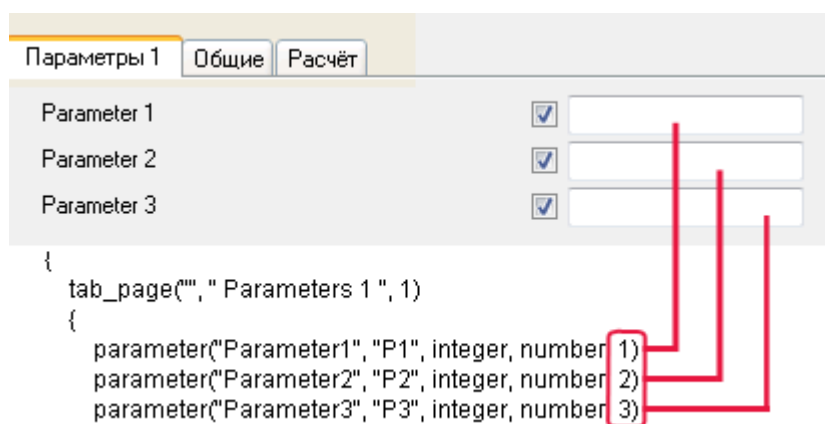
(3) height = 75

(4) width = 100

4. Сохраните файл `.inp`.

Изменение порядка следования полей

1. Откройте файл `.inp` в текстовом редакторе.
2. Измените последнее число в определении параметров.
Поля идут сверху вниз, как показано ниже:



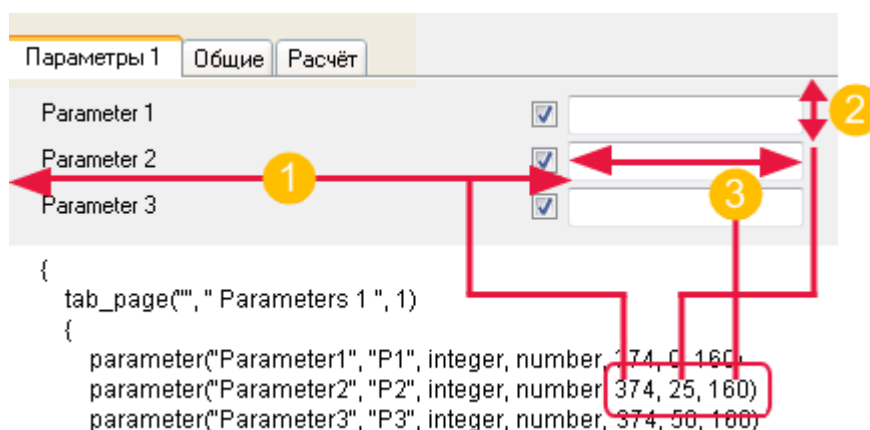
3. Сохраните файл `.inp`.

Изменение местоположения полей

Можно задать точное местоположение для каждого текстового поля.

1. Откройте файл `.inp` в текстовом редакторе.
2. Задаёт точное местоположение поля, используя три значения:
координату X, координату Y и ширину поля.

Например:



(1) $x = 374$

(2) $y = 25$

(3) width = 160

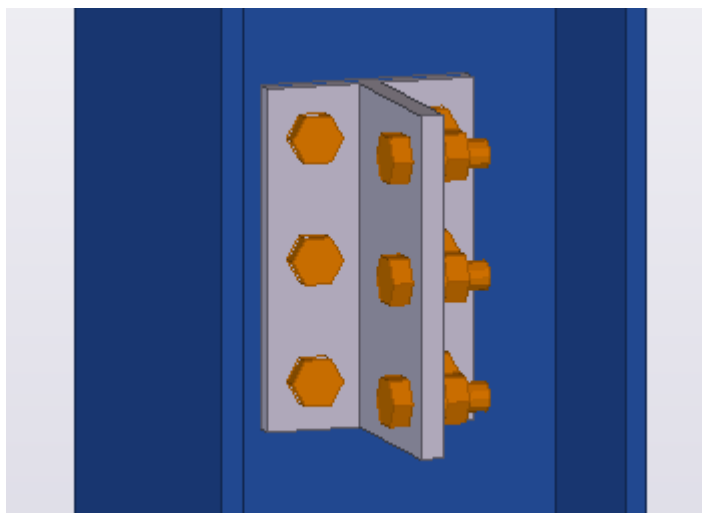
3. Сохраните файл .inp.

Пример: добавление группы флажков в диалоговое окно пользовательского компонента

В этом примере показано, как добавить по флажку для каждой группы болтов в пользовательском компоненте путем редактирования файла .inp. При использовании компонента в модели пользователь сможет выбрать, какие болты должны создаваться, установив соответствующие флажки.

1. [Создайте пользовательский компонент \(стр 877\)](#), содержащий болты.

Например, создайте пользовательское соединение на тавре, которое создает одну группу болтов и три отдельных болта:



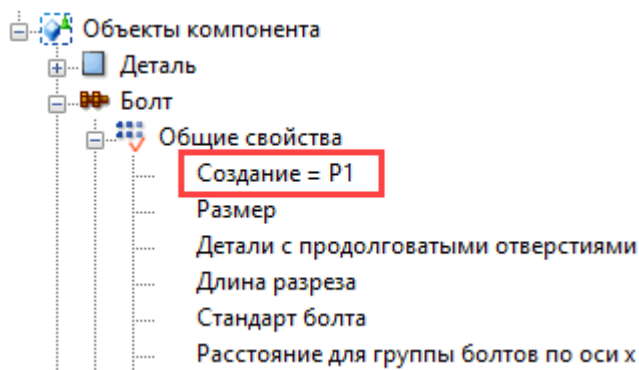
- Создайте параметрические переменные, управляющие созданием болтов.

В случае группы флажков **Тип значения** этих переменных должен быть **Да/Нет**. Например, создайте три переменные **P1**, **P2** и **P3** — по одной для каждого отдельного болта в соединении на тавре.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость
P1	0	0	Да/Нет	Параметр	Показать
P2	0	0	Да/Нет	Параметр	Показать
P3	0	0	Да/Нет	Параметр	Показать

- Свяжите переменные (стр 914) со свойством **Создание** болтов.

Например, привяжите переменную **P1** к свойству **Создание** первого болта, переменную **P2** к свойству **Создание** второго болта, и т. д.



- Сохраните пользовательский компонент.
- В модели выберите **Файл --> Открыть папку модели**, чтобы открыть текущую папку модели.
- Перейдите к папке `\CustomComponentDialogFiles`.
- Откройте файл `.inp` в текстовом редакторе.
- Добавьте определение изображения (стр 982).

Например:

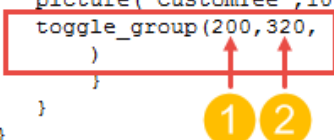
```
page("TeklaStructures","")
{
  detail(1, "tee")
  {
    tab_page("", " Parameters 1 ", 1)
    {
      picture("CustomTee",100,100,200,100) /*Bolts*/
    }
  }
}
```

При использовании собственного изображения сохраните его в растровом (.bmp) формате в папке ..\TeklaStructures\<версия>\Bitmaps.

9. Добавьте элемент `toggle_group`, чтобы задать начало координат группы переключателей, т. е. положение группы флажков в диалоговом окне пользовательского компонента.

Задайте положение, используя координаты X и Y. Например:

```
page("TeklaStructures","")
{
  detail(1, "tee")
  {
    tab_page("", " Parameters 1 ", 1)
    {
      picture("CustomTee",100,100,200,100) /*Bolts*/
      toggle_group(200,320,
    )
    }
  }
}
```



(1) x = 200

(2) y = 320

10. Внутри элемента `toggle_group` добавьте по строке для каждого флажка, который требуется добавить.

Используйте все те же параметрические переменные, созданные на шаге 2.

```
page("TeklaStructures","")
{
  detail(1, "tee")
  {
    tab_page("", " Parameters 1 ", 1)
    {
      picture("CustomTee",100,100,200,100) /*Bolts*/
      toggle_group(200,320,
        "P1", 160, -165, "0",
        "P2", 160, -135, "0",
        "P3", 160, -105, "0")
    }
  }
}
```

Два числовых значения после имени переменной — это смещения от начала координат группы переключателей. Например, первое определение "P1", 160, -165, "0" означает, что флажок для переменной **P1** находится на 160 шагов вправо и на 165 шагов вверх от начала координат группы переключателей.

Направление	Отрицательные значения	Положительные значения
X	влево	вправо
Y	вверх	вниз

```
page("TeklaStructures","")
{
  detail(1, "tee")
  {
    tab_page("", " Parameters 1 ", 1)
    {
      picture("CustomTee",100,100,200,100) /*Bolts*/
      toggle_group(200,320,
        "P1", 160, -165, "0",
        "P2", 160, -135, "0",
        "P3", 160, -105, "0")
    }
  }
}
```

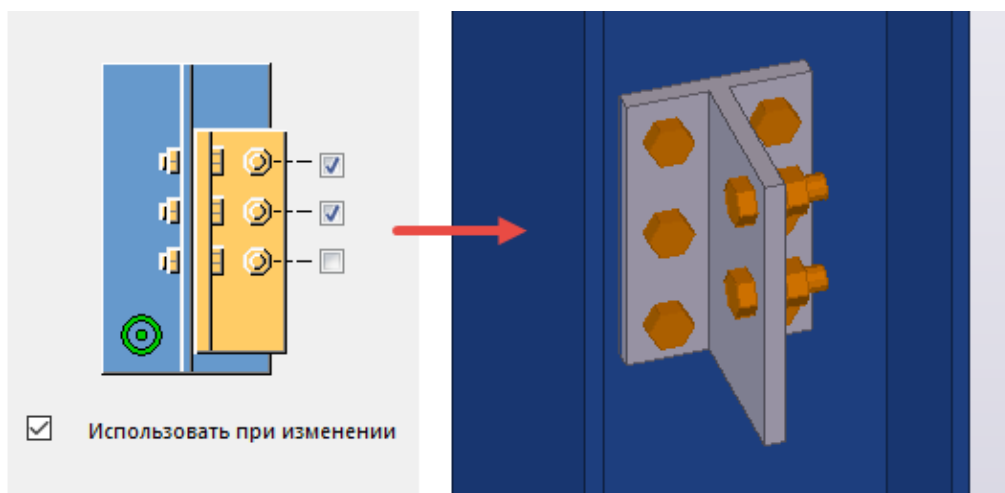
(1) смещение по оси X

(2) смещение по оси Y

11. Сохраните файл .inp.

12. Закройте и снова откройте модель, чтобы изменения вступили в силу.

Теперь при установке и снятии флажков в диалоговом окне количество болтов в модели соответствующим образом изменяется. Например:

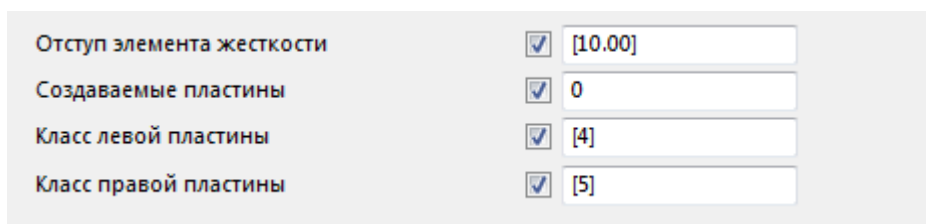


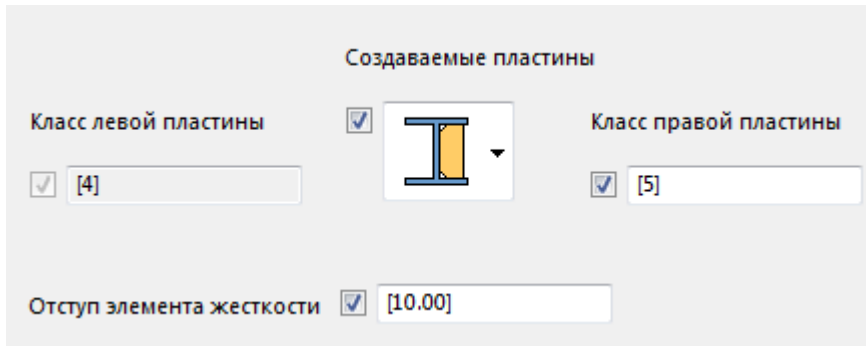
ПРИМ. Tekla Structures автоматически добавляет для каждой создаваемой группы переключателей подпись **Использовать при изменении** и флажок.

Пример: настройка диалогового окна пользовательского узла жесткости

В этом примере показано, как настроить диалоговое окно пользовательского узла жесткости, чтобы настройки в дальнейшем легче было корректировать.

В начале диалоговое окно пользовательского компонента выглядит следующим образом:





Что нужно сделать

1. Создайте пользовательский узел жесткости со всеми необходимыми переменными, управляющими созданием пластин жесткости.
2. Добавьте список с изображениями.
3. Расположите текстовые поля и метки в нужном порядке.
4. Затените недоступные параметры.

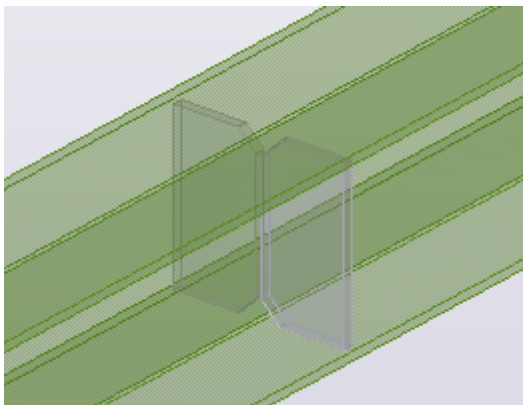
Пример: создание пользовательского узла жесткости с переменными

В этом примере показано, как создать пользовательский узел жесткости с переменными, которые определяют форму и положение ребер жесткости.

Создание простого пользовательского узла жесткости


В этом примере показано, как создать простой узел жесткости.

1. Создайте балку с двумя ребрами жесткости.



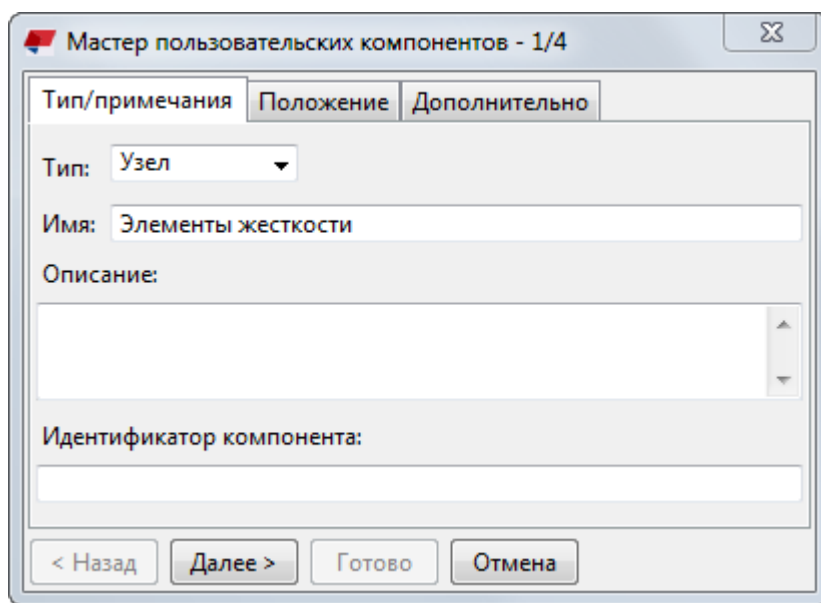
СОВЕТ Для создания элементов жесткости можно взять компонент **Ребра жесткости (1003)** и расчленить его.

2. Нажмите кнопку **Приложения и компоненты**  на боковой панели, чтобы открыть каталог **Приложения и компоненты**.

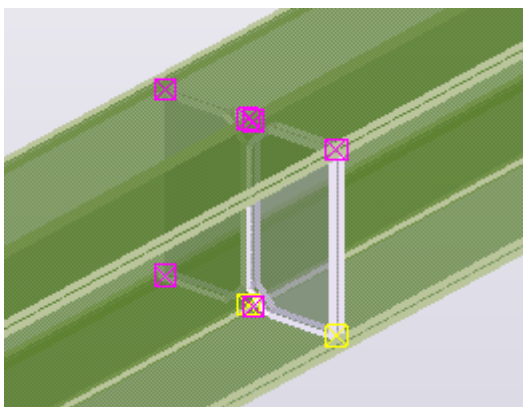
3. Нажмите кнопку **Доступ к расширенным функциям**  и выберите **Создать пользовательский компонент...**

Откроется диалоговое окно **Мастер пользовательских компонентов**.

4. В списке **Тип** выберите **Узел**.
5. В поле **Имя** введите Ребра жесткости.

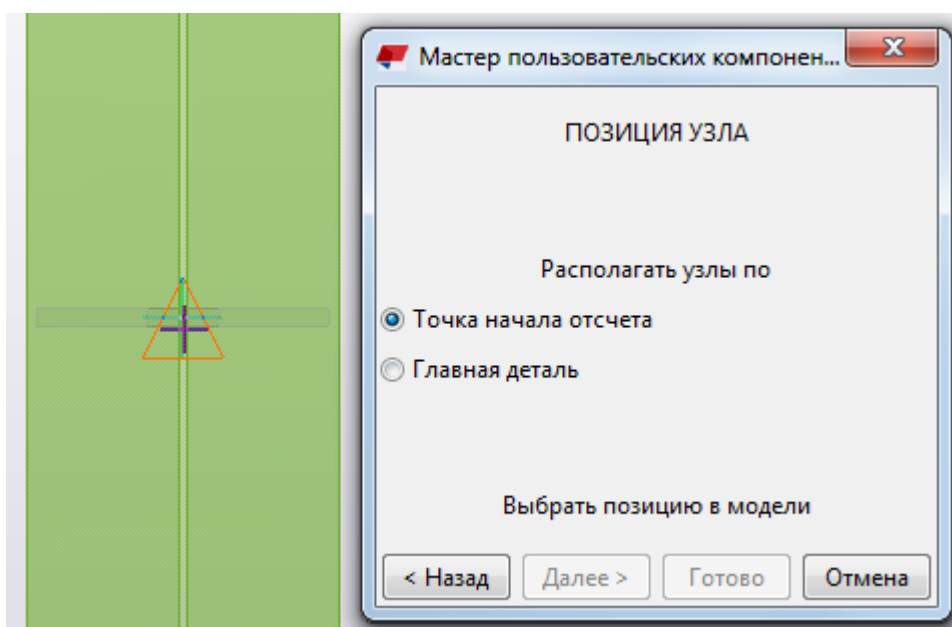


6. Нажмите кнопку **Далее >**.
7. Выберите элементы жесткости и балку в качестве объектов, образующих пользовательский компонент.



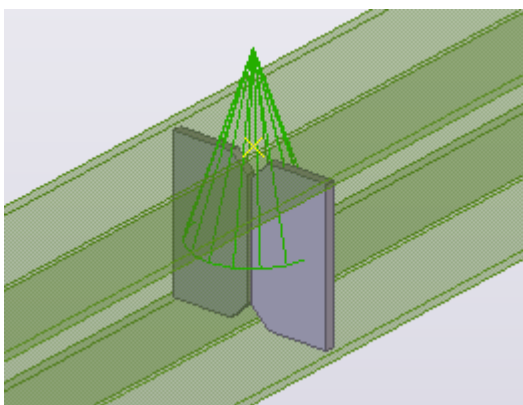
8. Нажмите кнопку **Далее >**.
9. Выберите балку в качестве главной детали.
10. Нажмите кнопку **Далее >**.
11. Выберите среднюю точку балки в качестве опорной точки.

СОВЕТ Чтобы выбрать среднюю точку было легче, перейдите на [плоскостной вид \(стр 50\)](#).



12. Нажмите кнопку **Обработка поверхности**, чтобы завершить создание узла жесткости.

Tekla Structures отображает символ компонента для нового пользовательского компонента, и узел жесткости добавляется в каталог компонентов.



Создание привязок для управления формой элементов жесткости

В этом примере показано, как привязать ручки пользовательского компонента к плоскости для управления формой ребер жесткости.

1. Откройте узел жесткости в редакторе пользовательских компонентов:
 - a. Щелкните пользовательский компонент в модели правой кнопкой мыши.

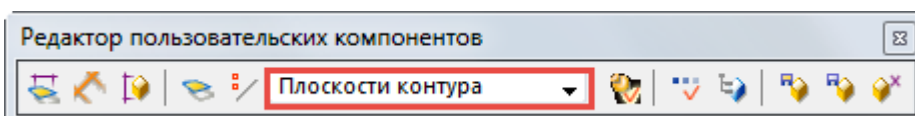
- b. Выберите **Редактировать пользовательский компонент**.

Откроется редактор пользовательских компонентов, состоящий из панели инструментов редактора пользовательских компонентов, обозревателя компонентов и четырех видов пользовательского компонента.

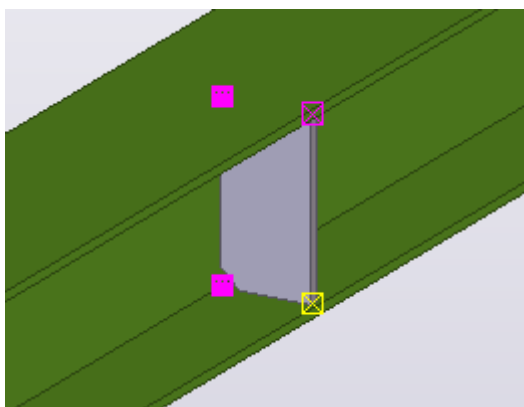
2. На вкладке **Вид** выберите **Визуализация --> Детали - визуализированные**.

Выбирать поверхности деталей и доступные плоскости можно только когда они визуализированы.

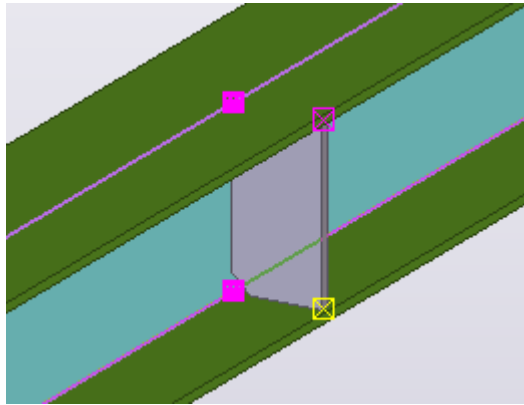
3. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** выберите из списка **Плоскости контура**.



4. На виде пользовательского компонента выберите правое ребро жесткости.
5. Привяжите две внутренние ручки ребра жесткости к стенке балки.
- a. Выберите две ручки рядом со стенкой балки.

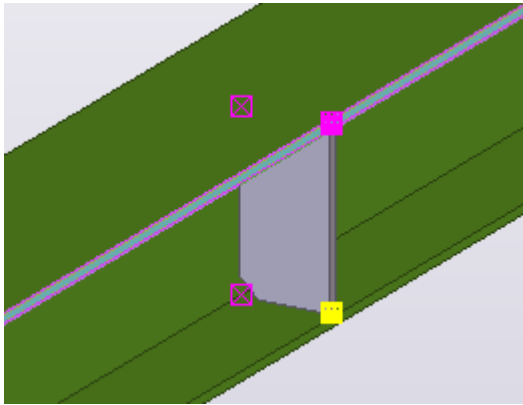


- b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
- c. Наведите указатель мыши на грань стенки, чтобы выделить ее.



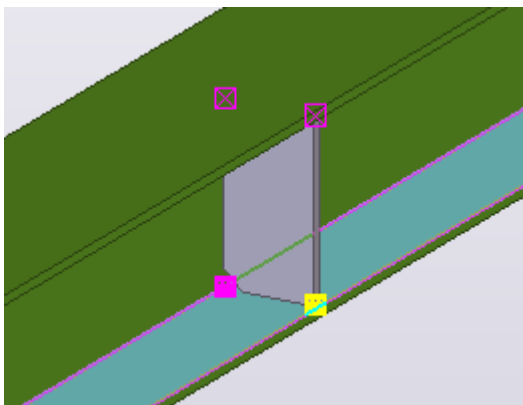
- d. Щелкните стенку, чтобы привязать к ней ручки.
- 6. Привяжите две внешние ручки элемента жесткости к грани верхней полки.

Используйте тот же способ, что и на шаге 5.



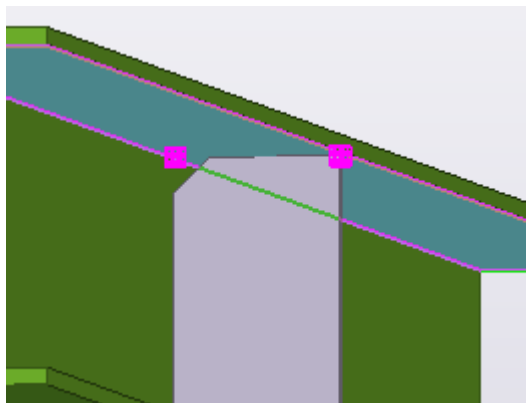
- 7. Привяжите две нижние ручки элемента жесткости к внутренней грани нижней полки.

Используйте тот же способ, что и на шаге 5.



- 8. Привяжите две верхние ручки элемента жесткости к внутренней грани верхней полки.

Используйте тот же способ, что и на шаге 5.



9. Повторите шаги 4–11 для левого элемента жесткости.
10. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
11. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P1**.
12. Измените переменную **P1** следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите 10.
 - b. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите *Отступ ребра жесткости*.
13. В поле **Формула** введите =P1 для всех переменных, получивших значения в результате привязки ручек.

Например:

Имя	Формула	Значение	Тип значения
D1	0.00	0.00	Длина
D2	0.00	0.00	Длина
D3	10.00	10.00	Длина
D4	10.00	10.00	Длина

Переменная **P1** теперь управляет расстояниями этих переменных.

14. В списке **Видимость** для переменной **P1** выберите **Показать**, а для остальных переменных — **Скрыть**.

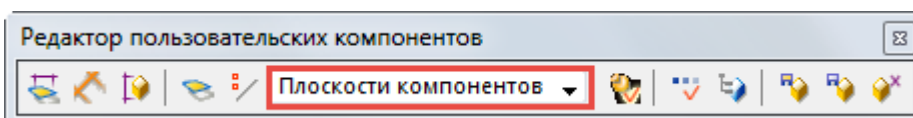
Вы создали переменные расстояния, управляющие формой ребер жесткости.

Имя	Формула	Значение	Тип значения	Тип переменной	Видимость	Метка в диалоговом окне
D1	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D1.PLATE.Левая плоскость ребра
D2	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D2.PLATE.Левая плоскость ребра
D3	=P1	10.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D3.PLATE.Левая плоскость верхней полки
D4	=P1	10.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D4.PLATE.Левая плоскость верхней полки
D5	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D5.PLATE.Левая верхняя плоскость нижней полки
D6	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D6.PLATE.Левая верхняя плоскость нижней полки
D7	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D7.PLATE.Нижняя левая плоскость верхней полки
D8	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D8.PLATE.Нижняя левая плоскость верхней полки
D9	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D9.PLATE.Правая плоскость ребра
D10	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D10.PLATE.Правая плоскость ребра
D11	=P1	10.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D11.PLATE.Правая плоскость верхней полки
D12	=P1	10.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D12.PLATE.Правая плоскость верхней полки
D13	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D13.PLATE.Правая верхняя плоскость нижней полки
D14	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D14.PLATE.Правая верхняя плоскость нижней полки
D15	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D15.PLATE.Нижняя правая плоскость верхней полки
D16	0.00	0.00	Длина	Расстояние	Скрыть	D16.PLATE.Нижняя правая плоскость верхней полки
P1	10.00	10.00	Длина	Параметр	Показать	Stiffener set back

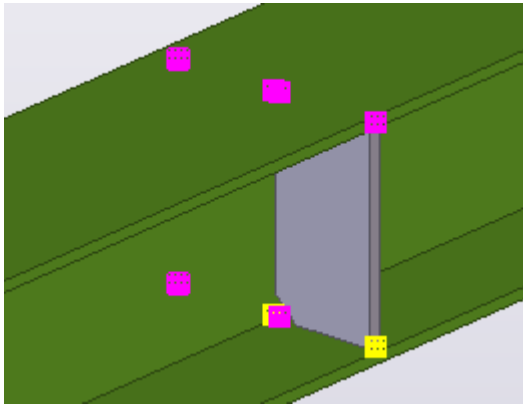
Создание привязок для управления положением элементов жесткости

В этом примере показано, как привязать ручки пользовательского компонента к плоскости для управления положением ребер жесткости.

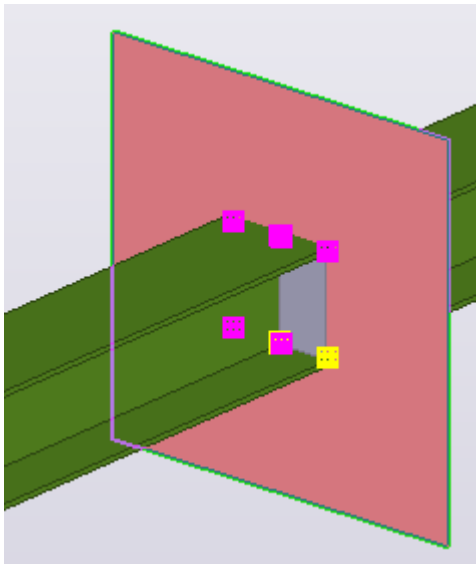
- Откройте узел жесткости в редакторе пользовательских компонентов:
 - Щелкните пользовательский компонент в модели правой кнопкой мыши.
 - Выберите **Редактировать пользовательский компонент**.
Откроется редактор пользовательских компонентов, состоящий из панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов**, диалогового окна **Обозреватель пользовательского компонента** и четырех видов пользовательского компонента.
- На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** выберите из списка **Плоскости компонента**.



- Выберите все ручки обоих элементов жесткости.



4. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Привязать к плоскости**.
5. Привяжите ручки к вертикальной плоскости компонента.




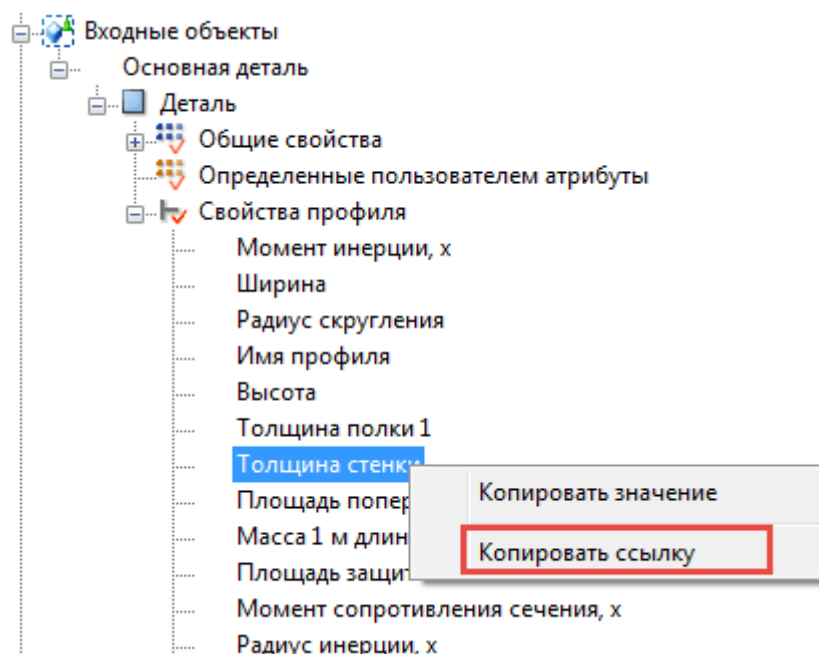
Вы создали переменные расстояния, управляющие положением ребер жесткости.

Создание переменных для управления толщиной элементов жесткости

В этом примере показано, как задать толщину ребер жесткости так, чтобы она была в полтора раза больше толщины стенки, с округлением до ближайшей возможной толщины пластины. Возможные значения толщины — 10, 12 и 16 мм.

1. Откройте узел жесткости в редакторе пользовательских компонентов:
 - а. Щелкните пользовательский компонент в модели правой кнопкой мыши.

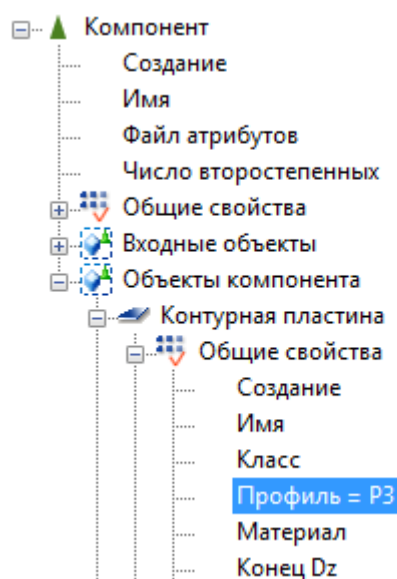
- b. Выберите **Редактировать пользовательский компонент**.
Откроется редактор пользовательских компонентов, состоящий из панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов**, диалогового окна **Обозреватель пользовательского компонента** и четырех видов пользовательского компонента.
 2. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
 3. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P2**.
 4. Измените переменную **P2** следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите $=1.5^*$.
 - b. В списке **Видимость** выберите **Скрыть**.
 - c. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Расчет пластины.
 5. Выберите балку на виде пользовательского компонента, чтобы выделить балку (главную деталь) в диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента**.
 6. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** выберите свойство **Толщина стенки** главной детали.
 7. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Копировать ссылку**.



8. Вставьте ссылочное значение в поле **Формула** после $=1.5^*$.

ПРИМ. Ссылочная функция указывает на свойство объекта, например толщину стенки детали. Если свойство объекта изменяется, изменяется и значение ссылочной функции.

9. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P3**.
10. Измените переменную **P3** следующим образом:
 - a. В списке **Тип значения** выберите **Число**.
 - b. В поле **Формула** введите `=if (P2 < 12 && P2 > 10) then 12 else if (P2 > 12) then 16 else 10 endif endif.`
 Это означает, что, если **P2** меньше 12 и больше 10, то толщина равна 12. Если **P2** больше 12, толщина равна 16. Если ни одно из этих условий не выполняется, толщина равна 10.
11. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** свяжите переменную **P3** со свойством **Профиль** первой контурной пластины.




12. Повторите шаг 11 для второй контурной пластины.
 Вы создали и связали все переменные, необходимые для корректировки толщины ребер жесткости в соответствии с толщиной стенки.

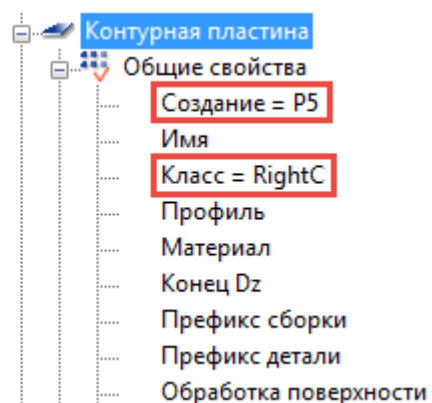
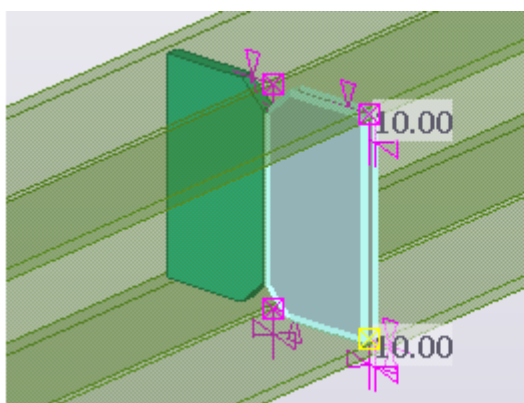
Создание переменных для управления созданием пластин жесткости

В этом примере показано, как создать пять переменных для управления тем, какие из ребер жесткости создаются, а также классом пластин.

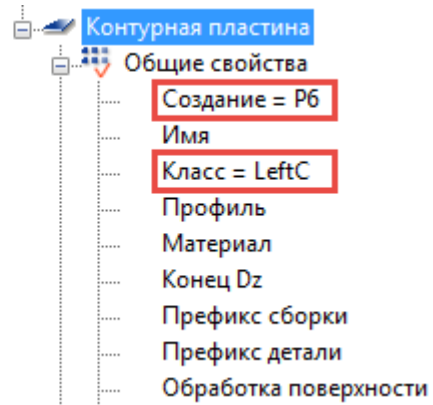
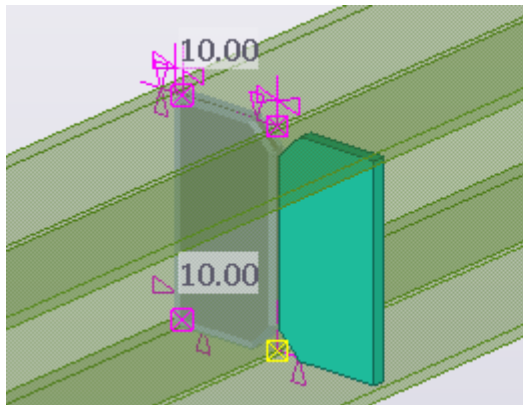
1. Откройте узел жесткости в редакторе пользовательских компонентов:

- a. Щелкните пользовательский компонент в модели правой кнопкой мыши.
- b. Выберите **Редактировать пользовательский компонент**.
Откроется редактор пользовательских компонентов, состоящий из панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов**, диалогового окна **Обозреватель пользовательского компонента** и четырех видов пользовательского компонента.
2. На панели инструментов **Редактор пользовательских компонентов** нажмите кнопку **Показать переменные** .
Откроется диалоговое окно **Переменные**.
3. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P4**.
4. Измените переменную **P4** следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите 2.
 - b. В списке **Тип значения** выберите **Число**.
 - c. В списке **Видимость** выберите **Показать**.
 - d. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите *Создаваемые пластины*.
5. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P5**.
6. Измените переменную **P5** следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите `=if P4==0 then 0 else 1 endif.`
 - b. В списке **Тип значения** выберите **Да/Нет**.
 - c. В списке **Видимость** выберите **Скрыть**.
 - d. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите *Не создавать правый*.
7. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P6**.
8. Измените переменную **P6** следующим образом:
 - a. В поле **Формула** введите `=if P4==1 then 0 else 1 endif.`
 - b. В списке **Тип значения** выберите **Да/Нет**.
 - c. В списке **Видимость** выберите **Скрыть**.
 - d. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите *Не создавать левую*.
9. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную **P7**.

10. Измените переменную **P7** следующим образом:
 - a. Переименуйте **P7** в `LeftC`.
 - b. В поле **Формула** введите 4.
 - c. В списке **Тип значения** выберите **Число**.
 - d. В списке **Видимость** выберите **Показать**.
 - e. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Класс левой пластины.
11. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы создать новую параметрическую переменную P8.
12. Измените переменную **P8** следующим образом:
 - a. Переименуйте **P8** в `RightC`.
 - b. В поле **Формула** введите 5.
 - c. В списке **Тип значения** выберите **Число**.
 - d. В списке **Видимость** выберите **Показать**.
 - e. В поле **Подпись в диалоговом окне** введите Класс правой пластины.
13. В диалоговом окне **Обозреватель пользовательского компонента** свяжите переменные **P5** и `RightC` с правой пластиной жесткости.



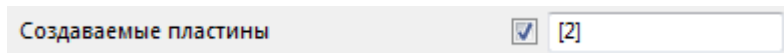
14. Свяжите переменные **P6** и `LeftC` с левой пластиной жесткости.



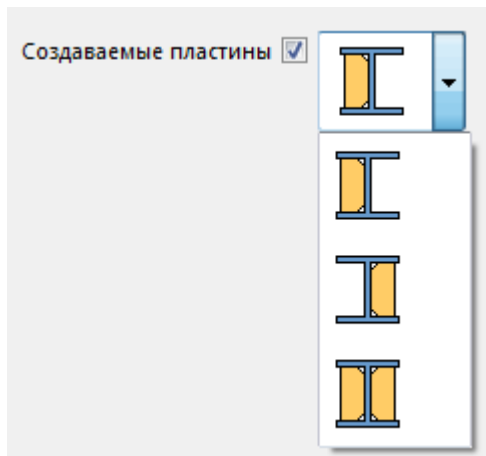
Пример: добавление списка с изображениями в диалоговое окно пользовательского компонента

В этом примере показано, как добавить в диалоговое окно пользовательского узла жесткости наглядный список. Это можно сделать либо в редакторе диалоговых окон пользовательских компонентов, либо путем редактирования входного файла (.inp) вручную.

Изначально в диалоговом окне присутствует показанное ниже текстовое поле, поэтому пользователь должен знать значения, указывающие, какие из пластин жесткости создаются (0 — левая, 1 — правая, 2 — обе).



Нужно заменить текстовое поле списком, пользоваться которым будет удобнее:

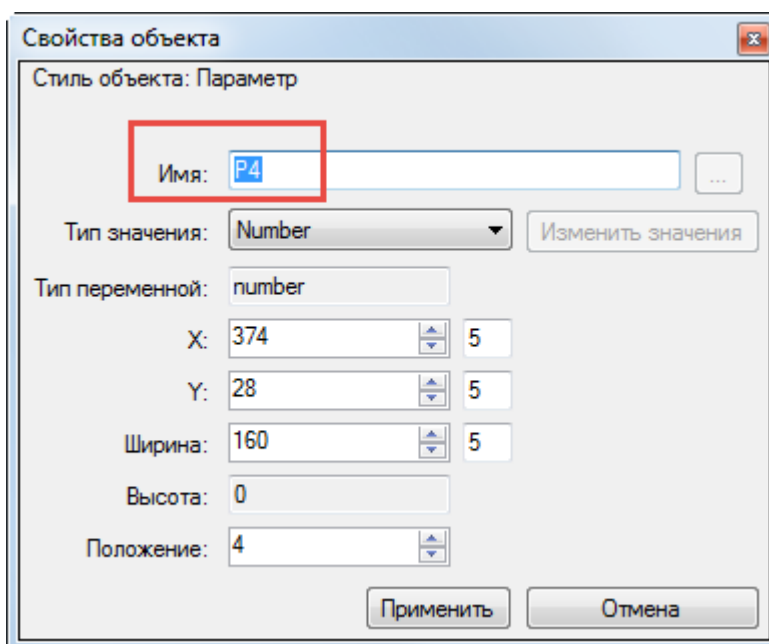


Добавление списка с помощью редактора диалоговых окон

1. [Создайте пользовательский узел жесткости \(стр 989\)](#) со всеми необходимыми переменными, управляющими тем, какие из пластин жесткости создаются.

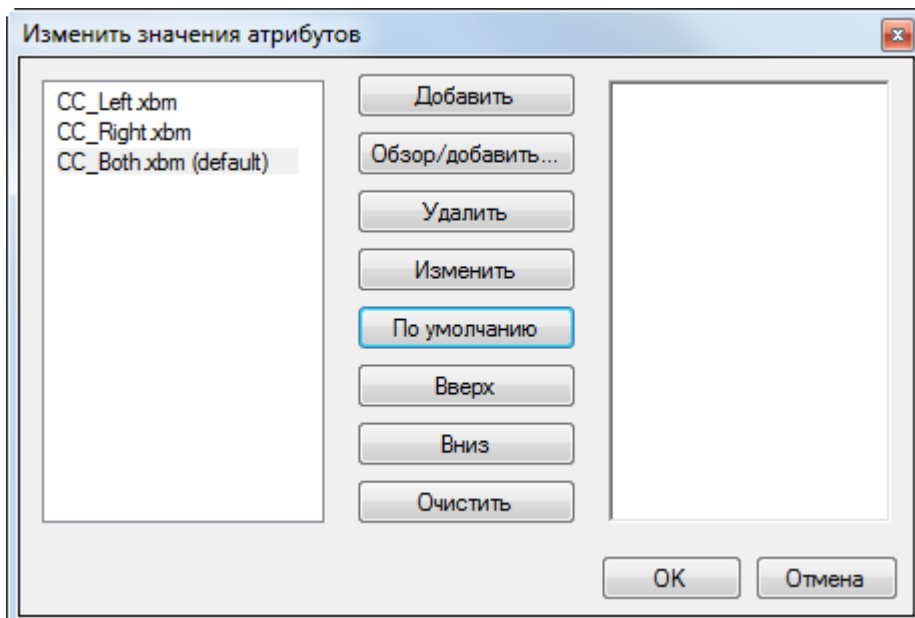
В данном примере эта переменная называется **Создаваемые пластины**.

2. Откройте диалоговое окно узла жесткости для редактирования.
 - a. В модели выберите пользовательский узел жесткости.
 - b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать диалоговое окно пользовательского компонента**.
3. Проверьте имя параметрической переменной, которая управляет созданием пластин.
 - a. В редакторе диалоговых окон дважды щелкните поле **Создаваемые пластины**.
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта**.
 - b. Проверьте имя параметрической переменной.
В данном примере она называется **P4**.



- c. Нажмите кнопку **Отмена**, чтобы закрыть диалоговое окно.
4. Выберите текстовое поле **Создаваемые пластины** и нажмите **Удалить**.
 5. Выберите **Вставка --> Атрибут**, чтобы добавить новый список атрибутов.

6. Перетащите список атрибута в подходящее место, рядом с меткой **Создаваемые пластины**.
7. Выберите список атрибутов, а затем выберите **Изменение --> Свойства**, чтобы отредактировать его свойства.
8. В поле **Имя** введите **P4** в качестве имени атрибута.
Список атрибутов теперь связан с параметрической переменной, которая управляет созданием пластин.
9. Нажмите кнопку **Изменить значения**, чтобы добавить элементы списка.
10. В диалоговом окне **Изменить значения атрибутов** добавьте изображение для левой пластины.
 - a. Нажмите кнопку **Обзор/добавить**.
 - b. Найдите подходящее изображение.
При создании новых изображении следите за тем, чтобы они были в растровом формате (.bmp). Сохраните изображения в папке ..\ProgramData\Trimble\Tekla Structures\\Bitmaps.
 - c. Нажмите кнопку **Открыть**.
11. Повторите шаг 9, чтобы добавить изображение для правой пластины, а затем изображение для обеих пластин.
12. В диалоговом окне **Изменить значения атрибутов** выберите изображение обеих пластин и нажмите кнопку **По умолчанию**, чтобы сделать этот атрибут значением по умолчанию.



13. Нажмите кнопку **OK**.

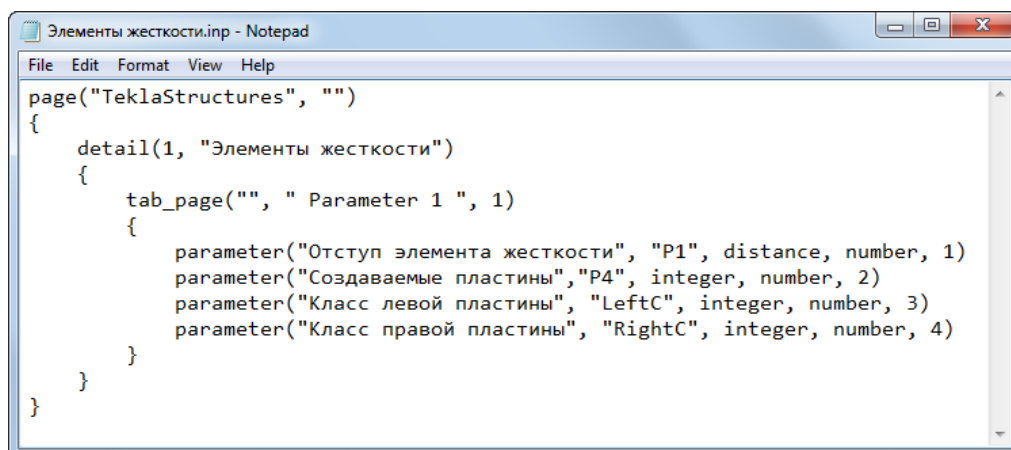
14. Нажмите кнопку **Применить** в диалоговом окне **Свойства объекта**, а затем кнопку **Отмена**, чтобы закрыть диалоговое окно.
15. В редакторе диалоговых окон выберите **Файл --> Сохранить**, чтобы сохранить изменения.
16. Закройте и снова откройте модель, чтобы изменения вступили в силу.

Добавление списка путем редактирования файла .inp

1. [Создайте пользовательский узел жесткости \(стр 989\)](#) со всеми необходимыми переменными, управляющими тем, какие из пластин жесткости создаются.

В данном примере эта переменная называется **Создаваемые пластины**.

2. В модели выберите **Файл --> Открыть папку модели**, чтобы открыть текущую папку модели.
3. Перейдите в папку \CustomComponentDialogFiles.
4. Откройте файл .inp в текстовом редакторе.



```
Элементы жесткости.inp - Notepad
File Edit Format View Help
page("TeklaStructures", "")
{
  detail(1, "Элементы жесткости")
  {
    tab_page("", " Parameter 1 ", 1)
    {
      parameter("Отступ элемента жесткости", "P1", distance, number, 1)
      parameter("Создаваемые пластины", "P4", integer, number, 2)
      parameter("Класс левой пластины", "LeftC", integer, number, 3)
      parameter("Класс правой пластины", "RightC", integer, number, 4)
    }
  }
}
```

5. Удалите следующую строку:
`parameter("Создаваемые пластины", "P4", integer, number, 2)`
6. Добавьте новый атрибут **Создаваемые пластины** со следующими параметрами:

```

page("TeklaStructures", "")
{
  detail(1, "Элементы жесткости")
  {
    tab_page("", " Parameter 1 ", 1)
    {
      parameter("Отступ элемента жесткости", "P1", distance, number, 1)
      parameter("Класс левой пластины", "LeftC", integer, number, 3)
      parameter("Класс правой пластины", "RightC", integer, number, 4)
      attribute("", "Создаваемые пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 334, 118)
    }
  }
}

```

7. Добавьте новый атрибут P4 со следующими параметрами:

```

page("TeklaStructures", "")
{
  detail(1, "Элементы жесткости")
  {
    tab_page("", " Parameter 1 ", 1)
    {
      parameter("Отступ элемента жесткости", "P1", distance, number, 1)
      parameter("Класс левой пластины", "LeftC", integer, number, 3)
      parameter("Класс правой пластины", "RightC", integer, number, 4)
      attribute("", "Создаваемые пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 334, 118)
      attribute("P4", "", option, "%s", none, none, "0.0", "0.0", 360, 151, 90)
      {
        value ("Left", 0)
        value ("Right", 0)
        value ("Both", 1)
      }
    }
  }
}

```

Список теперь содержит три варианта, причем вариант **Обе** выбран по умолчанию. Варианты в списке связаны с переменной P4, которая управляет созданием пластин жесткости.

8. Отредактируйте номера строк так, чтобы между переменными в диалоговом окне не было пустых строк.

```

page("TeklaStructures", "")
{
  detail(1, "Элементы жесткости")
  {
    tab_page("", " Parameter 1 ", 1)
    {
      parameter("Отступ элемента жесткости", "P1", distance, number, 1)
      parameter("Класс левой пластины", "LeftC", integer, number, 2)
      parameter("Класс правой пластины", "RightC", integer, number, 3)
      attribute("", "Создаваемые пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 334, 118)
      attribute("P4", "", option, "%s", none, none, "0.0", "0.0", 360, 151, 90)
      {
        value ("Left", 0)
        value ("Right", 0)
        value ("Both", 1)
      }
    }
  }
}

```

9. Найдите изображения, которые будут использоваться в диалоговом окне.

При создании новых изображений следите за тем, чтобы они были в растровом формате (.bmp). Сохраните изображения в папке . .
\\ProgramData\\Trimble\\Tekla Structures\\<version>\\Bitmaps.

10. Замените текстовые названия вариантов именами файлов изображений, однако с расширением .xbm.

```
page("TeklaStructures", "")
{
    detail(1, "Элементы жесткости")
    {
        tab_page("", " Parameter 1 ", 1)
        {
            parameter("Отступ элемента жесткости", "P1", distance, number, 1)
            parameter("Класс левой пластины", "LeftC", integer, number, 2)
            parameter("Класс правой пластины", "RightC", integer, number, 3)
            attribute("", "Создаваемые пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 334, 118)
            attribute("P4", "", option, "%s", none, none, "0.0", "0.0", 360, 151, 90)
            {
                value ("CC_Left.xbm", 0)
                value ("CC_Right.xbm", 0)
                value ("CC_Both.xbm", 1)
            }
        }
    }
}
```

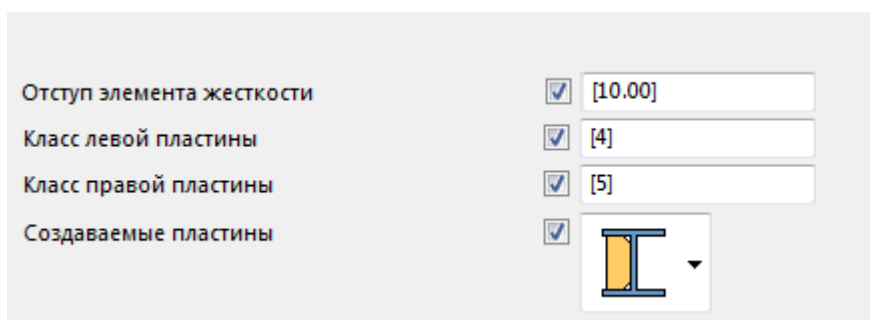
11. Сохраните файл .inp.

12. Закройте и снова откройте модель, чтобы изменения вступили в силу.

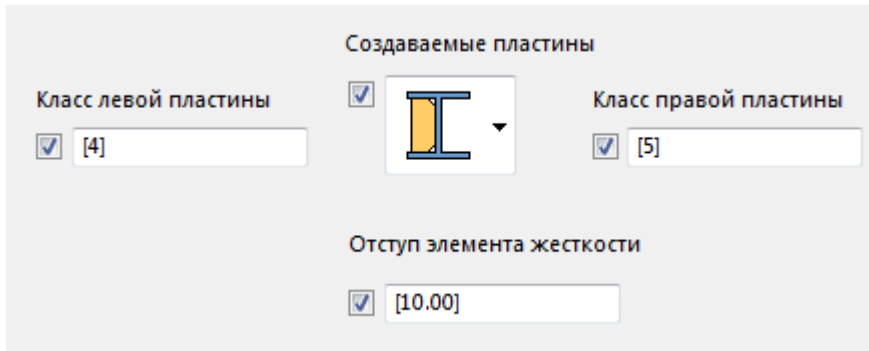
Пример: упорядочение текстовых полей и подписей в диалоговом окне пользовательского компонента

В этом примере показано, как упорядочить текстовые поля и подписи вокруг списка в диалоговом окне пользовательского компонента. Это можно сделать либо в редакторе диалоговых окон пользовательских компонентов, либо путем редактирования входного файла (.inp) вручную.

Изначально диалоговое окно выглядит следующим образом:



Нужно разместить элементы диалогового окна более наглядно:



Упорядочивание элементов с помощью редактора диалоговых окон

1. [Создайте пользовательский узел жесткости \(стр 989\)](#) со всеми необходимыми переменными, управляющими созданием пластин жесткости.
2. Откройте диалоговое окно узла жесткости для редактирования.
 - a. В модели выберите пользовательский узел жесткости.
 - b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать диалоговое окно пользовательского компонента**.
3. Перетащите метку **Создаваемые пластины** так, чтобы она находилась над списком с изображениями.
4. Перетащите метку **Класс левой пластины** и связанное с ней текстовое поле так, чтобы они находились слева от списка.
5. Перетащите метку **Класс правой пластины** и связанное с ней текстовое поле так, чтобы они находились справа от списка.
6. Перетащите метку **Отступ элемента жесткости** и связанное с ней текстовое поле так, чтобы они находились под списком.
7. В редакторе диалоговых окон выберите **Файл --> Сохранить**, чтобы сохранить изменения.
8. Закройте и снова откройте модель, чтобы изменения вступили в силу.

Упорядочивание элементов путем редактирования файла .inp

1. [Создайте пользовательский узел жесткости \(стр 989\)](#) со всеми необходимыми параметрическими переменными, управляющими созданием пластин жесткости.
2. В модели выберите **Файл --> Открыть папку модели**, чтобы открыть текущую папку модели.
3. Перейдите в папку `\CustomComponentDialogFiles`.
4. Откройте файл `.inp` в текстовом редакторе.
5. Отредактируйте файл следующим образом:

```

page("TeklaStructures", "")
{
  detail(1, "Элементы жесткости")
  {
    tab_page("", " Parameter 1 ", 1)
    {
      attribute("", "Создаваемые пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 334, 118)
      attribute("P4", "", option, "%s", none, none, "0.0", "0.0", 360, 151, 90)
      {
        value ("CC_Left.xbm", 0)
        value ("CC_Right.xbm", 0)
        value ("CC_Both.xbm", 1)
      }
      attribute("", "Класс левой пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 125, 157)
      attribute("", "Класс правой пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 497, 160)
      parameter("", "LeftC", integer, number, 146, 192, 160)
      parameter("", "RightC", integer, number, 522, 194, 160)
      parameter("", "P1", distance, number, 357, 289, 160)
      attribute("", "Отступ элемента жесткости", label, "%s", none, none, "0", "0", 330, 255)
    }
  }
}

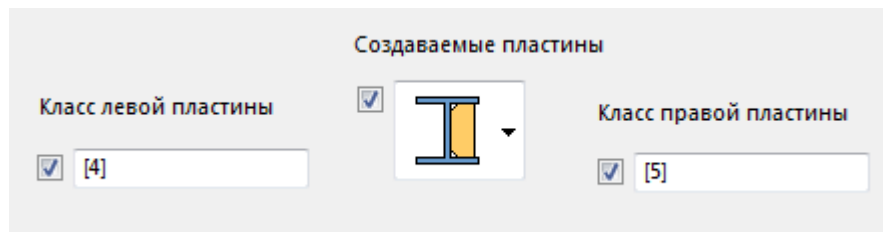
```

6. Сохраните файл .inp.
7. Закройте и снова откройте модель, чтобы изменения вступили в силу.

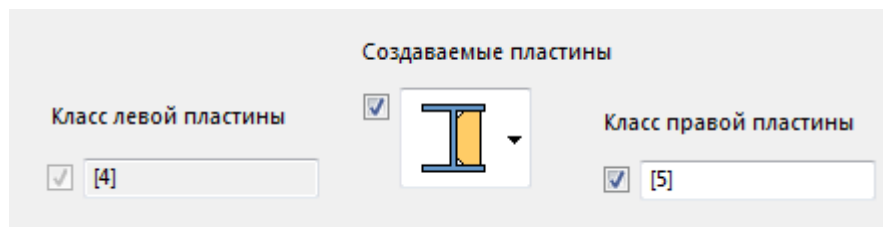
Пример: отображение недоступных параметров в диалоговом окне пользовательского компонента серым цветом

В этом примере показано, как сделать так, чтобы в зависимости от выполнения соответствующих условий недоступные параметры в диалоговом окне узла жесткости отображались серым цветом. Это можно сделать либо в редакторе диалоговых окон пользовательских компонентов, либо путем редактирования входного файла (.inp) вручную.

Изначально все параметры доступны:



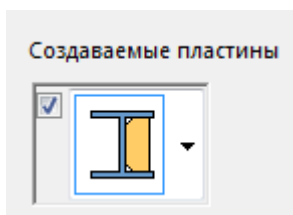
Нужно сделать так, чтобы текстовое поле **Класс левой пластины** было недоступно, если создается только правая пластина, и наоборот.



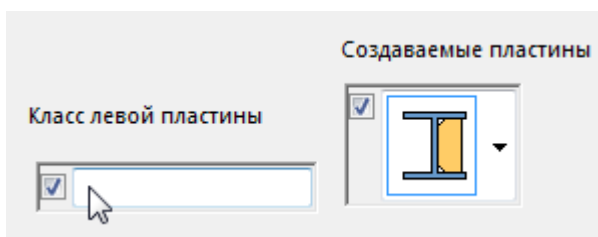
Затенение недоступных параметров с помощью редактора диалоговых окон

1. [Создайте пользовательский узел жесткости \(стр 989\)](#) со всеми необходимыми параметрическими переменными, управляющими созданием пластин жесткости.
2. Откройте диалоговое окно узла жесткости для редактирования.
 - a. В модели выберите пользовательский узел жесткости.
 - b. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Редактировать диалоговое окно пользовательского компонента**.
3. Сделайте так, чтобы текстовое поле **Класс левой пластины** отображалось серым цветом, когда создается только правая пластина жесткости.
 - a. В списке **Создаваемые пластины** выберите изображение, соответствующее классу правой пластины.

Обратите внимание, что вокруг изображения должен появиться голубой контур, свидетельствующий о том, что данный вариант выбран:

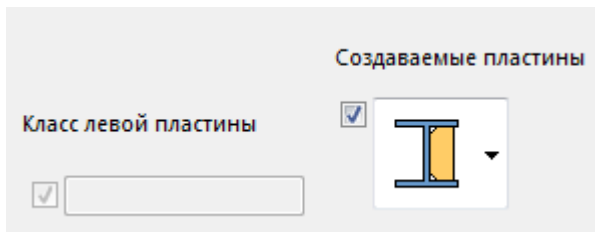


- b. Удерживая клавишу **CTRL**, щелкните текстовое поле **Класс левой пластины**.



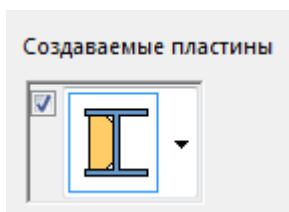
- c. Нажмите кнопку **Переключить видимость**  .

Текстовое поле **Класс левой пластины** теперь отображается серым цветом:

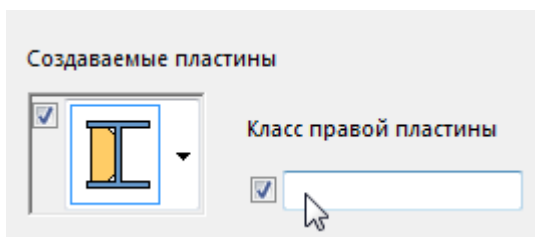


4. Отмените выбор текстового поля **Класс левой пластины**, щелкнув текстовое поле **Класс правой пластины**.
5. Сделайте так, чтобы текстовое поле **Класс правой пластины** отображалось серым цветом, когда создается только левая пластина жесткости.
 - a. В списке **Создаваемые пластины** выберите изображение, соответствующее классу левой пластины.

Обратите внимание, что вокруг изображения должен появиться голубой контур, свидетельствующий о том, что данный вариант выбран:

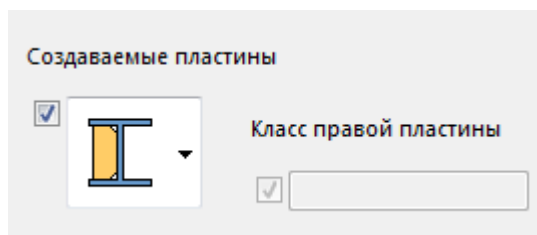


- b. Удерживая клавишу **CTRL**, выберите текстовое поле **Класс правой пластины**.



- c. Нажмите кнопку **Переключить видимость** .

Текстовое поле **Класс правой пластины** теперь отображается серым цветом:



6. В редакторе диалоговых окон выберите **Файл --> Сохранить**, чтобы сохранить изменения.
7. Закройте и снова откройте модель, чтобы изменения вступили в силу.

Затенение недоступных параметров путем редактирования файла .inp

1. [Создайте пользовательский узел жесткости \(стр 989\)](#) со всеми необходимыми параметрическими переменными, управляющими созданием пластин жесткости.
2. В модели выберите **Файл --> Открыть папку модели**, чтобы открыть текущую папку модели.
3. Перейдите в папку `\CustomComponentDialogFiles`.
4. Откройте файл `.inp` в текстовом редакторе.
5. Добавьте в конец строки атрибута P4 следующую строку:

```
"toggle_field:LeftC=0;RightC=1"
```

```
page("TeklaStructures", "")
{
  detail(1, "Элементы жесткости")
  {
    tab_page("", " Parameter 1 ", 1)
    {
      attribute("", "Создаваемые пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 334, 118)
      attribute("P4", "", option, "%s", none, none, "0.0", "0.0", 360, 151, 90, "toggle_field:LeftC=0;RightC=1")
      {
        value ("CC_Left.xbm", 0)
        value ("CC_Right.xbm", 0)
        value ("CC_Both.xbm", 1)
      }
      attribute("", "Класс левой пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 125, 157)
      attribute("", "Класс правой пластины", label, "%s", none, none, "0", "0", 497, 160)
      parameter("", "LeftC", integer, number, 146, 192, 160)
      parameter("", "RightC", integer, number, 522, 194, 160)
      parameter("", "P1", distance, number, 357, 289, 160)
      attribute("", "Отступ элемента жесткости", label, "%s", none, none, "0", "0", 330, 255)
    }
  }
}
```

Логика следующая:

при выборе изображения **CC_left** возвращается значение 0, изображения **CC_right** — значение 1, а изображения **CC_both** — значение 2.

```
toggle_field:RightC=1
```

Когда возвращается значение 0 (левая пластина), параметр **RightC** отображается серым цветом.

```
toggle_field:LeftC=0
```

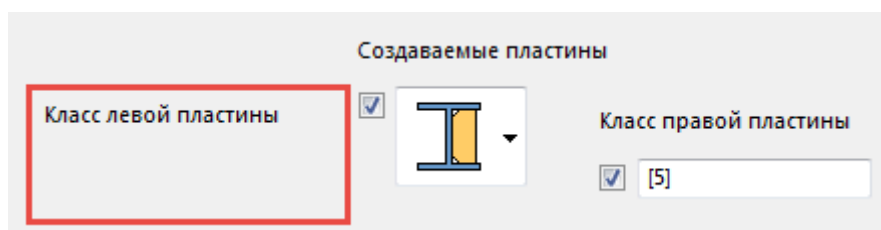
Когда возвращается значение 1 (правая пластина), параметр **LeftC** отображается серым цветом.

6. Сохраните файл `.inp`.
7. Закройте и снова откройте модель, чтобы изменения вступили в силу.

СОВЕТ Если вы хотите скрыть недоступные параметры из диалогового окна узла жесткости, а не отображать их серым цветом, добавьте в условия восклицательный знак:

```
"toggle_field:!LeftC=0;!RightC=1"
```

Теперь параметр полностью скрыт, когда недоступен:



8.13 Настройки пользовательских компонентов

Ниже приведена дополнительная информация о различных свойствах и типах плоскостей пользовательских компонентов.

- [Свойства пользовательского компонента в мастере пользовательских компонентов \(стр 1013\)](#)

Эти свойства необходимо задать при создании нового пользовательского компонента. При редактировании существующего пользовательского компонента некоторые из них можно изменить.

- [Свойства диалогового окна пользовательского компонента, предусмотренные по умолчанию \(стр 1016\)](#)

У каждого пользовательского компонента есть диалоговое окно, в которое можно внести изменения. По умолчанию в диалоговом окне присутствует вкладка **Положение** (для пользовательских деталей) и вкладка **Общие** (для пользовательских соединений, узлов и стыков).

- [Типы плоскостей \(стр 1021\)](#)

При создании переменных расстояния для пользовательского компонента необходимо выбрать тип плоскостей. От типа плоскостей зависит, какие плоскости можно выбирать.

- [Свойства переменных \(стр 1024\)](#)

Диалоговое окно **Переменные** служит для задания свойств переменных расстояния и параметрических переменных.

Свойства пользовательского компонента в мастере пользовательских компонентов

При создании нового пользовательского компонента с помощью **Мастер пользовательских компонентов** необходимо задать ряд свойств. При редактировании существующего пользовательского компонента некоторые из них можно изменить.

Дополнительные сведения см. в разделах [Создание пользовательских компонентов \(стр 877\)](#) и [Редактирование и сохранение пользовательских компонентов \(стр 888\)](#).

Свойства на вкладке "Тип/примечания"

На вкладке **Тип/примечания** доступны следующие параметры.

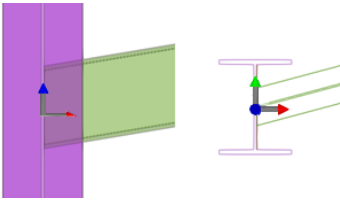
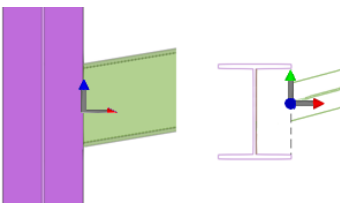
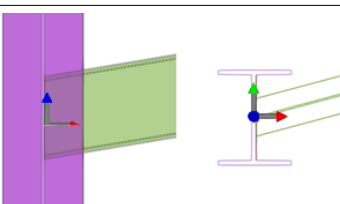
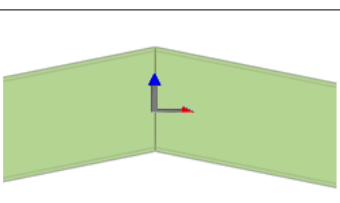
Параметр	Описание
Типе	Позволяет выбрать тип пользовательского компонента. Тип влияет на способ вставки пользовательского компонента в модель. Кроме того, тип определяет, соединяется ли пользовательский компонент с существующими деталями.
Название	Укажите уникальное имя для пользовательского компонента.
Описание	Введите краткое описание пользовательского компонента. Tekla Structures отображает его в каталоге Приложения и компоненты .
Идентификатор компонента	Введите дополнительное имя компонента или ссылку, например на проектные нормы. Эти данные могут указываться на чертежах общего вида и чертежах сборок, а также в списках. Чтобы отобразить этот идентификатор на чертежах, в диалоговом окне Свойства маркера соединения включите в маркер элемент Код .

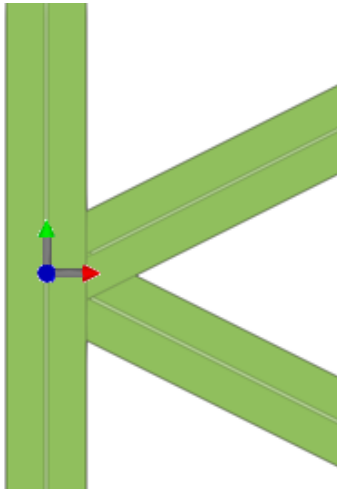
Свойства на вкладке "Положение"

На вкладке **Положение** доступны следующие параметры.

Параметр	Описание	Примечание
Направление вверх	Задаёт направление вверх по умолчанию.	Не доступно для деталей.
Тип положения	Положение (или начало координат) компонента относительно главной детали.	Недоступно для узлов и деталей.

Можно определить положение нестандартных соединений и швов. Возможны следующие варианты.

Параметр	Описание	Пример
Посередине	Место пересечения центральных линий основной и второстепенной деталей.	
Плоскость рамки	Место пересечения ограничивающей рамки главной детали и центральной линии второстепенной детали.	
Плоскость конфликта	Место пересечения главной детали и центральной линии второстепенной детали.	
Плоскость, соединяющая конечные точки	Место, в котором центральная линия второстепенной детали касается торца главной детали.	

Параметр	Описание	Пример
Плоскость 'косынки'	Место пересечения центральных линий главной детали и первой второстепенной детали. Направление x перпендикулярно центральной линии главной детали.	

Свойства на вкладке "Дополнительно"

На вкладке **Дополнительно** доступны следующие параметры.

Параметр	Описание	Примечание
Тип узла	<p>Определяет, на какой стороне главной детали располагается компонент. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Промежуточный узел Tekla Structures создает все компоненты на одной стороне главной детали. • Узел торца Tekla Structures создает все компоненты на стороне главной детали, ближайшей к узлам. <p>Действует только в отношении асимметричных компонентов.</p>	Доступно только для узлов и швов.

Параметр	Описание	Примечание
Положение точки определения относительно основной детали	Определяет положение, указываемое для создания узла, относительно главной детали.	Доступно только для узлов.
Положение точки определения относительно второстепенной детали	Определяет место создания компонента относительно второстепенной детали.	Доступно только для соединений и швов.
Разрешить несколько экземпляров соединения между одними и теми же деталями	Выберите этот параметр, чтобы создать несколько компонентов для той же главной детали (в различных местах).	Доступно только для соединений и швов.
Точные позиции	Если параметр выбран, шов размещается в соответствии с положениями, указанными в модели. Если флажок снят, Tekla Structures применяет для размещения стыка автоматическое распознавание швов. Это особенно полезно в случае изогнутых швов.	Доступно только для швов.
При позиционировании использовать центр ограничивающей рамки	Если флажок установлен, пользовательская деталь размещается в соответствии с центром ее ограничивающей рамки (рамки, окружающей фактический профиль детали).	Доступно только для деталей.

Свойства диалогового окна пользовательского компонента, предусмотренные по умолчанию

У каждого пользовательского компонента есть диалоговое окно, в которое можно внести изменения. По умолчанию в диалоговом окне присутствует вкладка **Общие** (для пользовательских соединений, узлов и стыков) и **Положение** (для пользовательских деталей).

Дополнительные сведения см. в разделе [Настройка диалоговых окон пользовательских компонентов \(стр 974\)](#).

Дважды щелкните пользовательский компонент в модели, чтобы просмотреть его свойства.

Свойства пользовательских соединений, узлов и стыков, предусмотренные по умолчанию

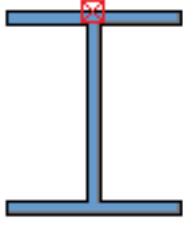
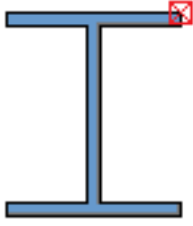
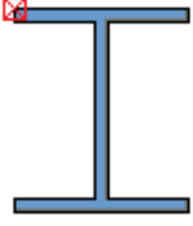
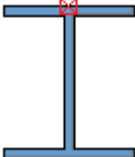
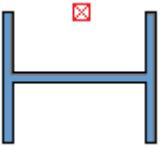
По умолчанию в диалоговом окне пользовательского соединения, узла или стыка присутствуют следующие параметры.

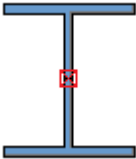
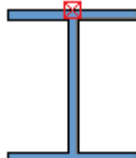
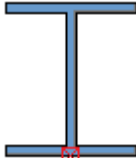
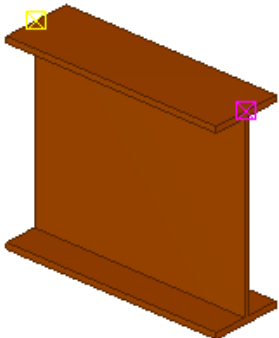
Параметр	Описание	Примечание
Направление вверх	Определяет поворот компонента вокруг второстепенной детали относительно выбранной рабочей плоскости. Если второстепенные детали отсутствуют, Tekla Structures поворачивает соединение вокруг главной детали.	
Положение относительно основной детали	Точка создания компонента относительно главной детали.	Доступно только для узлов.
Положение относительно второстепенной детали	Tekla Structures автоматически размещает компонент в соответствии с выбранным вариантом.	По умолчанию доступно только для швов. Чтобы использовать это свойство в соединениях, установите при создании компонента флажок Разрешить несколько экземпляров соединения между одними и теми же деталями на

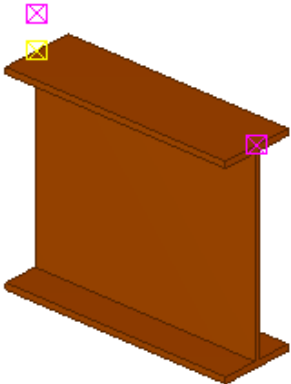
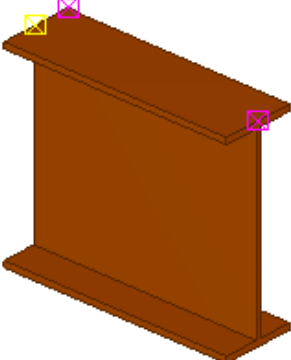
Параметр	Описание	Примечание
		вкладке Дополнительно.
Разместить в указанном положении	Если флажок установлен, шов размещается в указанных точках.	Доступно только для швов.
Тип узла	<p>Определяет, с какой стороны главной детали располагается компонент. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Промежуточный узел Tekla Structures создает все компоненты с одной и той же стороны главной детали. • Узел торца Tekla Structures создает все компоненты с ближайшей к узлам стороны главной детали. <p>Действует только в отношении асимметричных компонентов.</p>	Доступно только для узлов.
Заблокировано	Чтобы запретить другим пользователям изменять свойства, выберите Да .	
Класс	Класс деталей, создаваемых пользовательским компонентом.	
Код соединения	Идентифицирует компонент. Код соединения можно отображать в метках соединений на чертежах.	
Группа правил АвтоСтандартов	Эта группа правил используется для настройки свойств соединения.	
Группа правил АвтоСоединения	Группа правил, которую Tekla Structures использует для выбора соединения.	

Свойства пользовательских деталей по умолчанию

По умолчанию в диалоговом окне пользовательской детали доступны следующие параметры.

Параметр	Описание	Пример
На плоскости	Изменяет местоположение детали на рабочей плоскости.	Посередине 
		Справа 
		Слева 
Поворот	Поворачивает деталь с шагом 90 градусов.	Сверху и Снизу 
		Спереди и Назад 

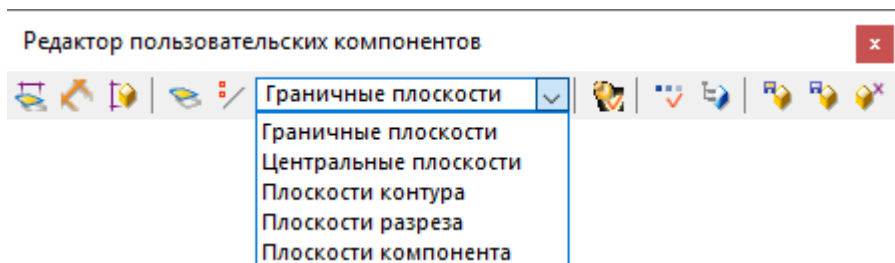
Параметр	Описание	Пример
На глубине	Изменяет местоположение детали перпендикулярно рабочей плоскости.	Посередине 
		Спереди 
		Позади 
Показать третью ручку	Позволяет сделать третью ручку вложенной пользовательской детали видимой в нужном направлении. Можно привязать третью ручку в нужном направлении и таким образом обеспечить аналогичный поворот данной детали при повороте другой детали.	Нет 

Параметр	Описание	Пример
		<p>Сверху</p>  <p>Слева</p> 

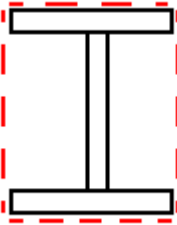
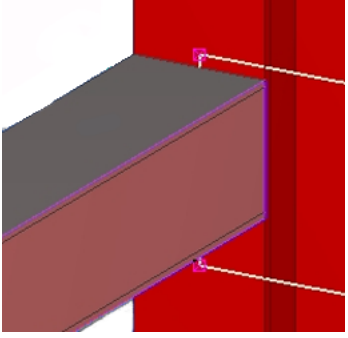
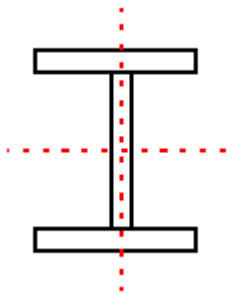
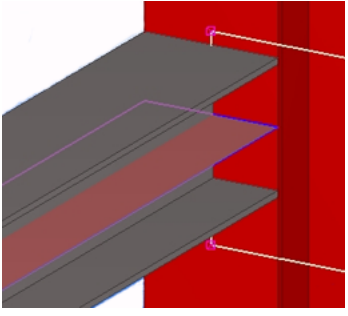
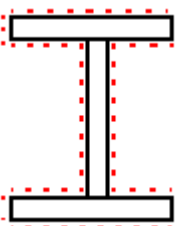
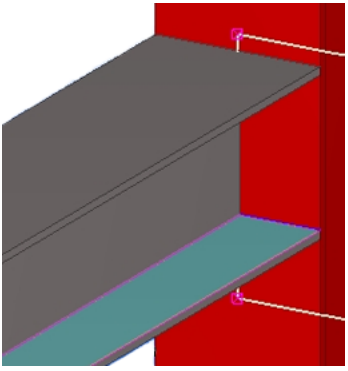
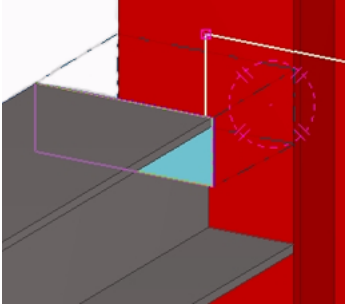
Типы плоскостей

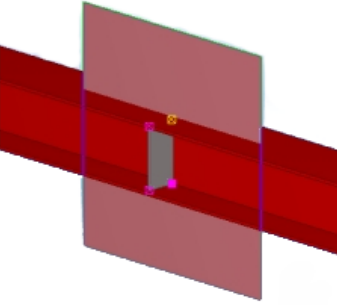
При добавлении в пользовательский компонент переменных расстояния необходимо выбрать тип плоскостей. От типа плоскостей зависит, какие плоскости можно выбирать.

Возможны следующие варианты:



Дополнительные сведения см. в разделе [Добавление переменных к пользовательскому компоненту](#) (стр 898).

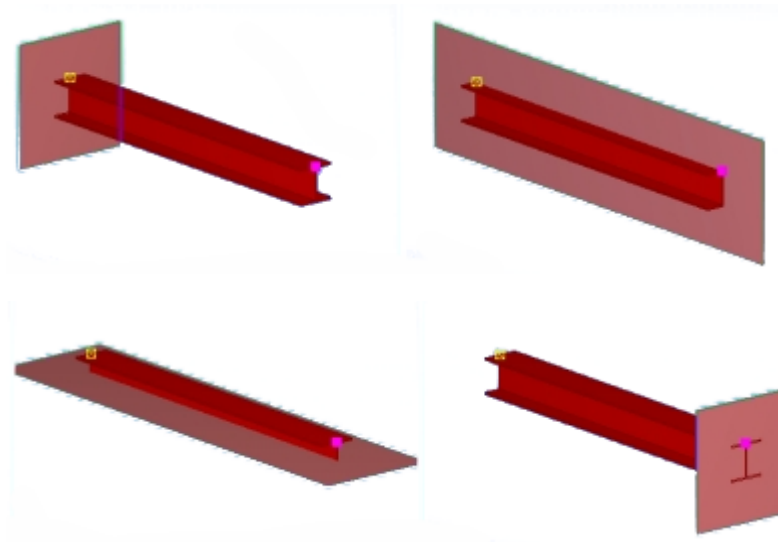
Тип плоскости	Описание	Пример
Граничные плоскости	<p>Можно выбирать кромки ограничивающей рамки, окружающей профиль.</p> 	
Центральные плоскости	<p>Можно выбирать центральные плоскости профиля.</p> 	
Плоскости контура	<p>Можно выбирать внешнюю и внутреннюю поверхности профиля.</p> 	
Плоскости разреза	<p>Если деталь содержит срезы по линии, вырезы по детали или вырезы по многоугольнику, этот вариант позволяет выбирать поверхности срезов/вырезов. Элементы подгонки выбирать нельзя.</p>	

Тип плоскости	Описание	Пример
Плоскости компонентов	То, что можно выбирать, зависит от типа компонента и значения свойства Тип положения пользовательского компонента.	

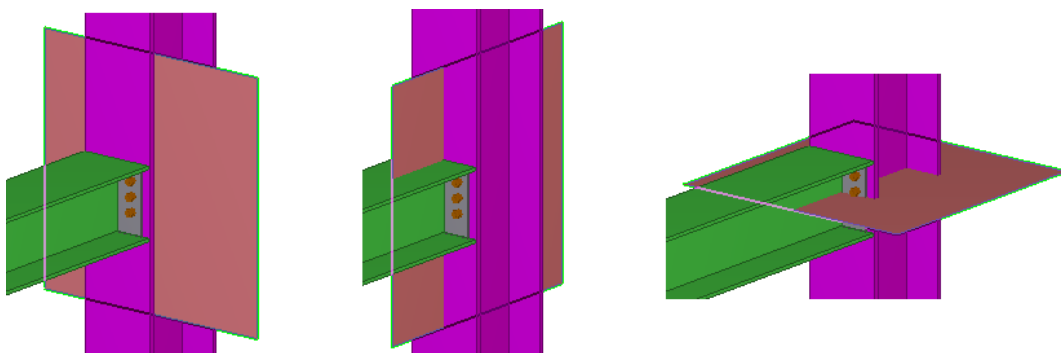
Примеры плоскостей компонентов

Ниже приведены примеры возможных плоскостей компонентов. То, что можно выбирать, зависит от типа компонента и значения свойства **Тип положения** пользовательского компонента.

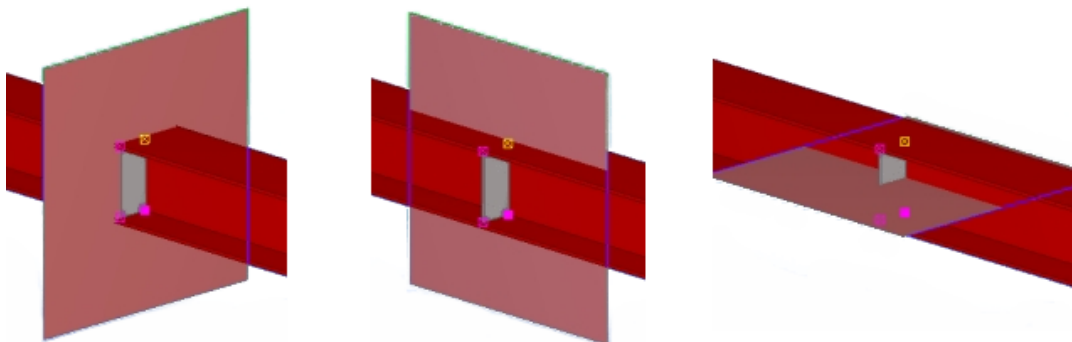
Плоскости компонента-детали



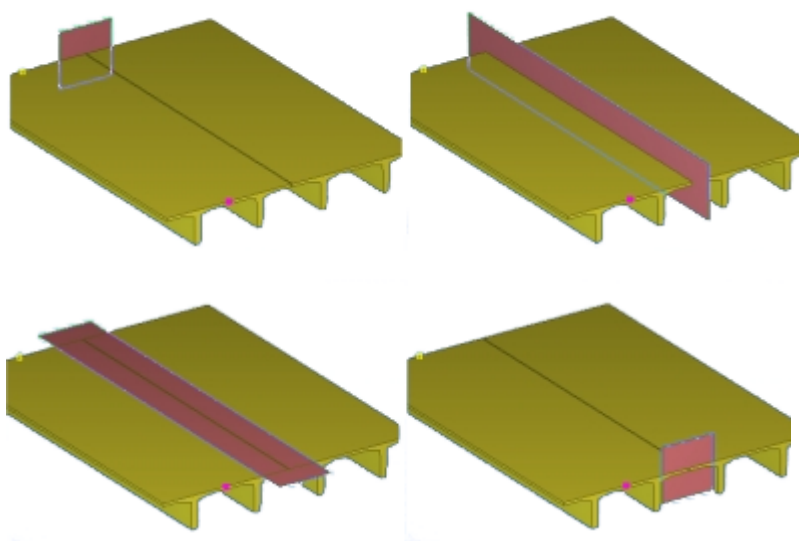
Плоскости компонента-соединения



Плоскости компонента-узла



Плоскости компонента-стыка



Свойства переменных

Диалоговое окно **Переменные** служит для просмотра, изменения и создания параметрических переменных, а также для просмотра переменных фиксированных и опорных расстояний.

В Tekla Structures переменные используются в [пользовательских компонентах \(стр 898\)](#), в эскизных поперечных сечениях и в параметрическом моделировании. Приведенные ниже примеры относятся к пользовательским компонентам, однако к эскизным

поперечным сечениям и параметрическому моделированию применяются те же принципы.

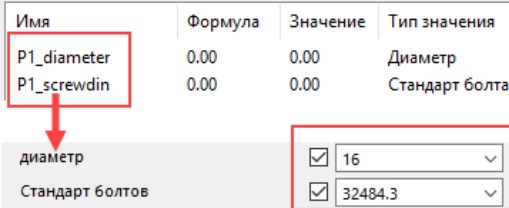
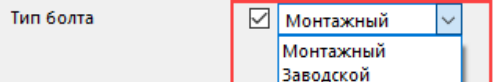
Параметр	Описание
Категория	<p>В категории Параметры компонента перечислены все переменные в компоненте.</p> <p>В категории Параметры модели перечислены переменные в текущей модели (например, привязки между конечной точкой детали и плоскостью сетки).</p>
Имя	<p>Уникальное имя переменной. Это имя используется для ссылок на переменную в редакторе нестандартных компонентов.</p> <p>Чтобы на переменную можно было сослаться, длина ее имени не должна превышать 19 символов. Переменные с более длинными именами не будут корректно обрабатываться при попытке сослаться на них.</p>
Формула	<p>Это поле используется для ввода значения или формулы (стр 919).</p> <p>Формулы начинаются со знака равенства =.</p>
Значение	Текущее значение формулы, введенной в поле Формула .
Тип значения	Выберите тип значения из списка. Тип определяет, какое значение вы можете ввести для переменной.
Тип переменной	Для этого свойства устанавливается значение Расстояние или Параметрический .
Видимость	<p>С помощью этого параметра можно указывать, будет ли отображаться переменная.</p> <p>Для отображения переменной в диалоговом окне пользовательского компонента выберите вариант Показать.</p>
Подпись в диалоговом окне	Имя переменной, которое Tekla Structures отображает в диалоговом


Параметр	Описание
	окне пользовательского компонента. Максимальная длина — 30 символов.

Типы значений

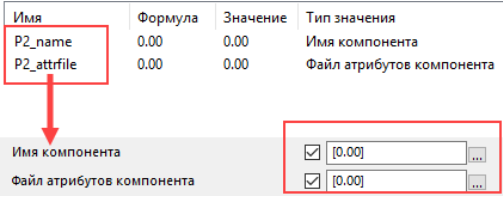

Доступны следующие варианты для типа значения.

Параметр	Описание
Число	Целое число. Используется для представления количества и множителей.
Длина	Десятичное число (с плавающей запятой). Используется для представления длин и расстояний. Значения длины выражаются в определенных единицах измерения (миллиметры, дюймы и т. д.) и округляются с точностью до двух десятичных разрядов.
Текст	Текстовая строка (ASCII).
Коэффициент	Десятичное значение без единицы измерения. Чтобы задать число десятичных разрядов для типа значения, выберите меню Файл --> Настройки --> Параметры --> Единицы и десятичные разряды .
Угол	Тип десятичного числа для сохранения значений углов в радианах, с одним десятичным разрядом.
Материал	Тип данных, связанный с каталогом материалов. Позволяет выбрать материал из стандартного диалогового окна.
Профиль	Тип данных, связанный с каталогом профилей. Позволяет выбрать профиль из стандартного диалогового окна.
Диаметр Стандарт болта	Типы данных, связанные с каталогом болтов. Диаметр и Стандарт болта используются совместно. Они имеют

Параметр	Описание												
	<p>фиксированный формат имен: P_x_diameter и P_x_screwdin. Не изменяйте эти фиксированные имена.</p> <p>Чтобы значения этих параметров отображались в диалоговом окне компонента, значение x должно быть одинаковым для обоих параметров, например P₁_diameter и P₁_screwdin.</p>  <table border="1" data-bbox="853 667 1364 873"> <thead> <tr> <th>Имя</th> <th>Формула</th> <th>Значение</th> <th>Тип значения</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>P₁_diameter</td> <td>0.00</td> <td>0.00</td> <td>Диаметр</td> </tr> <tr> <td>P₁_screwdin</td> <td>0.00</td> <td>0.00</td> <td>Стандарт болта</td> </tr> </tbody> </table>	Имя	Формула	Значение	Тип значения	P ₁ _diameter	0.00	0.00	Диаметр	P ₁ _screwdin	0.00	0.00	Стандарт болта
Имя	Формула	Значение	Тип значения										
P ₁ _diameter	0.00	0.00	Диаметр										
P ₁ _screwdin	0.00	0.00	Стандарт болта										
Тип болта	<p>Используется для определения типа болта (монтажный/заводской) в диалоговом окне пользовательского компонента. Связан со свойством Тип болта болтов в диалоговом окне Обозреватель пользовательского компонента.</p> 												
Размер шпильки Стандарт шпильки Длина шпильки	<p>Типы данных, связанные с каталогом болтов. Размер шпильки, Стандарт шпильки и Длина шпильки используются совместно. Они имеют фиксированный формат имен: P_x_size, P_x_standard и P_x_length. Не изменяйте эти фиксированные имена.</p> <p>Для отображения их значений в диалоговом окне компонента x должно быть одинаковым для них всех. Например, P₉_size, P₉_standard и P₉_length.</p>												

Параметр	Описание												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="847 282 986 304">Имя</th> <th data-bbox="986 282 1082 304">Формула</th> <th data-bbox="1082 282 1166 304">Значение</th> <th data-bbox="1166 282 1364 304">Тип значения</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="847 304 986 327">P9_standard</td> <td data-bbox="986 304 1082 327">0.00</td> <td data-bbox="1082 304 1166 327">0.00</td> <td data-bbox="1166 304 1364 327">Стандарт шпильки</td> </tr> <tr> <td data-bbox="847 327 986 349">P9_size</td> <td data-bbox="986 327 1082 349">0.00</td> <td data-bbox="1082 327 1166 349">0.00</td> <td data-bbox="1166 327 1364 349">Размер шпильки</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="847 394 986 416">Стандарт шпильки</p> <p data-bbox="847 427 986 450">Размер шпильки</p> <p data-bbox="1166 394 1364 416"><input checked="" type="checkbox"/> NELSON</p> <p data-bbox="1166 427 1364 450"><input checked="" type="checkbox"/> 9.52</p>	Имя	Формула	Значение	Тип значения	P9_standard	0.00	0.00	Стандарт шпильки	P9_size	0.00	0.00	Размер шпильки
Имя	Формула	Значение	Тип значения										
P9_standard	0.00	0.00	Стандарт шпильки										
P9_size	0.00	0.00	Размер шпильки										
Список расстояний	<p data-bbox="847 483 1364 607">Используется для параметров с несколькими значениями длины, такими как расстояние между болтами.</p> <p data-bbox="847 629 1364 730">В качестве разделителя между расстояниями используется пробел.</p> <p data-bbox="847 752 1126 797"><input checked="" type="checkbox"/> 0.00 50.00 100.00</p>												
Тип сварки	<p data-bbox="847 831 1364 898">Тип данных для выбора типа сварки.</p> <p data-bbox="847 920 1150 965"><input checked="" type="checkbox"/> </p>												
Тип фаски	<p data-bbox="847 999 1364 1066">Тип данных для определения формы фаски.</p> <p data-bbox="847 1077 1364 1178">Дополнительные сведения см. в разделе Создание фасок на деталях (стр 448).</p>												
Сварочная площадка	<p data-bbox="847 1200 1364 1290">Тип данных для определения места, где производится сварка (цех или строительная площадка).</p>												
Сорт арматуры Размер арматурного профиля Радиус загиба арматурного стержня	<p data-bbox="847 1312 1364 1648">Типы данных, связанные с каталогом арматуры. Сорт арматуры, Размер арматурного профиля и Радиус загиба арматурного стержня используются совместно. Они имеют фиксированный формат имен: Px_grade, Px_size и Px_radius. Не изменяйте эти фиксированные имена.</p> <p data-bbox="847 1671 1364 1872">Чтобы значения этих параметров отображались в диалоговом окне компонента, значение x должно быть одинаковым для всех параметров, например P1_grade, P1_size и P1_radius.</p>												

Параметр	Описание																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Имя</th> <th>Формула</th> <th>Значение</th> <th>Тип значения</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>P1_grade</td> <td>0.00</td> <td>0.00</td> <td>Сорт арматуры</td> </tr> <tr> <td>P1_size</td> <td>0.00</td> <td>0.00</td> <td>Размер арматурного профиля</td> </tr> <tr> <td>P1_radius</td> <td>0.00</td> <td>0.00</td> <td>Радиус загиба арматурного стержня</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Сорт арматуры</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> [0.00]</td> </tr> <tr> <td>Размер арматурного профиля</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 0.00</td> </tr> <tr> <td>Радиус загиба арматурного стержня</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> [0.00]</td> </tr> </tbody> </table>	Имя	Формула	Значение	Тип значения	P1_grade	0.00	0.00	Сорт арматуры	P1_size	0.00	0.00	Размер арматурного профиля	P1_radius	0.00	0.00	Радиус загиба арматурного стержня	Сорт арматуры	<input checked="" type="checkbox"/> [0.00]	Размер арматурного профиля	<input checked="" type="checkbox"/> 0.00	Радиус загиба арматурного стержня	<input checked="" type="checkbox"/> [0.00]
Имя	Формула	Значение	Тип значения																				
P1_grade	0.00	0.00	Сорт арматуры																				
P1_size	0.00	0.00	Размер арматурного профиля																				
P1_radius	0.00	0.00	Радиус загиба арматурного стержня																				
Сорт арматуры	<input checked="" type="checkbox"/> [0.00]																						
Размер арматурного профиля	<input checked="" type="checkbox"/> 0.00																						
Радиус загиба арматурного стержня	<input checked="" type="checkbox"/> [0.00]																						
Тип крюка стержня	Используется для модификаторов торцевых узлов наборов арматуры. Позволяет задать тип крюка.																						
Стержни для разбиения	Используется для разбиений наборов арматуры. Позволяет указать, какие стержни разбиваются (1/1, 1/2 и т. д.).																						
Тип разбежки стержней	Используется для разбиений наборов арматуры. Позволяет указать, в каком направлении смещаются стыки при расположении их вразбежку (слева/справа/посередине).																						
Сторона нахлеста стержня	Используется для разбиений наборов арматуры. Позволяет указать сторону нахлеста (слева/справа/посередине).																						
Размещение нахлеста стержня	Используется для разбиений наборов арматуры. Позволяет указать, как располагаются стыкуемые стержни — параллельно друг другу или поверх друг друга.																						
Тип нахлеста стержня	Используется для разбиений наборов арматуры. Позволяет указать, остаются ли стержни прямыми в месте стыков за счет смещения стержней целиком или располагаются под наклоном за счет смещения концов стержней.																						
Арматурная сетка	Используется для определения сеток в пользовательских компонентах. Связан со свойством Имя в каталоге арматурных сеток в диалоговом окне Обозреватель пользовательского компонента .																						
Расп. попереч. стержней	Используется для арматурных сеток. Позволяет указать, как расположены поперечные стержни																						

Параметр	Описание
<p>Имя компонента Файл атрибутов компонента</p>	<p>относительно продольных (над или под ними).</p> <p>Тип значений Имя компонента используется для замены компонента, вложенного в пользовательский компонент, другим вложенным компонентом. Связан со свойством Имя объектов в диалоговом окне Обозреватель пользовательского компонента.</p> <p>Тип значения Файл атрибутов компонента используется для задания свойств компонента, вложенного в пользовательский компонент.</p> <p>Имя компонента и Файл атрибутов компонента используются совместно. Они имеют фиксированный формат имен: P_x_name и P_x_attrfile. Не изменяйте эти фиксированные имена.</p> <p>Чтобы значения этих параметров отображались в диалоговом окне компонента, значение x должно быть одинаковым для обоих параметров, например P2_name и P2_attrfile.</p> 
<p>Да/Нет</p>	<p>Используется для определения того, создает ли Tekla Structures объект в пользовательском компоненте. Связан со свойством Создание объектов в диалоговом окне Обозреватель пользовательского компонента.</p> 

Параметр	Описание
Битовая маска	<p>Используется для определения комплекта болта (гаек и шайб) и деталей с продолговатыми отверстиями. Связан со свойствами Структура болта и Отверстия болтов в диалоговом окне Обозреватель пользовательского компонента.</p> <p>Число представлено в виде пятизначного набора единиц и нулей. Эти единицы и нули связаны с состоянием флажков в свойствах болтов. 1 — флажок установлен, 0 — флажок снят.</p> <p>Пример 10010 указывает, что создан комплект болта с шайбой и гайкой.</p> <div data-bbox="850 913 1342 965"> </div> <div data-bbox="850 992 1377 1137"> </div> <div data-bbox="898 1167 1342 1451"> </div>

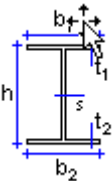
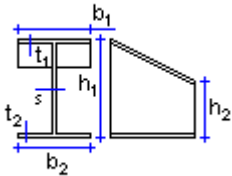
9 Предустановленные параметрические профили в Tekla Structures

Ниже перечислены предустановленные параметрические профили, имеющиеся в Tekla Structures.

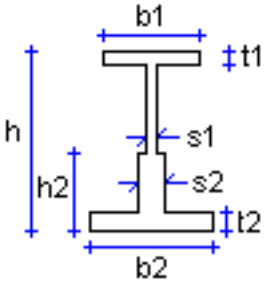
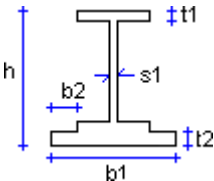
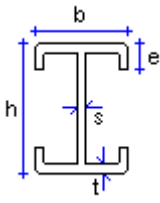
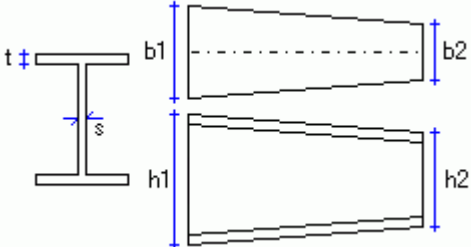
Профили перечислены в том же порядке, в котором они следуют в каталоге профилей в папке среды Default.

Чтобы изменить способ группирования профилей в дереве профилей, необходимо изменить правила каталога профилей.

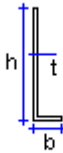
9.1 Двутавровые профили

	HIh-s-t*b (симметричные) HIh-s-t1*b1-t2*b2
	HIh1-h2-s-t*b HIh1-h2-s-t1*b1-t2*b2

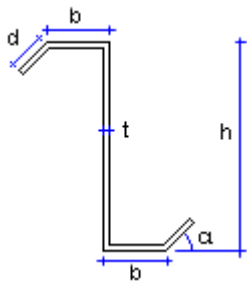
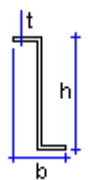
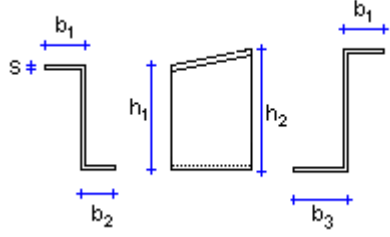
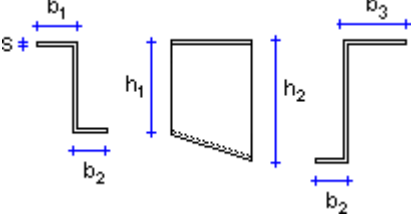
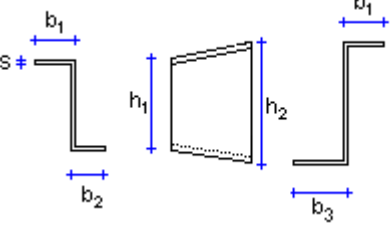
9.2 Двутавровые балки (сталь)

	$I_BLT_Ah-b1-s1-t1*h2-b2-s2-t2$
	$I_BLT_B h*b1*t1*s-b2*t2$
	$I_HEMh*b*c*s*t$
	$I_VAR_Ah1-ht*b1-bt*s*t$

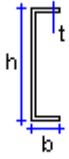
9.3 Угловые профили

	$Lh*b*t$
---	----------

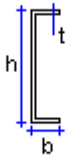
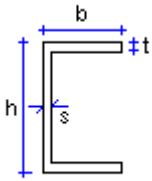
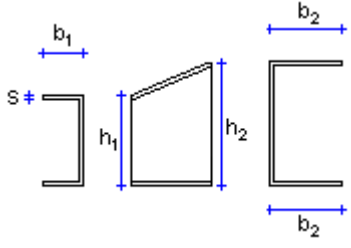
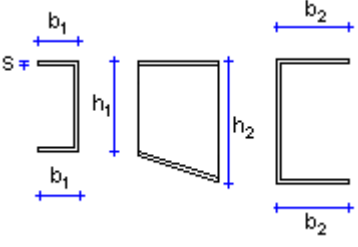
9.4 Зетовые профили

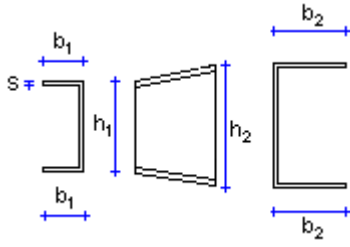
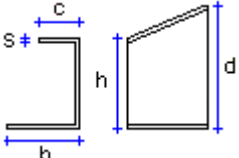
	<p>BENTZ $h*b*d*t[-a]$</p>
	<p>Z $h*b*t$</p>
	<p>Z_VAR_A $h1*b1*b2-s-h2*b3$</p>
	<p>Z_VAR_B $h1*b1*b2-s-h2*b3$</p>
	<p>Z_VAR_C $h1*b1*b2-s-h2*b3$</p>

9.5 Швеллеры

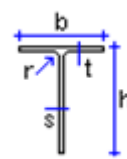
	U_h*b*t
---	-----------

9.6 С-профили

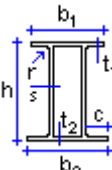
	$Ch*b*t$
	$C_BUILTh*b*s*t$
	$C_VAR_Ah1*b1-s-h2*b2$
	$C_VAR_Bh1*b1-s-h2*b2$

	C_VAR_Ch1*b1-s-h2*b2
	C_VAR_Dh-b-d-c-s

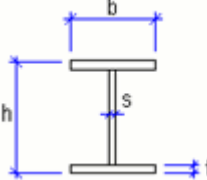
9.7 Тавровые профили

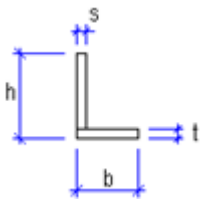
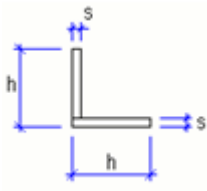
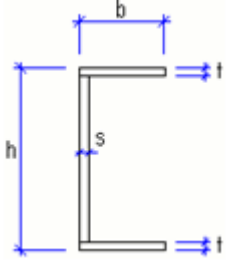
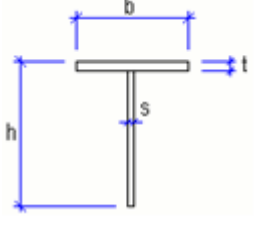
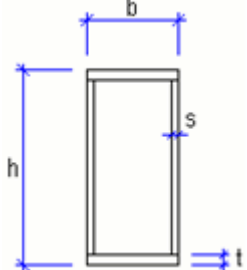
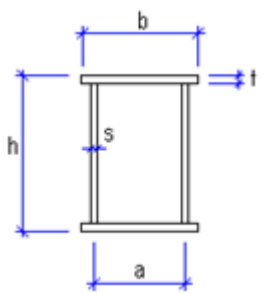
	Th-s-t-b
--	----------

9.8 Сварные коробчатые профили

	HK h-s-t*b-c HKh-s-t1*b1-t2*b2-c
---	-------------------------------------

9.9 Сварные балочные профили

	B_WLD_A h*b*s*t
---	-----------------

	B_WLD_B $h*b*s*t$
	B_WLD_C $h*s$
	B_WLD_D $h*b*s*t$
	B_WLD_E $h*b*s*t$
	B_WLD_F $h*b*s*[t]$
	B_WLD_G $h*b*s*t*a$

	$B_WLD_H \ h * b_0 * b_u * s * t_0 * t_u$
	$B_WLD_I \ h * b_0 * s * t_0 * b_u * t_u * a$
	$B_WLD_J \ h_1 * h_2 * b * s * t$
	$B_WLD_K \ h_1 * h_2 * b * s * t$
	$B_WLD_L \ h * w_t * w_b * s * t_t * t_b$
	$B_WLD_M \ h_1 * p_1 * p_2 * p_3 * p_4$

<p>Technical drawing of a rectangular profile with dimensions: P1 (total height), P2 (inner width), P3 (inner height), P4 (bottom flange thickness), P5 (inner width offset), P6 (top flange thickness), P7 (bottom flange thickness), P8 (top flange width), and P9 (total width).</p>	<p>B_WLD_N $p1 * p2 * p3 * p4 * p5 * p6 * p7 * p8 * p9$</p>
<p>Technical drawing of a profile with dimensions: b1 (top flange width), b2 (total width), b3 (web width), b4 (web offset), b5 (bottom flange width), b6 (web offset), b7 (bottom flange width), h1 (top flange height), h2 (total height), h3 (web height), h4 (web offset), h5 (bottom flange height), h6 (web offset), P1 (total height), and P2 (total width).</p>	<p>B_WLD_O $b1 * h1 * b4 * h5 * b7 * h6 * P1 * P2$</p>
<p>Technical drawing of a profile with dimensions: H (total height), TPW (top flange width), W (web width), FT (top flange thickness), WT (web thickness), BPT (bottom flange thickness), and BPW (bottom flange width).</p>	<p>B_WLD_P $W * H * FT * WT * TPT * TPW * BPT * BPW$</p>

9.10 Коробчатые профили

<p>Technical drawing of a rectangular profile with dimensions: b (width), h (height), t (thickness), and s (offset).</p>	<p>B_BUILTh*b*s*t</p>
--	-----------------------

	$B_VAR_Ah1-h2*t$
	$B_VAR_Bh1-h2*t$
	$B_VAR_Ch1-h2*t$

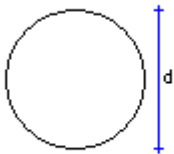
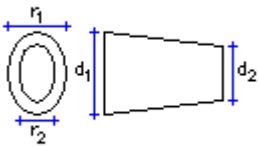
9.11 Профили WQ

	$HQh-s-t1*t2*b2$ $HQh*s-t1*b1-t2*b2-c$
--	---

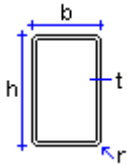
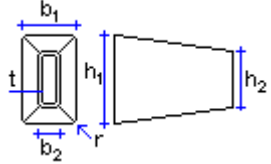
9.12 Профили прямоугольного сечения

	$PLh*b$ h =высота b =толщина (меньше= b)
--	--

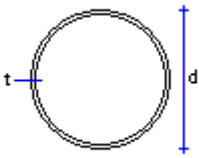
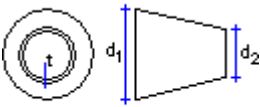
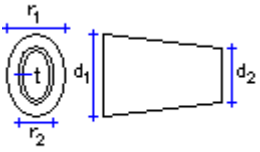
9.13 Профили круглого сечения

	Dd
	$ELDd1*r1*d2*r2$

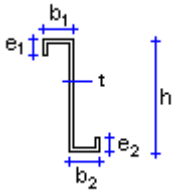
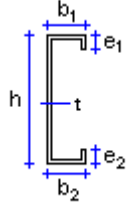
9.14 Трубы квадратного и прямоугольного сечения

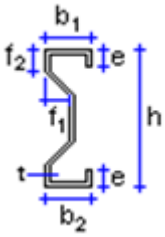
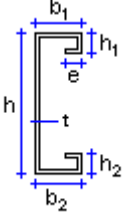
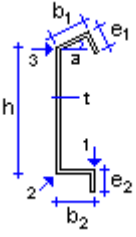
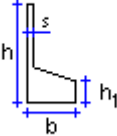
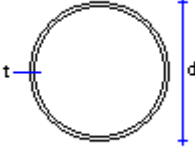
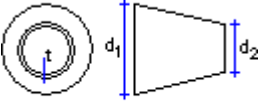
	$Ph*t$ (симметричные) $Ph*b*t$
	$Ph1*b1-h2*b2*t$

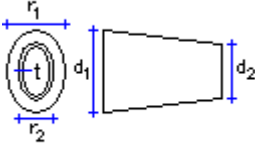
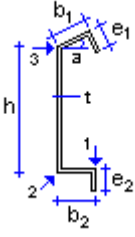
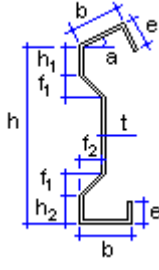
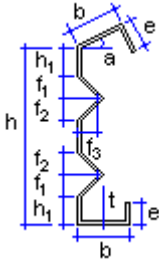
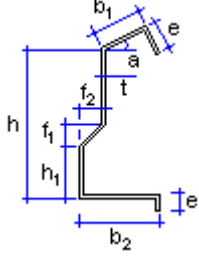
9.15 Трубы круглого сечения

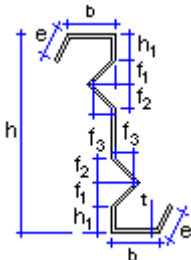
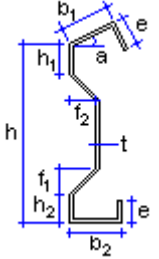
	PDd
	$PDd1*d2*t$
	$EPDd1*r1*d2*r2*t$

9.16 Холоднокатаные профили

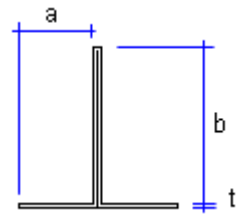
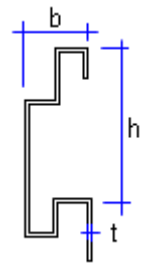
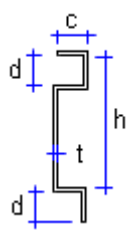
	$ZZh-t-e-b$ (симметричные) $ZZh-t-e1-b1-e2-b2$
	$CCh-t-e-b$ (симметричные) $CCh-t-e1-b1-e2-b2$

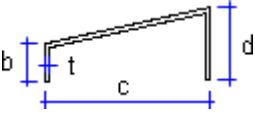
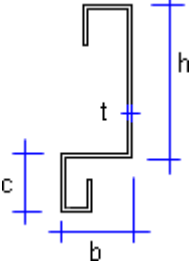
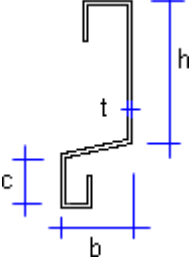
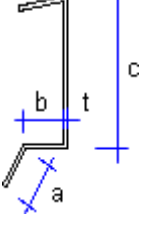
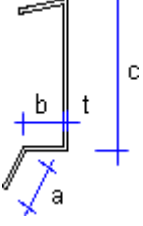
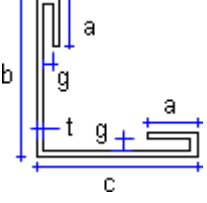
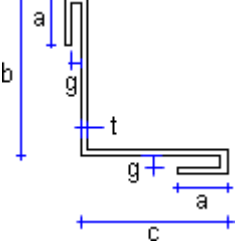
	<p>CW h-t-e-b-f-h1 (симметричные) CW h-t-e1*b1-f1-f2-e2*b2</p>
	<p>CUh-t-h1-b-e (симметричные) CUh-t-h1-b1-h2-b2-e</p>
	<p>EBh-t-e-b-a EBh-t-e1-b1-e2-b2-a Опорные точки: 1=справа 2=слева 3=сверху</p>
	<p>BFh-s-b-h1</p>
	<p>SPDd*t</p>
	<p>SPDd2*d2*t</p>

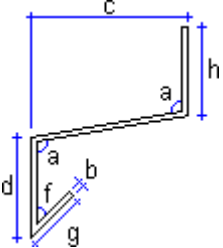
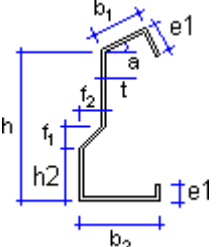
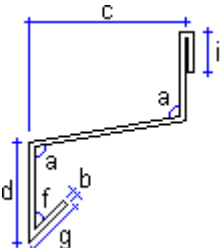
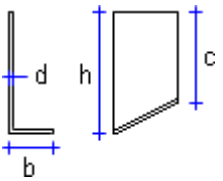
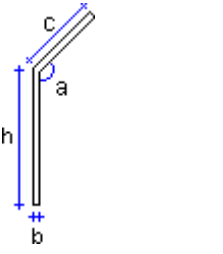
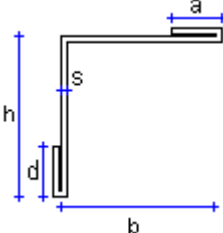
	ESPD d1-d2*t
	ECh-t-e-b-a ECh-t-e1-b1-e2-b2-a
	EDh-t-b-e-h1-h2-f1-f2-a
	EEh-t-e-b-f1-f3-h1-f2-a
	EFh-t-e-b1-b2-f1-f2/h1-a

	EZh-t-e-b-f1-f3-h1-f2-a
	EWh-t-e-b1-b2-f1-f2-h2-h1-a

9.17 Согнутые пластины

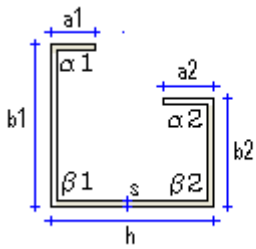
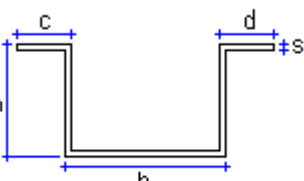
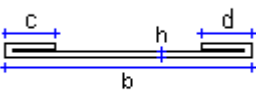
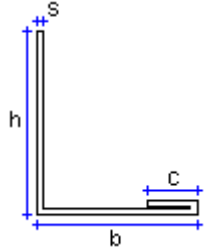
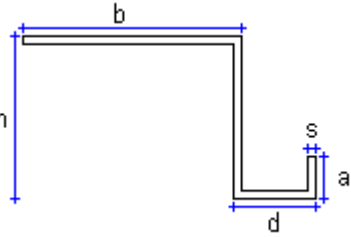
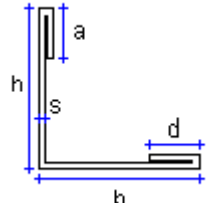
	FFLAa-b-t
	FPANBh-b-t FPANB_-b-t FPANBAh-b-t FPANBA_h-b-t
	FPANBBh-c-d-t

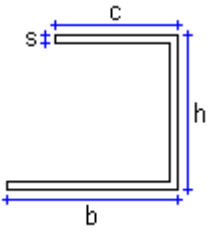
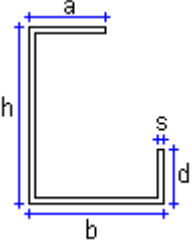
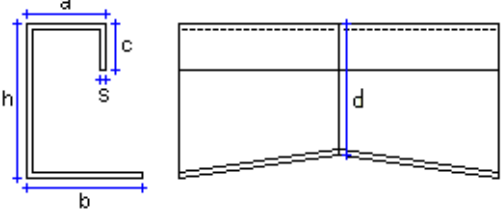
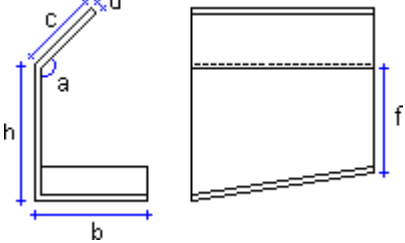
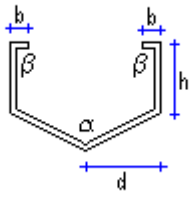
	FPANCVb-c-d-t
	FPANGh-b-c-t
	FPANGAh-b-c-t
	FPANJa-b-c-t
	FPANJa-b-c-t
	FPAN a-b-c-t-g
	FPANVWa-b-c-t-g

	FP_Ah-b-c-d-g
	FP_AAh*b2*t*a
	FP_Bh-b-c-d-g-i
	FP_BBh-b-d
	FP_Cb-h-c
	FP_CCh-b-a-d-s

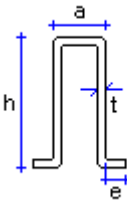
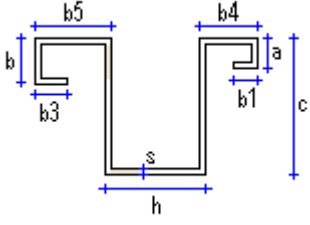
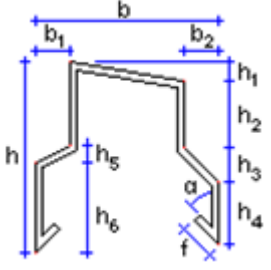
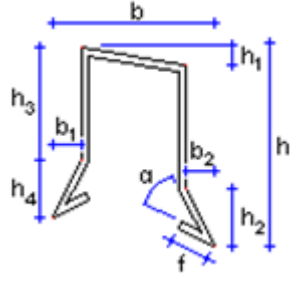
	FP_Db-h-c-d-f-g-i-j-s
	FP_Eb-h-c-d-f-g-s
	FP_Fb-h-c-d-f-g-s
	FP_Gb-h-c-d-f-g-s
	FP_Hb-h-c-d-f-s
	FP_Ib-h-c-d-f-s

	FP_Jb-h-c-d-a
	FP_Kb-h-c-d
	FP_Lb-h-c-d-f-s
	FP_Mb-h-c-d-s
	FP_Nb-h-c-d
	FP_Ob-h-c-d-s

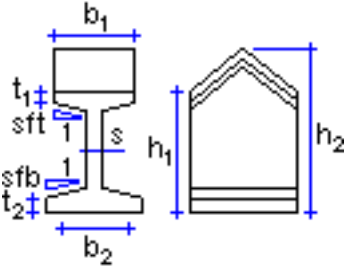
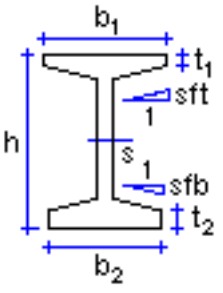
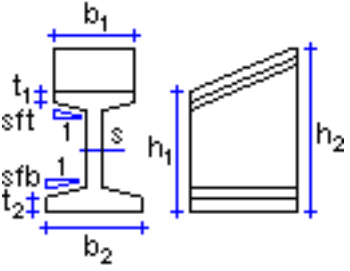
 <p> $\alpha 1 = \text{Alpha } 1$ $\alpha 2 = \text{Alpha } 2$ $\beta 1 = \text{Beta } 1$ $\beta 2 = \text{Beta } 2$ </p>	FP_Pa1*a2*h-b1*b2-Alpha1-Alpha2-Beta1-Beta2-s
	FP_Qb-h-c-d-s
	FP_Rb-h-c-d
	FP_Sb-h-c-s
	FP_Tb-h-a-d-s
	FP_Ub-h-a-d-s

	FP_Vb-h-s-c
	FP_Wb-h-a-d-s
	FP_WWh-b-a-c-s
	FP_Yh-b-c-d
 <p style="text-align: right;"> $\alpha = \text{Alpha}$ $\beta = \text{Beta}$ </p>	FP_Zd-h-b-s-a-f

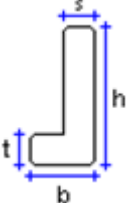
9.18 Корытообразные профили

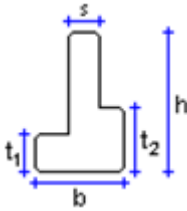
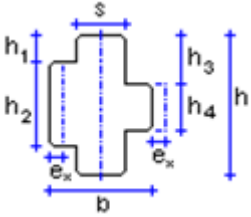
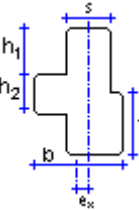
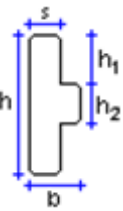
	<p>HAT $h*a*c*t$</p>
	<p>HATCa-b-c-b1-h-b3-b4-b5-s</p>
	<p>HATAb$1*h1*h2*h3*h4*h5*h6*b2*t*f$ *a*h*b</p>
	<p>HATBb$*b1*b2*h*h1*h2*h3*h4*t*f*a$</p>

9.19 Двутавровые балки (бетон)

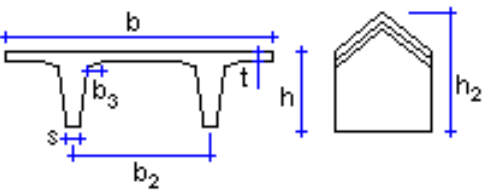
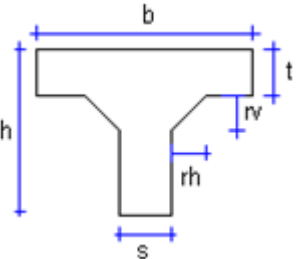
	$IIIh1*b1*t1-h2-s-b2*t2[-sft[-sfb]]$
	$IIh*b1*t1-s-b2*t2[-sft[-sfb]]$
	$SIh1*b1*t1-h2-s-b2*t2[-sft[-sfb]]$

9.20 Ригельные балки (бетон)

	$RCLs*h-b*t$
---	--------------

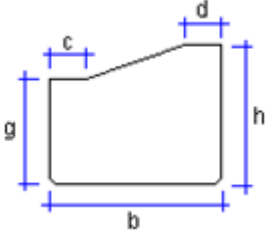
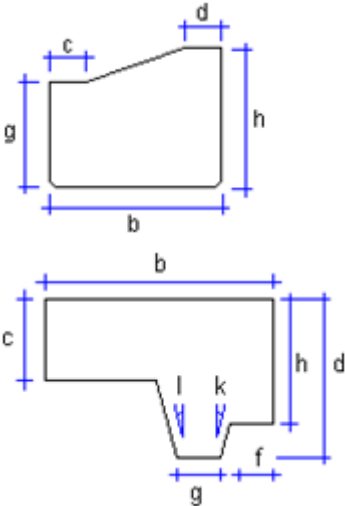
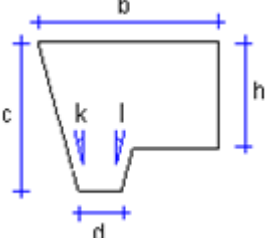
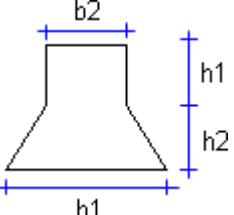
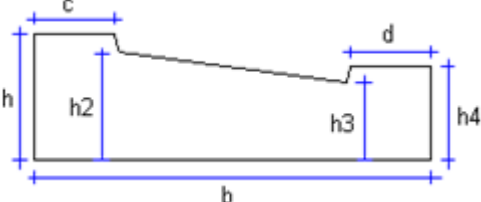
	$\text{RCDLs}^*h\text{-}b^*t$ $\text{RCDLs}^*h\text{-}b^*t1^*t2$
	$\text{RCDXs}^*h\text{-}b^*h2^*h1$ $\text{RCDXs}^*h\text{-}b^*h4^*h3^*h2^*h1$ $\text{RCDXs}^*h\text{-}b^*h4^*h3^*h2^*h1\text{-}ex$
	$\text{RCXs}^*h\text{-}b^*t^*h1\text{-}h2\text{-}ex$
	$\text{RCXs}^*h\text{-}b^*h2^*h1$

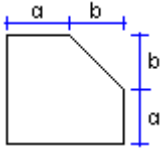
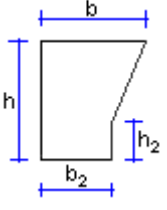
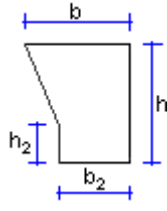
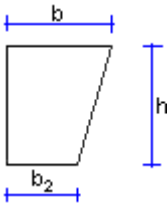
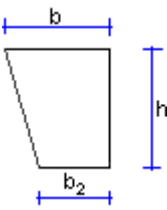
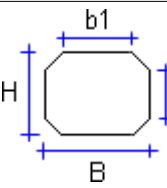
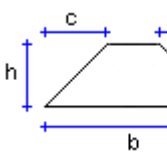
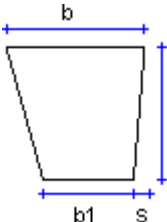
9.21 Тавровые профили (бетон)

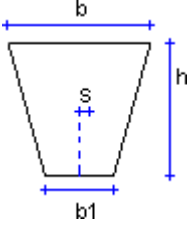
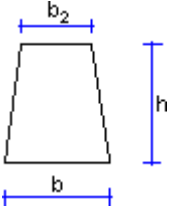
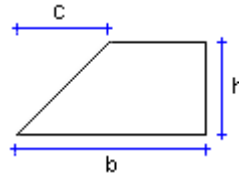
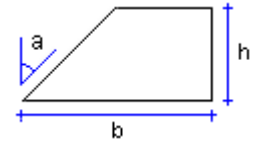
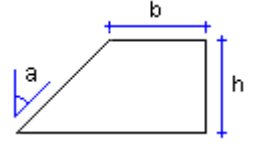
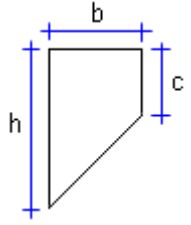
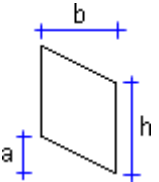
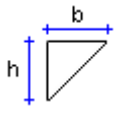
	$\text{HTTh}^*b\text{-}s\text{-}t\text{-}b2\text{-}h2$
	$\text{TCh}\text{-}b\text{-}t\text{-}s$

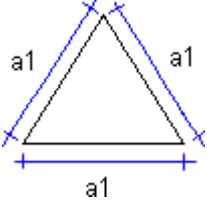
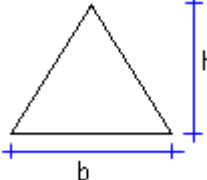
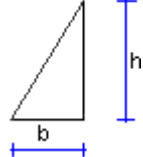
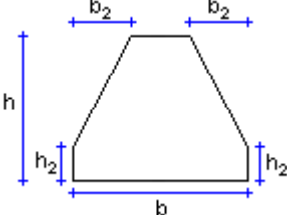
	$TRlh*b-b2*t1-h3-t2$
	$TTh*b-s-t-b2$
	$TTTh*b-bl-br-hw-bwmin-bwmax$
	$T_VAR_Ah1*h2*s*b1*t1-sft$
	$T_VAR_Bh-b-c-d$

9.22 Балки сложной формы (бетон)

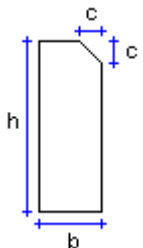
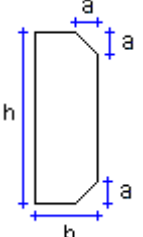
	IRR_Ab-h-g-c-d
	IRR_Bh-b-c-d-f-g
	IRR_Ch-b-c-d
	IRR_Db1*b2-h1*h2
	IRR_Eh-b-c-d-h2-h3-h4

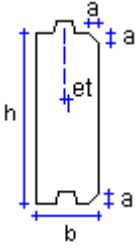
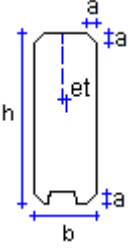
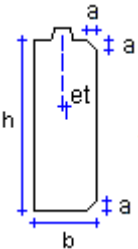
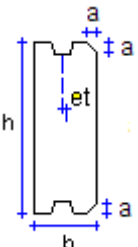
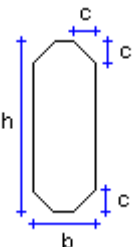
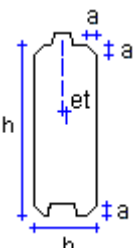
	IRR_Fa*b
	IRR_Gh*b*h2*b2
	IRR_Hh*b*h2*b2
	IRR_Ih*b*b2
	IRR_Jh*b*b2
	OCTB*b1-H*h1
	REC_Ah-b
	REC_Bh-b-b1

	REC_Ch-b-b1
	REC_Dh-b-b2
	REC_Eh-b
	REC_Fh-b
	REC_Gh-b
	REC_Hh-b
	REC_I a-b*h
	TRI_Ah-b

 <p>Diagram of an equilateral triangle with side length a_1.</p>	TRI_Ba1
 <p>Diagram of a triangle with base b and height h.</p>	TRI_Cb-h
 <p>Diagram of a right-angled triangle with base b and height h.</p>	TRI_Dh*b
 <p>Diagram of a trapezoid with top width b_2, bottom width b, and height h.</p>	TRI_Eb*h*h2*b2

9.23 Панели

 <p>Diagram of a panel with height h, width b, and chamfered top corners with radius c.</p>	PNL_Ah*b
 <p>Diagram of a panel with height h, width b, and chamfered top and bottom corners with radius a.</p>	PNL_Bh*b

	PNL_Ch*b-a-ht*bt
	PNL_Dh*b-a-ht*bt
	PNL_Eh*b-a-ht*bt
	PNL_Fh*b-a-ht*bt
	PNL_Gh*b
	PNL_Hh*b-a-ht

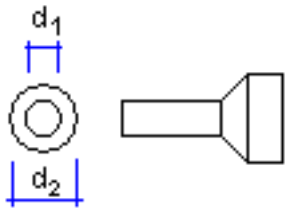
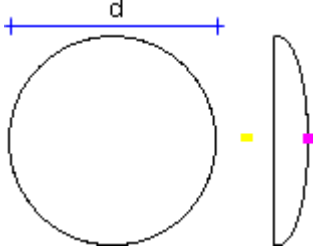
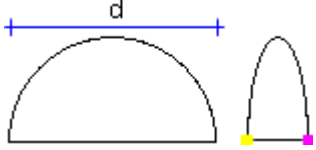
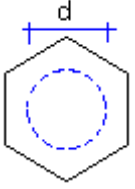
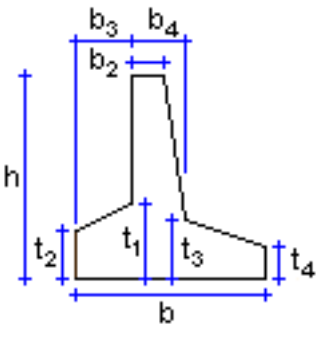
	PNL_Ih*b-a-ht*bt
	PNL_Jh*b-a-ht*bt
	PNL_Kh*b
	PNL_Lh-b-c-f
	PNL_Mh-b-c-f-d
	PNL_Nh-b-d-f-g-j
	PNL_Oh-b-d-f-g-i-t

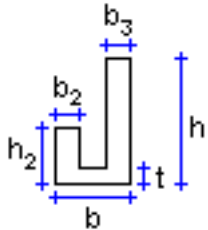
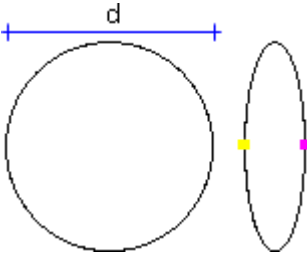
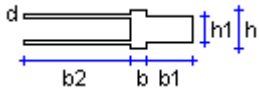
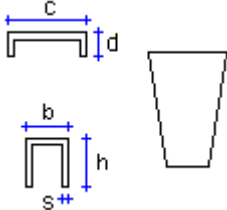
9.24 Переменные поперечные сечения

	HEXRECTh-b-br-hr
	HXGONb
	OBLINCLh1-h2-h3-h4-b
	OBLRIDh1*b1*b2-h2-h3-l2-l1
	OBLVAR_Ah1*b1*b2-h2
	OBLVAR_Bh1-h2-b
	OBLVAR_Ch-b-a-i-j-k-m-n

	OBLVAR_Dh-c-b
	OBLVAR_Eh-b-a-c-d-i-j-k-l-m-p-o
	OCTAGONb-b2
	PRMDASH*b-he*be PL_Vh*b-he*be
	PRMDh*b-h2*b2
	ROUNDRECTd-Rb*Rh-t*ye-ze

9.25 Другие

 <p>Technical drawing of a flange. It shows a top view with two concentric circles. The inner diameter is labeled d_1 and the outer diameter is labeled d_2. To the right is a side view showing a cylindrical neck of length d_1 and a flange with a thickness d_2.</p>	BLKSd1-d2
 <p>Technical drawing of a cap. It shows a top view of a circle with diameter d. To the right is a side view of a dome-shaped cap with a flat top surface. A yellow square and a pink square are marked on the top surface.</p>	CAPd
 <p>Technical drawing of a hemisphere. It shows a top view of a semi-circle with diameter d. To the right is a side view of a dome-shaped cap with a curved top surface. A yellow square and a pink square are marked at the base of the dome.</p>	HEMISPHERd
 <p>Technical drawing of a hexagonal nut. It shows a top view of a regular hexagon with a dashed circle inside representing the hole. The diameter of the hole is labeled d.</p>	NUT_Md
 <p>Technical drawing of a stepped profile. It shows a cross-section with a total height h and a total width b. The profile has four vertical steps. The widths of the steps from top to bottom are labeled b_3, b_4, b_2, and b_1. The thicknesses of the steps from left to right are labeled t_2, t_1, t_3, and t_4.</p>	RCRWh*b-b2*b3-b4-t1*t2-t3*t4

	SKh*b-h2-t-b2-b3
	SPHEREd
	STBb-h-h1-b1-b2-d
	STEPh-b*h1-b1-s

10 Настройки моделирования

В этом разделе содержится дополнительная информация о различных настраиваемых параметрах Tekla Structures.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

- [Настройки видов и представления \(стр 1066\)](#)
- [Настройки положения деталей \(стр 1071\)](#)
- [Настройки нумерации \(стр 1072\)](#)
- [Настройки армирования \(стр 1076\)](#)

10.1 Настройки видов и представления

В этом разделе содержится дополнительная информация о настройках видов и представления.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Свойства вида \(стр 52\)](#)

[Свойства видов сетки \(стр 53\)](#)

[Параметры отображения \(стр 1066\)](#)

[Настройки цветов для групп объектов \(стр 1070\)](#)


[Настройки прозрачности для групп объектов \(стр 1071\)](#)


Параметры отображения

Диалоговое окно **Отображение** служит для задания типов объектов, отображаемых в Tekla Structures, а также их внешнего вида в модели. Некоторые параметры в этом диалоговом окне могут влиять на производительность системы.

Вариант	Описание
Настройки	
Детали	<p>Определение режима отображения деталей.</p> <p>Быстро: используется техника быстрого черчения с отображением внутренних скрытых ребер; вырезы и срезы игнорируются. Этот режим не влияет автоматически на уже смоделированные детали. При включении этого режима быстрое представление применяется только к вновь созданным деталям и деталям, отображенным с помощью команды Показать с точными линиями.</p> <p>Точно: отображаются вырезы/ срезы, однако внутренние скрытые линии деталей скрываются.</p> <p>Опорная линия: детали отображаются в виде ломаных линий (стр 374). Этот вариант значительно увеличивает скорость отображения при просмотре всей модели целиком или больших ее фрагментов.</p> <p>Монолитные бетонные конструкции можно отображать как Захватки или как Детали. Для последних предусмотрено два варианта отображения — Объединенные или Раздельные. Дополнительные сведения см. в разделе Просмотр монолитных бетонных конструкций (стр 489).</p>
Болты	<p>Определение режима отображения болтов.</p> <p>Быстро: отображается ось и перекрестие, соответствующее головке болта. Этот способ представления болтов является рекомендуемым, поскольку он позволяет значительно повысить</p>

Вариант	Описание
	<p>скорость отображения и снизить потребление системной памяти.</p> <p>Точно: болты, шайбы и гайки отображаются в виде твердотельных объектов.</p>
Отверстия	<p>Определение режима отображения отверстий.</p> <p>Быстро: отображается только окружность на первой плоскости. При использовании этого варианта Tekla Structures всегда отображает отверстия на первой детали (от головки болта). Если в деталях имеются продолговатые отверстия, они отображаются на первой детали, даже если отверстие в этой детали не является продолговатым. Новое продолговатое отверстие имеет такой же размер и угол поворота, как и первое продолговатое отверстие (от головки болта).</p> <p>Отверстия снаружи детали всегда отображаются в быстром режиме.</p> <p>Точно: отверстия отображаются в виде твердотельных объектов.</p> <p>Продолговатые отверстия с точными размерами: продолговатые отверстия отображаются в точном режиме, а обычные — в быстром.</p>
Сварные швы	<p>Определение режима отображения сварных швов.</p> <p>Быстро: сварные швы отображаются в виде символов сварки.</p> <p>Точно: сварные швы отображаются в виде твердотельных объектов; также отображаются символы сварки. При выборе сварных швов отображаются метки сварных швов.</p> <p>Точно - без метки сварного шва: сварные швы отображаются в виде</p>

Вариант	Описание
	<p>твердотельных объектов, однако символы сварки не отображаются. При выборе сварных швов метки сварных швов не отображаются.</p> <p>Дополнительные сведения см. в разделе Настройка видимости и внешнего вида сварных швов (стр 437).</p>
Плоскости построения	<p>Определение режима отображения вспомогательных плоскостей.</p>
Арматурные стержни	<p>Определение режима отображения объектов армирования.</p> <p>Быстро: форма арматурных сеток отображается в виде многоугольника-контура и диагональной линии. Отдельные арматурные стержни и группы стержней отображаются в виде твердотельных объектов.</p> <p>Точно: арматурные стержни, группы арматурных стержней и арматурные сетки отображаются в виде твердотельных объектов.</p>
Дополнительно	
Подпись детали	<p>См. раздел Отображение информации о деталях с помощью подписей деталей (стр 389).</p>
Размер точки	<p>Задаёт размер и внешний вид точек на видах. Также влияет на размер и внешний вид ручек, вместе с расширенным параметром XS_HANDLE_SCALE.</p> <p>В модели: размер точек на экране увеличивается при увеличении масштаба изображения. Точки и ручки отображаются в виде трехмерных кубов:</p>  <p>На виде: размер точки не увеличивается. Точки и ручки отображаются в виде плоских двумерных объектов:</p>

Вариант	Описание
	

См. также

[Задание видимости и внешнего вида объектов модели \(стр 687\)](#)

[Изменение тонирования деталей и компонентов \(стр 689\)](#)

[Задание видимости разделителей заливки \(стр 505\)](#)

Настройки цветов для групп объектов

Для задания цветов групп объектов служит диалоговое окно **Представление объектов**.

Вариант	Описание
Как есть	Используется текущий цвет. Если объект принадлежит к одной из групп объектов, определенных в следующих строках, его цвет определяется настройками группы объектов из этой строки.
Цвета	Выбор цвета в списке.
Цвета по классам	Всем деталям модели назначается цвет в соответствии с их свойством Класс . См. раздел Изменение цвета объекта модели (стр 701) .
Цвет по партиям Цвета по стадиям	Детали, относящиеся к разным партиям или стадиям, получают разные цвета в соответствии с номером партии или стадии: 
Цвета по типам расчета	Отображение деталей в соответствии с типом расчета элементов.

Вариант	Описание
Цвета по проверке эффективности расчета	Отображение деталей в соответствии с коэффициентом использования в расчете.
Цвета по атрибутам	Отображение деталей различными цветами в соответствии со значениями определенного пользователем атрибута.

См. также

[Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#)

Настройки прозрачности для групп объектов

Для задания прозрачности групп объектов служит диалоговое окно **Представление объектов**.

Вариант	Описание
Как есть	Текущая видимость. Если объект принадлежит к какой-либо группе объектов, для которой определены настройки видимости и цвета, настройки объекта считываются из группы объектов.
Видимый	Объект отображается на видах.
Прозрачный на 50%	Степень прозрачности объекта на видах.
Прозрачный на 70%	
Прозрачный на 90%	
Скрытый	Объект не отображается на видах.

См. также

[Изменение цвета и прозрачности объектов модели \(стр 700\)](#)

10.2 Настройки положения деталей

В этом разделе приведена дополнительная информация о настройках, относящихся к положению деталей. Эти настройки можно изменить в разделах **Положение** и **Смещение конца** на панели свойств детали или с помощью контекстной панели инструментов.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Положение детали на рабочей плоскости \(стр 376\)](#)

[Поворот детали \(стр 378\)](#)

[Положение детали по глубине \(стр 378\)](#)

[Вертикальное положение детали \(стр 380\)](#)

[Горизонтальное положение детали \(стр 382\)](#)

[Смещения торцов детали \(стр 383\)](#)

10.3 Настройки нумерации

В этом разделе содержится дополнительная информация о конкретных настройках нумерации.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

- [Общие настройки нумерации \(стр 1072\)](#)
- [Настройки нумерации сварных швов \(стр 1074\)](#)
- [Настройки контрольных номеров \(стр 1075\)](#)

Общие настройки нумерации

Диалоговое окно **Настройка нумерации** служит для просмотра и изменения некоторых общих настроек нумерации.

Параметр	Описание
Перенумеровать все	Всем деталям присваиваются новые номера. Вся информация о предыдущих номерах удаляется.
Повторно использовать старые номера	Tekla Structures повторно использует номера деталей, которые ранее были удалены. Эти номера можно использовать для нумерации новых или измененных деталей.
Проверить наличие стандартных деталей	Если создана отдельная модель стандартных деталей, Tekla Structures сравнивает детали в текущей модели с деталями в модели стандартных деталей. Если нумеруемая деталь идентична детали в модели стандартных деталей, Tekla Structures назначает ей тот же номер, что у детали в модели стандартных деталей.
Сравнить со старым	Новой детали присваивается номер, ранее назначенный подобной детали.
Получить новый номер	Детали присваивается новый номер, даже если подобная пронумерованная деталь уже существует.

Параметр	Описание
Сохранять номер, если возможно	<p>Измененным деталям по возможности присваиваются номера, которые были назначены им до внесения изменений. Даже если деталь или сборка становится идентичной другой детали или сборке, первоначальный номер позиции не изменяется.</p> <p>Например, предположим, что у вас в модели присутствуют две разные сборки: В/1 и В/2. Позднее вы редактируете сборку В/2 так, что она становится идентичной сборке В/1. При использовании варианта Сохранять номер, если возможно сборка В/2 при перенумерации модели сохранит свой первоначальный номер позиции.</p>
Синхронизировать с основной моделью (сохранение-нумерация-сохранение)	<p>Используйте эту настройку при работе в многопользовательском режиме. Tekla Structures блокирует основную модель и выполняет последовательность операций «сохранение-нумерация-сохранение», поэтому все другие пользователи могут продолжать работу во время выполнения синхронизации.</p>
Автоматическое клонирование	<p>При изменении главной детали чертежа и назначении ей новой позиции сборки существующий чертеж автоматически назначается другой детали позиции.</p> <p>Если измененная деталь перемещается в позицию сборки, для которой нет чертежа, исходный чертеж автоматически копируется для отражения изменений в детали.</p>
Отверстия	<p>Местоположение, размер и количество отверстий влияет на нумерацию.</p>
Имя детали	<p>Имя детали влияет на нумерацию.</p>
Ориентация балки	<p>Ориентация балок влияет на нумерацию сборок.</p>
Ориентация колонны	<p>Ориентация колонн влияет на нумерацию сборок.</p>
Имя сборки	<p>На нумерацию влияет имя сборки.</p>
Стадия сборки	<p>Этот параметр доступен, только когда расширенный параметр XS_ENABLE_PHASE_OPTION_IN_NUMBERING установлен в значение TRUE.</p> <p>Стадия сборки влияет на нумерацию.</p>
Арматурные стержни	<p>На нумерацию влияют арматурные стержни.</p>
Закладные детали	<p>Сборочные узлы влияют на нумерацию отлитых элементов.</p>

Параметр	Описание
Обработка поверхности	Обработка поверхности влияет на нумерацию сборок.
Сварные швы	На нумерацию сборок влияют сварные швы.
Допуск	Деталям присваиваются одинаковые номера, если их размеры они отличаются в пределах допуска, введенного в этом поле.
Порядок сортировки марки	См. раздел Нумерация сборок и отлитых элементов (стр 762) .

См. также

[Корректировка настроек нумерации \(стр 760\)](#)

[Создание модели стандартных деталей \(стр 787\)](#)

[Примеры нумерации \(стр 781\)](#)

Настройки нумерации сварных швов

Используйте диалоговое окно **Настройка нумерации** для просмотра и изменения настроек нумерации сварных швов. Номера сварных швов отображаются в отчетах о чертежах и сварке.

Вариант	Описание
Начальный номер	Номер, с которого начинается нумерация. Tekla Structures автоматически использует следующий свободный номер в качестве начального.
Применить для	<p>Определяет объекты, на которые влияет изменение.</p> <p>Вся сварка: позволяет изменить общее число сварных швов в модели.</p> <p>Выбранная сварка: позволяет изменить число выбранных сварных швов без влияния на другие сварные швы.</p>
Перенумеровать также сварки, которые пронумерованы	Tekla Structures заменяет существующие номера сварных швов.
Повторно использовать нумерацию удаленных сварок	Если некоторые сварные швы были удалены, Tekla Structures использует их номера при нумерации других сварных швов.

См. также

[Нумерация сварных швов \(стр 763\)](#)

Настройки контрольных номеров

Используйте диалоговое окно **Создать контрольные номера (S9)** для просмотра и изменения настроек контрольных номеров.

Вариант	Описание
Нумерация	Определяет, каким деталям присваиваются контрольные номера. Все: позволяет создать последовательные номера для всех деталей. По серии нумерации: позволяет создать контрольные номера для деталей в конкретных сериях нумерации.
Сборка/отлитый элемент, серия нумерации	Определяет префикс и начальный номер серии нумерации, для которой требуется создать контрольные номера. Требуется только для параметра По серии нумерации .
Начальный номер контрольных номеров	Номер, с которого начинается нумерация.
Значение шага	Определяет интервал между двумя контрольными номерами.
Перенумеровать	Определяет способ обработки деталей, которым уже назначены контрольные номера. Да: позволяет заменить существующие контрольные номера. Нет: позволяет сохранить существующие контрольные номера.
Первое направление	Определяет порядок назначения контрольных номеров.
Второе направление	
Третье направление	
Записать польз. атр. в	Определяет, где сохраняются контрольные номера. Сборка: контрольные номера сохраняются в определенных

Вариант	Описание
	<p>пользователем атрибутах сборок или отлитых элементов.</p> <p>Главная деталь: контрольные номера сохраняются в определенных пользователем атрибутах главных деталей сборок или отлитых элементов.</p> <p>Контрольный номер отображается на вкладке Параметры.</p>

См. также

[Контрольные номера \(стр 770\)](#)

10.4 Настройки армирования

В этом разделе содержится дополнительная информация о различных настройках армирования в Tekla Structures.

Чтобы узнать больше, перейдите по ссылкам ниже:

[Свойства арматурных стержней и групп арматурных стержней \(стр 1076\)](#)

[Свойства арматурных сеток \(стр 1079\)](#)

[Свойства наборов арматуры \(стр 1083\)](#)

[Свойства арматурных прядей \(стр 1099\)](#)

Свойства арматурных стержней и групп арматурных стержней

Для просмотра и изменения свойств арматурных стержней и групп арматурных стержней используются свойства объектов **Отдельный стержень** и **Группа арматуры**. Файлы свойств имеют следующие расширения:

- `.rbr` для [стержней](#); (стр 543)
- `.rbg` для [групп стержней](#); (стр 545)
- `.rci` для [групп кольцевых стержней](#); (стр 555)
- `.rcu` для [группы изогнутых стержней](#). (стр 553)

Общие, Крюки, Толщина защитного слоя, Еще

Для отдельных арматурных стержней и групп арматурных стержней предусмотрены следующие свойства:

Параметр	Описание	
Имя	<p>Пользовательское название стержня.</p> <p>В Tekla Structures имена стержней используются в отчетах и списках чертежей, а также для идентификации стержней одного типа.</p>	
Сорт	Марка стали стержня.	<p>В каталоге арматурных стержней содержатся предустановленные сочетания «сорт-размер-радиус». Нажмите кнопку ..., чтобы открыть диалоговое окно Выбрать арматурный стержень. В этом диалоговом окне содержатся доступные размеры стержней для выбранного сорта. Также можно указать, является ли стержень рабочим стержнем, хомутом или затяжкой.</p> <p>Предопределенные записи каталога арматурных стержней содержатся в файле <code>rebar_database.inp</code>.</p>
Размер	Диаметр стержня. Номинальный диаметр стержня или метка, определяющая диаметр (в зависимости от среды).	
Радиус изгиба	<p>Внутренний радиус изгибов в стержне.</p> <p>Можно ввести отдельное значение для каждого сгиба стержня. Значения разделяются пробелами.</p> <p>Радиус изгиба соответствует используемым проектным нормам. Главные стержни, хомуты, затяжки и крюки обычно имеют свои минимальные внутренние радиусы изгиба, пропорциональные диаметру арматурного стержня. Фактический радиус изгиба обычно выбирается в соответствии с размером оправок на гибочном станке.</p>	
Класс	<p>Используется для группирования арматуры.</p> <p>Например, стержни, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.</p>	
Нумерация	Серия метки арматурного стержня.	
Тип крюка	Форма крюка.	<p>В файле <code>rebar_database.inp</code> содержатся предопределенные минимальный радиус изгиба и минимальная</p>
Угол	Угол пользовательского крюка.	

Параметр	Описание	
Радиус	Внутренний радиус изгиба стандартного или нестандартного крюка.	длина крюка для всех стандартных крюков. См. раздел Добавление крюков к арматурным стержням (стр 606) .
Длина	Длина прямой части стандартного или нестандартного крюка.	
Толщина защитного слоя на плоскости	Расстояния от поверхностей детали до стержня, измеренные в плоскости, в которой лежит стержень.	См. раздел Задание толщины защитного слоя арматурного стержня (стр 609) .
Толщина защитного слоя от плоскости	Расстояние от поверхности детали до стержня или до конца стержня перпендикулярно плоскости стержня.	
Начало	Толщина защитного слоя бетона или длина участка на первом конце стержня.	
Конец	Толщина защитного слоя бетона или длина участка на втором конце стержня.	
Пользовательские атрибуты	<p>Для добавления информации об армировании можно создавать определенные пользователем атрибуты. Атрибуты могут включать численные значения, текст или списки.</p> <p>Значения определенных пользователем атрибутов можно использовать в отчетах и на чертежах.</p> <p>Можно также изменить имена полей и добавить новые поля путем редактирования файла <code>objects.inp</code>. См. раздел Customizing user-defined attributes.</p>	

Тип группы арматуры, Распределение, Создание

Следующие свойства предусмотрены для

- групп арматурных стержней, включая [конические \(стр 557\)](#) группы;
- групп изогнутых арматурных стержней;
- групп кольцевых арматурных стержней.

Параметр	Описание	
Тип группы арматуры	Тип группы.	См. раздел Создание конической или спиральной арматурной группы (стр 557) .

Параметр	Описание	
Число поперечных сечений		
Способ создания	Способ определения шага стержней.	См. раздел Распределение стержней в группе арматурных стержней (стр 597) .
Число арматурных стержней		
Планируемое значение шага		
Точное значение шага		
Точные значения шага		
Исключить	Стержни, которые исключаются из группы.	См. раздел Удаление стержней из группы арматурных стержней (стр 599) .

Свойства арматурных сеток

Для просмотра и изменения свойств арматурных сеток используются свойства объекта **Арматурная сетка**. Файлы свойств арматурных сеток имеют расширение `.rbm`.

Кнопка	Описание
Нумерация	Серия метки сетки.
Имя	Определяемое пользователем имя сетки. Tekla Structures использует имена сеток в отчетах и списках чертежей.
Класс	Используется для группирования арматуры. Например, стержни, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Тип сетки	Форма сетки. Выберите Многоугольник , Прямоугольник или Гнутый .
Расположение поперечных стержней	Укажите, выше или ниже продольных стержней будут находиться поперечные стержни.

Кнопка	Описание
Разрезать по разрезам в родительской детали	Укажите, разрезается ли сетка в соответствии с вырезами (по многоугольнику или по детали) в детали, в которой она находится.
Сетка	<p>Чтобы создать сетку Стандарт, нажмите кнопку ... и выберите сетку из каталога сеток.</p> <p>Свойства стандартных сеток определены в файле <code>mesh_database.inp</code>.</p> <p>Чтобы создать пользовательскую сетку (стр 565), установите флажок Пользовательская сетка и задайте свойства (стр 1081).</p>
Сорт	Сорт стали стержней, из которых состоит сетка. <i>Для пользовательских сеток.</i>
Радиус изгиба	Внутренний радиус изгибов в стержне. <i>Для гнутых сеток.</i>
Крюки	См. раздел Добавление крюков к арматурным стержням (стр 606) . <i>Для гнутых сеток.</i>
Толщина защитного слоя на плоскости	Расстояние от поверхности детали до рабочих стержней в плоскости, в которой лежат стержни.
Толщина защитного слоя от плоскости	Расстояние от поверхности детали до стержня или конца стержня перпендикулярно плоскости стержня.
Начало	Толщина защитного слоя бетона или величина катета от начальной точки сетки. <i>Для прямоугольных и изогнутых сеток.</i>
Конец	Толщина защитного слоя бетона или величина катета от конечной точки сетки. <i>Для гнутых сеток.</i>
Пользовательские атрибуты	<p>Для добавления информации об армировании можно создавать определенные пользователем атрибуты. Атрибуты могут включать численные значения, текст или списки.</p> <p>Значения определенных пользователем атрибутов можно использовать в отчетах и на чертежах.</p> <p>Можно также изменить имена полей и добавить новые поля путем редактирования файла <code>objects.inp</code>. См. раздел Define and update user-defined attributes (UDAs).</p>

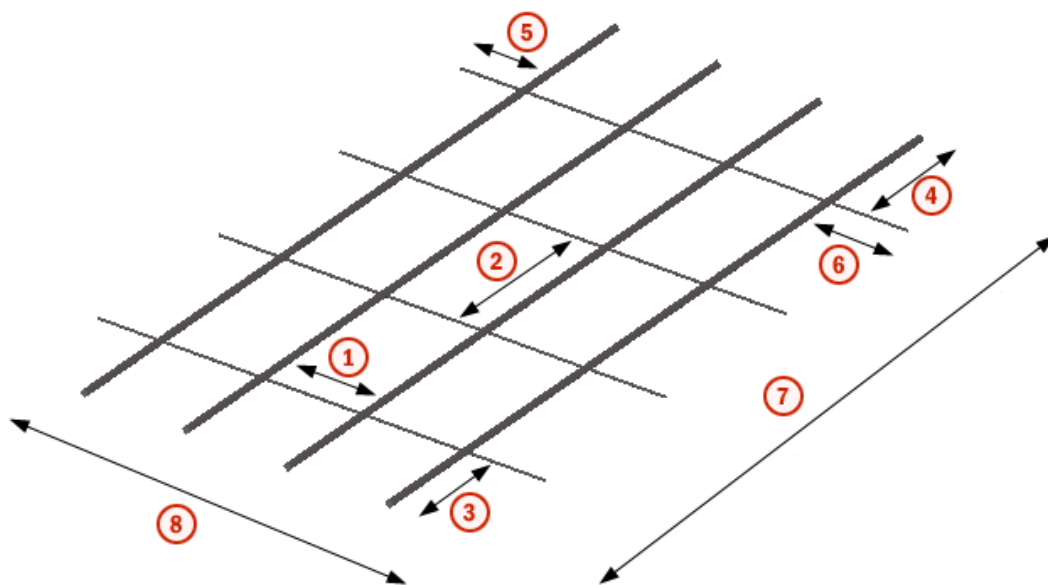
См. также

[Создание арматурной сетки \(стр 560\)](#)

Свойства пользовательских арматурных сеток

Для просмотра и изменения свойств пользовательских арматурных сеток используются свойства объекта **Арматурная сетка**. Файлы свойств арматурных сеток имеют расширение `.rbm`.

Для [пользовательских арматурных сеток \(стр 565\)](#) можно задать следующие свойства:



1. Расстояние в продольном направлении
2. Расстояние в поперечном направлении
3. Свес слева в продольном направлении
4. Свес справа в продольном направлении
5. Свес слева в поперечном направлении
6. Свес справа в поперечном направлении
7. Длина
8. Ширина

Параметр	Описание
Метод распределения	<p>Задайте метод распределения стержней сетки.</p> <ul style="list-style-type: none"> Одинаковое расстояние для всех: для создания сеток с равномерным шагом стержней. Tekla Structures распределяет максимально возможное число стержней по длине, соответствующей значению свойства Длина или Ширина, используя значения свойств Расстояния и Свес слева. Значение свойства Свес справа вычисляется автоматически и не может быть равно нулю. Несколько различных расстояний: для создания сеток с неравномерным шагом стержней. Tekla Structures вычисляет значения свойств Ширина и Длина исходя из значений свойств Расстояния, Свес слева и Свес справа. Если не изменить ни одно из значений, метод распределения меняется обратно на Одинаковое расстояние для всех.
Расстояния	<p>Значения шага продольных и поперечных стержней.</p> <p>При выборе метода распределения Несколько различных расстояний введите все значения шага через пробел. Для повторения значений шага можно использовать знак умножения. Например:</p> <p>2*150 200 3*400 200 2*150</p> <p>Можно создавать сетки с неравномерным шагом стержней. Также можно задавать разные размеры (или даже несколько разных размеров) для продольных и поперечных стержней.</p> <p>Использование нескольких размеров стержней позволяет создать определенный рисунок стержней. Например, если ввести диаметры стержней в продольном направлении как 20 2*6, Tekla Structures создаст рисунок, состоящий из одного стержня диаметром 20 и двух стержней диаметром 6. Этот рисунок может повторяться в продольном направлении сетки.</p>

Параметр	Описание
	
Свес слева	Вылет поперечных стержней за крайние продольные стержни. Вылет продольных стержней за крайние поперечные стержни.
Свес справа	
Диаметры	Диаметр (или размер) продольных или поперечных стержней. Для стержней в обоих направлениях можно задать несколько диаметров. Введите все значения диаметров, разделяя их пробелами. Для повторения значений диаметра можно использовать знак умножения. Например, 12 2*6 в продольном направлении и 6 20 2*12 в поперечном направлении.
Ширина	Длина поперечных стержней.
Длина	Длина продольных стержней.
Марка	Марка стали стержней, из которых состоит сетка.

См. также

[Создание арматурной сетки \(стр 560\)](#)

[Свойства арматурных сеток \(стр 1079\)](#)

Свойства наборов арматуры

Для просмотра и изменения свойств наборов арматуры можно пользоваться панелью свойств или контекстной панелью инструментов. Файлы свойств имеют расширение `.rst`.

Атрибуты

Параметр	Описание
Нумерация	Серия нумерации стержней.

Параметр	Описание	
Имя	<p>Определяемое пользователем имя стержня.</p> <p>Tekla Structures использует имена стержней в отчетах и списках чертежей, а также для определения стержней, относящихся к одному типу.</p>	
Марка	Марка стали стержней.	<p>В каталоге арматурных стержней содержатся predetermined сочетания «марка-размер-радиус». Нажмите кнопку ... на панели свойств, чтобы открыть диалоговое окно Выбрать арматурный стержень. В этом диалоговом окне содержатся доступные размеры стержней для выбранной марки. Также можно указать, является ли стержень рабочим стержнем или хомутом/затяжкой.</p> <p>Файл <code>rebar_database.inp</code> содержит predetermined записи каталога арматурных стержней.</p>
Размер	<p>Диаметр стержней.</p> <p>Номинальный диаметр стержней или метка, определяющая диаметр (в зависимости от среды).</p>	
Радиус изгиба	<p>Внутренний радиус изгибов в стержнях.</p> <p>Радиус изгиба соответствует используемым проектным нормам. Рабочие стержни, хомуты, затяжки и крюки обычно имеют свои минимальные внутренние радиусы изгиба, пропорциональные диаметру арматурного стержня. Фактический радиус изгиба обычно выбирается в соответствии с размером оправок на гибочном станке.</p> <p>Автоматически вычисленные значения отображаются в квадратных скобках, например: [120.00].</p>	
Класс	<p>Используется для группирования арматуры.</p> <p>Например, стержни, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.</p>	
Порядковый номер слоя	<p>Определяет порядок слоев стержней. Введите номер или измените его с помощью кнопок со стрелками. Чем меньше номер, тем ближе слой к поверхности бетона. Можно использовать как положительные, так и отрицательные значения.</p> <p>Если не задавать порядковые номера слоев, Tekla Structures упорядочивает слои стержней в соответствии с порядком их создания. Первый созданный слой находится ближе всего к поверхности бетона.</p>	

Параметр	Описание
	Обратите внимание, что при копировании свойств (стр 132) из одного набора арматуры в другой порядковый номер слоя не копируется.

Свойства распределения

Файлы свойств зон распределения имеют расширение `.rst.zones`.

Параметр	Описание	
Смещение начала	<p>Смещения в начале и конце набора арматуры.</p> <p>По умолчанию Tekla Structures вычисляет значения смещений в соответствии с настройками защитного слоя бетона и диаметром стержней. Автоматически вычисленные значения отображаются в квадратных скобках, например: [32.00].</p> <p>Можно указать, представляет ли значение смещения точное значение (Точно) или минимальное (Минимум). При выборе варианта Минимум фактическое значение смещения может быть больше, в зависимости от свойств распределения. На видах модели отображаются и фактические, и минимальные смещения, например: 50.00 (> 32.00), где минимальное значение заключено в скобки.</p> <p>Обратите внимание, что значения автоматических смещений могут измениться, если крайние стержни набора арматуры разбиваются с помощью разбиений, и разбитые стержни в противном случае окажутся в защитном слое бетона.</p>	
Смещение конца		
Длина	<p>Длина каждой зоны распределения в виде абсолютного значения длины в текущих единицах длины (Абсолютный) или в процентах от общей длины всех зон распределения (Относительный).</p>	<p>Только два из трех свойств — Длина, Число промежутков и Шаг — могут одновременно быть в состоянии Абсолютный или Точно.</p> <p>Хотя бы одно из свойств распределения должно быть гибким и регулироваться для получения практически осуществимого сочетания. На видах модели регулируемое значение отображается красным цветом.</p>
Число промежутков	<p>Определяет, на сколько промежутков делится зона распределения.</p> <p>Можно задать целевое число, к которому будет стремиться Tekla Structures (Планируемый), или фиксированное число промежутков (Точно).</p>	

Параметр	Описание	
Шаг	<p>Значение шага в каждой зоне распределения.</p> <p>Можно задать целевое число, к которому будет стремиться Tekla Structures (Планируемый), или фиксированное число промежутков (Точно).</p>	

Дополнительно: Скругление

Параметр	Описание
Прямые стержни	<p>Укажите, округляются ли длины прямых стержней, первого и последнего участков, а также промежуточных участков. Кроме того, задайте способ округления длин стержней: в большую сторону, в меньшую сторону, до ближайшего подходящего числа в соответствии с точностью округления.</p>
Первый и последний участки	
Промежуточные участки	
Округление вверх на разбиениях	<p>Укажите, насколько можно округлять длины стержней в большую сторону в местах разбиений.</p>

Дополнительно: Ступенчатое сужение

Параметр	Описание
Тип	<p>Укажите, применяется ли к стержням ступенчатое сужение, а также как создаются ступеньки сужения.</p> <p>Возможные варианты — Ничего, Расстояние и Число стержней.</p> <p>При выборе варианта Число стержней введите количество стержней в одной ступеньке сужения.</p>
Прямые стержни	<p>При выборе варианта Расстояние введите значения ступенек сужения для прямых стержней, первого и последнего участков, а также промежуточных участков.</p>
Первый и последний участки	
Промежуточные участки	

Еще

Нажмите кнопку **Пользовательские атрибуты**, чтобы открыть диалоговое окно пользовательских атрибутов. Файлы пользовательских атрибутов имеют расширение `.rst.more`.

См. также

[Создание набора арматуры \(стр 517\)](#)

[Изменение набора арматуры \(стр 571\)](#)

[Свойства второстепенных направляющих \(стр 1087\)](#)

[Свойства граней участков \(стр 1088\)](#)

[Свойства модификаторов свойств \(стр 1089\)](#)

[Свойства модификаторов торцевых узлов \(стр 1092\)](#)

[Свойства разбиений \(стр 1096\)](#)

Свойства второстепенных направляющих

Для просмотра и изменения свойств второстепенных направляющих в наборах арматуры можно пользоваться панелью свойств или контекстной панелью инструментов.

Свойства распределения

Если требуется, чтобы второстепенная направляющая имела те же свойства шага, что и основная направляющая, выберите **Да** в списке **Наследовать шаг от основной** на панели свойств.

Если вы хотите задать свойства шага второстепенной направляющей отдельно от основной направляющей, выберите **Нет** в списке **Наследовать шаг от основной** на панели свойств и внесите необходимые изменения в следующие свойства:

Параметр	Описание
Смещение начала	Смещения в начале и конце набора арматуры.
Смещение конца	По умолчанию Tekla Structures вычисляет значения смещений в соответствии с настройками защитного слоя бетона и диаметром стержней. Автоматически вычисленные значения отображаются в квадратных скобках, например: [32.00]. Можно указать, представляет ли значение смещения точное значение (Точно) или минимальное (Минимум). При выборе варианта Минимум фактическое значение смещения может быть больше, в зависимости от свойств распределения. На видах модели отображаются и

Параметр	Описание	
	<p>фактические, и минимальные смещения, например: 50.00 (> 32.00), где минимальное значение заключено в скобки.</p> <p>Обратите внимание, что значения автоматических смещений могут измениться, если крайние стержни набора арматуры разбиваются с помощью разбиений, и разбитые стержни в противном случае окажутся в защитном слое бетона.</p>	
Длина	<p>Длина каждой зоны распределения в виде абсолютного значения длины в текущих единицах длины (Абсолютный) или в процентах от общей длины всех зон распределения (Относительный).</p>	<p>Только два из трех свойств — Длина, Число промежутков и Шаг — могут одновременно быть в состоянии Абсолютный или Точно.</p> <p>Хотя бы одно из свойств распределения должно быть гибким и регулироваться для получения практически осуществимого сочетания. На видах модели регулируемое значение отображается красным цветом.</p>
Число промежутков в	<p>Определяет, на сколько промежутков делится зона распределения.</p> <p>Можно задать целевое число, к которому будет стремиться Tekla Structures (Планируемый), или фиксированное число промежутков (Точно).</p>	
Шаг	<p>Значение шага в каждой зоне распределения.</p> <p>Можно задать целевое число, к которому будет стремиться Tekla Structures (Планируемый), или фиксированное число промежутков (Точно).</p>	

См. также

[Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов \(стр 580\)](#)

[Свойства наборов арматуры \(стр 1083\)](#)

Свойства граней участков

Для просмотра и изменения свойств граней участков в наборах арматуры можно пользоваться панелью свойств или контекстной панелью инструментов.

Атрибуты

Параметр	Описание
Дополнительное смещение	Расстояние между гранью участка и стержнями. При вводе отрицательного значения стержни будут вынесены за пределы бетона.
Поменять местами стороны стержня	Указывает, переносятся ли стержни на другую сторону грани участка (Да) или нет (Нет). Значение по умолчанию — Нет .
Порядковый номер слоя	Определяет порядок слоев стержней. Введите номер или измените его с помощью кнопок со стрелками. Чем меньше номер, тем ближе слой к поверхности бетона. Можно использовать как положительные, так и отрицательные значения. Если не задавать порядковые номера слоев, Tekla Structures упорядочивает слои стержней в соответствии с порядком их создания. Первый созданный слой находится ближе всего к поверхности бетона. Обратите внимание, что при копировании свойств (стр 132) из одной грани участка в другую порядковый номер слоя не копируется.

См. также

[Изменение набора арматуры с помощью граней участков \(стр 573\)](#)

[Свойства наборов арматуры \(стр 1083\)](#)

Свойства модификаторов свойств

Для просмотра и изменения свойств модификаторов свойств в наборах арматуры можно пользоваться панелью свойств или контекстной панелью инструментов. Файлы свойств имеют расширение `.rst_pm`.

Общие

Параметр	Описание
Затрагиваемые стержни	Выберите, сколько арматурных стержней может быть изменено в одном и том же месте: <ul style="list-style-type: none">• 1/1 = все стержни изменяются в одном и том же поперечном сечении.• 1/2 = каждый второй стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении.

Параметр	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> • 1/3 = каждый третий стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении. • 1/4 = каждый четвертый стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении.
Первый затрагиваемый стержень	<p>Укажите, какой стержень изменяется в первую очередь, начиная от первого конца модификатора.</p> <p>Введите положительное число или измените его с помощью кнопок со стрелками.</p>
Группирование	<p>Выберите, группируются ли и как группируются стержни, на которые влияет модификатор свойств. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Автоматически: стержни группируются в соответствии с автоматическими правилами. • Вручную: стержни группируются независимо от их геометрии или расположения. • Без группирования: стержни не группируются и представляют собой отдельные стержни. Этот вариант используется для переопределения автоматической и ручной группировки.

Атрибуты

Параметр	Описание	
Нумерация	Серия нумерации стержней.	
Имя	<p>Определяемое пользователем имя стержня.</p> <p>Tekla Structures использует имена стержней в отчетах и списках чертежей, а также для определения стержней, относящихся к одному типу.</p>	
Марка	Марка стали стержней.	<p>В каталоге арматурных стержней содержатся predetermined сочетания «марка-размер-радиус». Нажмите кнопку ... на панели свойств, чтобы открыть диалоговое окно Выбрать арматурный стержень. В этом диалоговом окне содержатся доступные</p>
Размер	<p>Диаметр стержней.</p> <p>Номинальный диаметр стержней или метка, определяющая диаметр (в зависимости от среды).</p>	
Радиус изгиба	<p>Внутренний радиус изгибов в стержнях.</p> <p>Радиус изгиба соответствует используемым проектным</p>	

Параметр	Описание	
	<p>нормам. Рабочие стержни, хомуты, затяжки и крюки обычно имеют свои минимальные внутренние радиусы изгиба, пропорциональные диаметру арматурного стержня. Фактический радиус изгиба обычно выбирается в соответствии с размером оправок на гибочном станке.</p> <p>Автоматически вычисленные значения отображаются в квадратных скобках, например: [120.00].</p>	<p>размеры стержней для выбранной марки. Также можно указать, является ли стержень рабочим стержнем или хомутом/затяжкой.</p> <p>Файл <code>rebar_database.inp</code> содержит предопределенные записи каталога арматурных стержней.</p>
Класс	<p>Используется для группирования арматуры.</p> <p>Например, стержни, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.</p>	

Дополнительно: Скругление

Параметр	Описание
Прямые стержни	<p>Укажите, округляются ли длины прямых стержней, первого и последнего участков, а также промежуточных участков. Кроме того, задайте способ округления длин стержней: в большую сторону, в меньшую сторону, до ближайшего подходящего числа в соответствии с точностью округления.</p>
Первый и последний участки	
Промежуточные участки	
Округление вверх на разбиениях	<p>Укажите, насколько можно округлять длины стержней в большую сторону в местах разбиений.</p>

Дополнительно: Ступенчатое сужение

Параметр	Описание
Тип	<p>Укажите, применяется ли к стержням ступенчатое сужение, а</p>

Параметр	Описание
	также как создаются ступеньки сужения. Возможные варианты — Ничего, Расстояние и Число стержней .
	При выборе варианта Число стержней введите количество стержней в одной ступеньке сужения.
Прямые стержни	При выборе варианта Расстояние введите значения ступенек сужения для прямых стержней, первого и последнего участков, а также промежуточных участков.
Первый и последний участки	
Промежуточные участки	

Еще

Нажмите кнопку **Пользовательские атрибуты**, чтобы открыть диалоговое окно пользовательских атрибутов. Файлы пользовательских атрибутов имеют расширение `.rst_pm.more`.

См. также

[Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов \(стр 580\)](#)

[Свойства наборов арматуры \(стр 1083\)](#)

Свойства модификаторов торцевых узлов

Для просмотра и изменения свойств модификаторов концевых узлов в наборах арматуры можно пользоваться панелью свойств или контекстной панелью инструментов. Файлы свойств имеют расширение `.rst_edm`.


Общие

Параметр	Описание
Затрагиваемые стержни	Выберите, сколько арматурных стержней может быть изменено в одном и том же месте: <ul style="list-style-type: none"> 1/1 = все стержни изменяются в одном и том же поперечном сечении. 1/2 = каждый второй стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении. 1/3 = каждый третий стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении.

Параметр	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> 1/4 = каждый четвертый стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении.
Первый затрагиваемый стержень	<p>Укажите, какой стержень изменяется в первую очередь, начиная от первого конца модификатора.</p> <p>Введите положительное число или измените его с помощью кнопок со стрелками.</p>
Тип в конце	<p>Выберите Крюк или Изгибание.</p> <p>При выборе пустого значения крюки или изгибы не создаются, однако можно задать корректировку длины, подготовку концов и пользовательские атрибуты.</p>

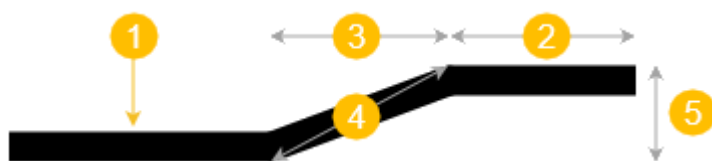
Крюк

Эти свойства доступны, когда **Тип в конце** — **Крюк**.


Параметр	Описание	
Тип крюка	Форма крюка.	<p>В файле <code>rebar_database.inp</code> содержатся predefined минимальный радиус изгиба и минимальная длина крюка для всех стандартных крюков.</p> <p>См. раздел Добавление крюков к арматурным стержням (стр 606).</p>
Угол	Угол пользовательского крюка.	
Радиус	Внутренний радиус изгиба стандартного или пользовательского крюка.	
Длина	Длина прямой части стандартного или пользовательского крюка.	
Поворот крюка	Угол поворота крюка относительно плоскости стержня. Используется для создания трехмерных стержней.	
		<p>Например:</p> 

Изгибание

Эти свойства доступны, когда **Тип в конце** — **Изгибание**.



(1) = местоположение модификатора концевго узла

Параметр	Описание
Тип изгиба	<p>Выберите Без изгиба, Стандартное изгибание или Пользовательское изгибание.</p> <p>Вариант Без изгиба используется для переопределения других модификаторов концевых узлов, которые создают изгибы.</p> <p>При стандартном изгибании размеры изгибов считываются из файла <code>rebar_database.inp</code>.</p>
Длина прямого участка изгиба	<p>При пользовательском изгибании введите длину прямого участка изгиба.</p> <p>Это (2) на рисунке выше.</p>
Длина изогнутого участка	<p>При пользовательском изгибании укажите, в каком направлении определяется длина изогнутого участка: диагональном (4) или горизонтальном (3):</p>  <p>Затем выберите и введите необходимое расстояние или множитель диаметра стержня.</p>
Смещение изогнутого участка	<p>При пользовательском изгибании введите расстояние смещения прямого участка изгиба.</p> <p>Это (5) на рисунке выше.</p> <p>Значение по умолчанию — $2 * \text{фактический диаметр стержня}$.</p>
Поворот изгиба	<p>Укажите, на какой угол поворачивается изгиб.</p>

Регулировка длины

Параметр	Описание
Тип регулировки	<p>Укажите, регулируется ли длина стержней и как она регулируется.</p> <ul style="list-style-type: none"> Без регулировки: длина стержней не регулируется.

Параметр	Описание
	<ul style="list-style-type: none"> • Смещение конца: длина стержней регулируется в соответствии с заданным смещением конца. При использовании этого варианта грани участков остаются на гранях бетонной детали и продолжают быть адаптивными по отношению к ним, однако могут удлиняться или укорачиваться на концах стержня. • Длина участка: длина стержней корректируется в соответствии с заданной длиной участка.
Длина	<p>Длина смещения конца или участка, в зависимости от выбранного типа регулировки.</p> <p>Если используется смещение конца, введите положительное значение для удлинения стержней или отрицательное значение для укорачивания стержней.</p> <p>Если используется длина участка, введите положительное значение для задания длины участка.</p>
Выровнять концы стержней	<p>Когда длины прямых стержней округляются и/или к ним применяется ступенчатое сужение, можно указать, выравниваются ли концы стержней, которые находятся ближе к модификатору концевого узла.</p> <p>Если выбрать Нет, округление и ступенчатое сужение имеют место на суживаемом торце набора арматуры, а если сужаются оба торца, то на том торце, где угол больше.</p>

Подготовка концов

Параметр	Описание
Метод	<p>Выберите метод подготовки концов стержней. Возможные варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Муфта • Охватывающая муфта • Охватываемая муфта • С резьбой • Анкер

Параметр	Описание
Типе	Выберите тип метода подготовки концов. Возможные варианты: <ul style="list-style-type: none"> • Стандарт • Положение • Связь • Переход • Болт • Пригодно для сварки
Продукт	Наименование изделия, используемого в качестве концевой узла. Может отображаться в отчетах.
Code (Код)	Код изделия, используемого в качестве концевой узла. Может отображаться в отчетах.
Тип резьбы	Введите тип резьбы.
Длина резьбы	Длина резьбы от конца стержня.
Доп. длина при изготовлении	Дополнительная длина, необходимая при нанесении резьбы некоторыми способами. Может отображаться в отчетах, но не влияет на общую длину стержня.

Еще

Нажмите кнопку **Пользовательские атрибуты**, чтобы открыть пользовательские атрибуты модификаторов концевых узлов набора арматуры. Файлы пользовательских атрибутов имеют расширение `.rst_edm.more`.

См. также


[Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов \(стр 580\)](#)

[Свойства наборов арматуры \(стр 1083\)](#)

Свойства разбиений

Для просмотра и изменения свойств разбиений в наборах арматуры можно пользоваться панелью свойств или контекстной панелью инструментов. Файлы свойств имеют расширение `.rst_sm`.

Некоторые из перечисленных ниже настроек зависят от направления

разбиения. Символ стрелки  рядом со средней точкой разбиения указывает направление разбиения и его левую и правую стороны. Стрелка направлена от начала разбиения к его концу.

Общие

Параметр	Описание
Затрагиваемые стержни	<p>Выберите, сколько арматурных стержней может быть изменено в одном и том же месте:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1/1 = все стержни изменяются в одном и том же поперечном сечении. • 1/2 = каждый второй стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении. • 1/3 = каждый третий стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении. • 1/4 = каждый четвертый стержень изменяется в одном и том же поперечном сечении.
Первый затрагиваемый стержень	<p>Укажите, какой стержень изменяется в первую очередь, начиная от первого конца модификатора.</p> <p>Введите положительное число или измените его с помощью кнопок со стрелками.</p>
Тип разбиения	Выберите Нахлест или Изгибание .
Смещение разбиения	<p>Определяет, на каком удалении от разбиения фактически разбиваются стержни.</p> <p>При положительных значениях место фактического разбиения стержня смещается вправо, при отрицательных — влево от разбиения.</p>

Напуск

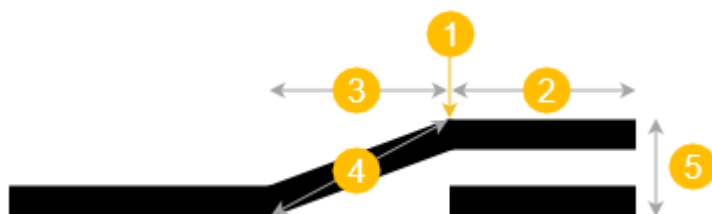
Эти свойства доступны, когда **Тип разбиения** — **Нахлест**.

Параметр	Описание
Тип нахлеста	Выберите Стандартный нахлест или Пользовательский нахлест .
Длина напуска	<p>При пользовательском нахлесте введите длину напуска в месте стыка.</p> <p>При стандартном нахлесте длина напуска считывается из файла <code>rebar_database.inp</code>.</p>
Сторона напуска	<p>Выберите сторону нахлеста относительно разбиения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Напуск слева • Напуск справа • Напуск посередине



Параметр	Описание
Размещение напуска	Выберите, как располагаются стыкуемые стержни — параллельно друг другу или поперек друг друга.

Изгибание

Эти свойства доступны, когда **Тип разбиения** — **Изгибание**.



(1) = местоположение разбиения

Параметр	Описание
Тип изгиба	Выберите Стандартное изгибание или Пользовательское изгибание . При стандартном изгибании размеры изгибов считываются из файла <code>rebar_database.inp</code> .
Длина прямого участка изгиба	При использовании пользовательского изгиба введите длину прямого участка изгиба. Это (2) на рисунке выше.
Длина изогнутого участка	При пользовательском изгибании укажите, в каком направлении определяется длина изогнутого участка: диагональном (4) или горизонтальном (3):  или  Затем выберите и введите необходимое расстояние или множитель диаметра стержня.
Смещение изогнутого участка	При использовании пользовательского изгиба введите расстояние смещения прямого участка изгиба. Это (5) на рисунке выше. Значение по умолчанию — $2 * \text{фактический диаметр стержня}$.
Сторона изгиба	Выберите, с какой стороны от разбиения создается изгиб: Слева или Справа .
Поворот изгиба	Укажите, на какой угол поворачивается изгиб.

Размещение вразбежку

Параметр	Описание
Тип разбежки	Укажите, располагаются ли стыки вразбежку, а также в каком направлении они при этом смещаются. Возможные варианты: <ul style="list-style-type: none">• Без разбежки• Разбежка слева• Разбежка справа• Разбежка посередине
Смещение разбежки	Смещение смежных стержней, если они располагаются вразбежку.

См. также





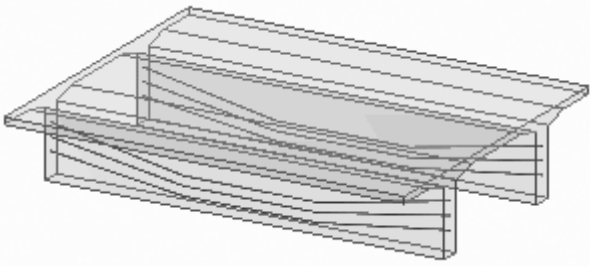
[Локальное изменение набора арматуры с помощью модификаторов \(стр 580\)](#)

[Свойства наборов арматуры \(стр 1083\)](#)

Свойства арматурных прядей

Для просмотра и изменения свойства прядей используются свойства объекта **Преднапряженная арматура**. Файлы свойств имеют расширение `.rbs`.

Параметр	Описание
Общие	
Нумерация	Серия метки пряди.
Имя	Определяемое пользователем имя пряди. Tekla Structures использует имена прядей в отчетах и списках чертежей, а также для определения прядей, относящихся к одному типу.
Марка	Сорт стали пряди.
Размер	Диаметр пряди. Номинальный диаметр пряди или метка, определяющая диаметр (в зависимости от среды).
Радиус изгиба	Внутренний радиус изгибов в пряди. Можно ввести отдельное значение для каждого сгиба. Значения разделяются пробелами.

Параметр	Описание
Класс	Используется для группирования арматуры. Например, пряди, принадлежащие к разным классам, можно отображать разными цветами.
Тяга на одну нить	Предварительное напряжение на прядь (кН).
Число поперечных сечений	<p>Число поперечных сечений в структуре прядей. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Число поперечных сечений вдоль профиля пряди = 1:  <ul style="list-style-type: none"> • Число поперечных сечений вдоль профиля пряди = 2:  <ul style="list-style-type: none"> • Число поперечных сечений вдоль профиля пряди = 3:  <ul style="list-style-type: none"> • Число поперечных сечений вдоль профиля пряди = 4:  <p>В этой двутавровой балке число поперечных сечений равно 4:</p> 

Параметр	Описание
Расцепление	
Расцепленные нити	Введите номер пряди. Номер пряди соответствует порядку выбора пряди.
С начала	Введите длину расцепления.
От центра к началу От центра к концу От конца	Если установить флажок Симметрия , значения в полях От начала и От центра к началу копируются в поля От конца и От центра к концу .
Симметрия	Определяет, симметричны ли длины в начале и в конце.
Пользовательские свойства	
Еще	<p>Для добавления информации об армировании можно создавать определенные пользователем атрибуты. Атрибуты могут включать численные значения, текст или списки.</p> <p>Значения определенных пользователем атрибутов можно использовать в отчетах и на чертежах.</p> <p>Чтобы задать значения для пользовательских атрибутов, нажмите кнопку Еще.</p> <p>Можно также изменить имена полей и добавить новые поля путем редактирования файла <code>objects.inp</code>. См. раздел Define and update user-defined attributes (UDAs).</p>

См. также

[Создание структуры арматурных прядей \(стр 566\)](#)

[Расцепление арматурных прядей \(стр 567\)](#)

11 Отказ от ответственности

© Trimble Solutions Corporation и ее лицензиары, 2019 г. Все права защищены.

Данное Руководство предназначено для использования с указанным Программным обеспечением. Использование этого Программного обеспечения и использование данного Руководства к программному обеспечению регламентируется Лицензионным соглашением. В числе прочего, Лицензионным соглашением предусматриваются определенные гарантии в отношении этого Программного обеспечения и данного Руководства, отказ от других гарантийных обязательств, ограничение подлежащих взысканию убытков, а также определяются разрешенные способы использования данного Программного обеспечения и полномочия пользователя на использование Программного обеспечения. Вся информация, содержащаяся в данном Руководстве, предоставляется с гарантиями, изложенными в Лицензионном соглашении. Обратитесь к Лицензионному соглашению для ознакомления с обязательствами и ограничениями прав пользователя. Корпорация Trimble не гарантирует отсутствие в тексте технических неточностей и опечаток. Корпорация Trimble сохраняет за собой право вносить изменения и дополнения в данное Руководство в связи с изменениями в Программном обеспечении либо по иным причинам.

Кроме того, данное Руководство к программному обеспечению защищено законами об авторском праве и международными соглашениями. Несанкционированное воспроизведение, отображение, изменение и распространение данного Руководства или любой его части влечет за собой гражданскую и уголовную ответственность и будет преследоваться по всей строгости закона.

Tekla, Tekla Structures, Tekla BIMsight, BIMsight, Tekla Civil, Tedds, Solve, Fastrak и Orion — это зарегистрированные товарные знаки или товарные знаки Trimble Solutions Corporation в Европейском Союзе, Соединенных Штатах и/или других странах. Подробнее о товарных знаках Trimble Solutions: <http://www.tekla.com/tekla-trademarks>. Trimble — это зарегистрированный товарный знак или товарный знак Trimble Inc. в Европейском Союзе, США и/или других странах. Подробнее о товарных знаках Trimble: <http://www.trimble.com/trademarks.aspx>. Прочие

упомянутые в данном Руководстве наименования продуктов и компаний являются или могут являться товарными знаками соответствующих владельцев. Упоминание продукта или фирменного наименования третьей стороны не предполагает связи с данной третьей стороной или наличия одобрения данной третьей стороны; Trimble отрицает подобную связь или одобрение за исключением тех случаев, где особо оговорено иное.

Части этого программного обеспечения:

D-Cubed 2D DCM © Siemens Industry Software Limited, 2010 г. С сохранением всех прав.

EPM toolkit © Jotne EPM Technology a.s., Осло, Норвегия, 1995-2006 гг. С сохранением всех прав.

Open Cascade Express Mesh © 2015 OPEN CASCADE S.A.S. Все права защищены.

PolyBoolean C++ Library © Complex A5 Co. Ltd, 2001-2012 гг. С сохранением всех прав.

FLY SDK - CAD SDK © VisualIntegrity™, 2012 г. С сохранением всех прав.

Teigha © 2002-2016 Open Design Alliance. Все права защищены.

CADhatch.com © 2017. All rights reserved.

FlexNet Publisher © 2014 Flexera Software LLC. Все права защищены.

В данном продукте используются защищенные законодательством об интеллектуальной собственности и конфиденциальные технология, информация и творческие разработки, принадлежащие компании Flexera Software LLC и ее лицензиарам, если таковые имеются. Использование, копирование, распространение, показ, изменение или передача данной технологии полностью либо частично в любой форме или каким-либо образом без предварительного письменного разрешения компании Flexera Software LLC строго запрещены. За исключением случаев, явно оговоренных компанией Flexera Software LLC в письменной форме, владение данной технологией не может служить основанием для получения каких-либо лицензий или прав, вытекающих из прав Flexera Software LLC на объект интеллектуальной собственности, в порядке лишения права возражения, презумпции либо иным образом.

Для просмотра лицензий на стороннее программное обеспечение с открытым исходным кодом откройте Tekla Structures, перейдите в меню **Файл --> Справка --> О программе Tekla Structures** и нажмите **Сторонние лицензии**.

Элементы программного обеспечения, описанного в данном Руководстве, защищены рядом патентов и могут быть объектами заявок на патенты в США и/или других странах. Дополнительные сведения см. на странице <http://www.tekla.com/tekla-patents>.

Индекс

*		
* (символ).....	216	
З		
3D		
в привязке.....	89	
виды.....	50	
?		
? (символ).....	216	
A		
ASCII-файл в качестве ссылочной функции.....	921	
AutomaticSplicingTool.....	615	
C		
c-профили.....	1032	
E		
excel в проектировании.....	839	
Excel		
использование с пользовательскими компонентами.....	961	
проектирование соединений.....	853	
I		
INP-файлы		
в пользовательских компонентах....	974,980	
J		
joints.def.....	839	
R		
RebarClassifier.....	617	
RebarSeqNumbering.....	617	
RGB-значения.....	73	
U		
UDL.....	864	
A		
АвтоБолт		
создание болтов.....	407	
АвтоСоединение.....	818	
использование.....	823	
настройки.....	819	
правила.....	819,830	
АвтоСтандарты.....	818,824	
использование.....	829	
использование равномерно распределенных нагрузок.....	837	
использование сил реакции.....	837	
объединение свойств.....	833	
перебор свойств.....	833	
правила.....	830	
проверка соединений.....	835	
B		
Визуализатор.....	706	
Визуализатор Trimble Connect		
настройки сцены.....	708	
создание анимаций.....	708	
создание снимков.....	708	

Д

Диспетчер проверки на конфликты..... 732

Ж

ЖБ элементы
выбор..... 153

М

Массив объектов (29)..... 171
Мастер нестандартных компонентов
свойства..... 1013
Моделирование
Угол зрения для сборки..... 697
угол зрения для детали..... 697
угол зрения для компонента..... 697
угол зрения для соединения..... 697
Моделирование элементов настила или
ограждений (66)..... 400

П

Поменять ручки местами..... 371
Приложения и компоненты..... 870
импорт пользовательских
компонентов..... 970
экспорт пользовательских
компонентов..... 970

С

Сварные швы в компонентах..... 839

а

авто
в привязке..... 89
адаптивность по умолчанию..... 395
адаптивность
армирования..... 612
настройки по умолчанию..... 395
отдельных объектов модели..... 395
анкерные крюки..... 606

арифметические операторы..... 921
арматура
адаптивность..... 612
геометрия..... 614
группирование..... 602
длина..... 618
длина участка стержня..... 622
защитный слой бетона..... 609
изменение..... 571,592
каталог форм..... 545,548,549
крюки..... 606
объединение..... 603
разгруппирование..... 601
разделение..... 604
ручки..... 605
создание..... 517,543
типы сгиба..... 637
арматурные стержни..... 543
геометрия..... 614
длина..... 618
длина участка..... 622
заливка..... 551
изменение..... 592
интервал..... 597
каталог форм..... 545,548,549
крюки..... 606
объединение..... 603
ручки..... 605
типы сгиба..... 637
армирование объектов заливки..... 551
армирование
соединение встык..... 615
армирование
адаптивность..... 612
в шаблонах..... 663
геометрия..... 614
группа стержней переменного
сечения..... 557
группирование..... 602
группы изогнутых стержней..... 553
группы кольцевых стержней..... 555
группы стержней..... 544
длина стержня..... 618
длина участка стержня..... 622
для объектов заливки..... 551
защитный слой бетона..... 609
идентичные..... 756
изменение..... 570,571,592

информация о слоях.....	617
каталог форм.....	545,548,549
классификация.....	617
коды форм.....	624,625
крюки.....	606
наборы арматуры.....	517
нахлест.....	568
нумерация.....	756,763
объединение.....	603
отдельные стержни.....	543
пользовательская сетка.....	560
порядковые номера.....	617
последовательные номера.....	617
предварительно напряженные пряди	566
прикрепление к детали.....	613
пропуск стержней.....	599
пряди.....	566
разгруппирование.....	601
разделение.....	604
распознавание форм.....	623
расцепление прядей.....	567
ручки.....	605
сетка.....	560
спиральная группа стержней.....	557
типы сгиба.....	637
формы гибки.....	624,625
атрибуты шаблонов в фильтрах.....	216

Б

базовые точки.....	62
балки сложной формы (бетон).....	1032
балки	
бетонные балки.....	334
бетонные составные балки.....	336
изгиб.....	402
изогнутые балки.....	281
искривление.....	400
ортогональные балки.....	287
спиральные балки.....	290,291,340
стальные балки.....	275
стальные составные балки.....	278
бетонные балки.....	334
бетонные детали.....	271
балки.....	334
блочные фундаменты.....	359

колонны.....	331
ленточные фундаменты.....	362
лофтинговые плиты.....	350
направление формования.....	484
отлитые элементы.....	479
отображение как непрерывно бетонируемых.....	489
панели.....	343
перекрытия.....	346
составные балки.....	336
стены.....	343
элементы.....	365
бетонные детали	
спиральные балки.....	340
бетонные панели.....	343
бетонные стены.....	343
бетонные элементы.....	365
блокирование и разблокирование	
пользовательские компоненты.....	974
блочные фундаменты.....	359
размещение.....	393
свойства.....	359
болты.....	407,469
изменение.....	407
отверстия.....	419
прикрепление болтами сборочных узлов.....	470
проверка на конфликты.....	744
расстояние между болтами.....	725
создание.....	407
форма группы болтов.....	407
шпильки.....	419
быстрый набор, см. сочетания клавиш....	257

В

вертикальное положение.....	380
видимость объектов.....	56,687
видимость	
деталей.....	687
разделителей заливки.....	505
виды.....	35
изменение.....	48
именование.....	48
обновление.....	51
открытие.....	48
переключение между видами.....	50

свойства.....	52
создание.....	37
сохранение.....	48
удаление.....	48
виды модели.....	35,37
варианты тонирования.....	689
режимы представления.....	689
виды сетки	
свойства.....	53
визуализация	
DirectX.....	76
OpenGL.....	76
визуализация модели.....	706
вкладка «Общие».....	839,863
вкладка «Проектирование».....	839,864
вкладка «Расчет».....	839
вкладки.....	227
включение/отключение	
работа с заливкой.....	487,488
вложенные компоненты	
примеры.....	877,940
вложенные сборки.....	473,475
восстановление модели.....	746
вспомогательные дуги.....	665
вспомогательные линии.....	665,909
вспомогательные объекты.....	665
Вспомогательные плоскости.....	667
вспомогательные дуги.....	668
вспомогательные линии.....	666
вспомогательные окружности.....	668
вспомогательные поликривые.....	669
изменение местоположения.....	671
копирование со смещением.....	671
вспомогательные окружности.....	665
вспомогательные плоскости.....	665,909
вспомогательные поликривые.....	665
второстепенные направляющие.....	580
входные файлы пользовательских	
компонентов.....	980
выбор рабочей плоскости.....	72
выбор	
ЖБ элементы.....	153
все объекты.....	140
дат из модели.....	225
значений из другой модели.....	225
многоуровневые сборки.....	153
невозможно выбрать объекты.....	155
несколько объектов.....	140

объекты.....	140,147,155
объекты в компонентах.....	153
по идентификатору.....	140
по щелчку правой кнопкой мыши..	155
предыдущие объекты.....	140
прерывание выбора объектов.....	155
разделители заливки.....	508
ручки.....	140
сборки.....	153
выгибание деталей.....	402
выделение при наведении указателя..	155
выделение	
объекты.....	155
отлитые элементы.....	482
сборки.....	476
вырез по детали.....	442
вырез по многоугольнику.....	442
вырезы/срезы	
в наборах арматуры.....	588
высокая точность.....	688
вычисления.....	919

Г

геометрия	
армирования.....	614
изменение.....	403
редактирование.....	403
глобальная система координат.....	56
глобальная точка начала координат.....	56
глубина вида.....	56
гнутые пластины.....	296,313
горизонтальное положение.....	382
границы участков.....	573
граничные плоскости.....	1021
групп арматурных стержней	
длина участка стержня.....	622
каталог форм.....	549
группа изогнутых арматурных стержней	
.....	553
группа кольцевых арматурных стержней	
.....	555
группирование	
армирование.....	602
конфликты.....	739
групповые символы.....	216
группы арматурных стержней.....	544
адаптивность.....	612

геометрия.....	614
группирование.....	602
длина стержня.....	618
заливка.....	551
изменение.....	592
изогнутых.....	553
исключение стержней.....	599
каталог форм.....	545,548
кольцевых.....	555
объединение.....	603
переменного сечения.....	557
пропуск стержней.....	599
разгруппирование.....	601
разделение.....	604
ручки.....	605
спиральные.....	557
группы арматуры.....	544
изогнутые.....	553
кольцевые.....	555
переменного сечения.....	557
спиральные.....	557
группы для опубликования в каталоге «Приложения и компоненты».....	798
группы объектов.....	698
изменение цвета.....	702
копирование в другую модель.....	698
параметры прозрачности.....	1071
параметры цветов.....	1070
создание.....	698
удаление.....	698

Д

двухтавровые балки (бетон).....	1032
двухтавровые балки (сталь).....	1032
двухтавровые профили.....	1032
деталей	
пользовательские детали.....	870
детали болтового соединения.....	407
детализация деталей	
открепление.....	398
расчленение.....	398
детали	
бетонные детали.....	271
горизонтальные детали.....	392
добавление в сборку.....	474
идентичные детали.....	755
изгиб.....	402

изгибание.....	391
изменение.....	271,395
изменение материала.....	385
изменение профиля.....	385
изменение формы детали.....	125
изменение цвета.....	701
изогнутые детали.....	391
копирование.....	271
местоположение.....	374
настройки положения.....	1071
нумерация.....	753,761,770
объединение.....	397
определенные пользователем	
атрибуты;.....	388
отображение и скрытие.....	687
отображение с высокой точностью.....	688
отображение с точными линиями.....	688
отображение только выбранных деталей.....	695
подписи.....	389
положение.....	371,374
разделение.....	396
разрезание другой деталью.....	442
ручки.....	371
сборки.....	468
свойства.....	271
скрытие.....	694
создание.....	271
сравнение.....	728
стальные детали.....	271
элементы.....	365
деталь	
опорные линии.....	371
положение.....	371
ручки.....	371
диагностика модели.....	746
диалоговые окна	
загрузка свойств.....	135
сохранение свойств.....	135
диспетчер форм арматурных стержней.... 623	
правила.....	629,637
формулы.....	635
формы гибки.....	624,625,637
добавление детали, см. прикрепление деталей.....	398
добавление	
кнопки.....	227

линии сетки.....	30
другие.....	1032
дуги	
измерение.....	725

е

единицы бетонирования	
добавление объектов автоматически	
.....	501
единицы заливки.....	496
единицы и десятичные разряды.....	22
если не удастся выбрать объекты.....	155

ж

журнал	
конфликтов.....	741

з

зависимости	
в формулах переменных.....	936
загрузка	
сохраненные свойства.....	135
закрытие	
редактор пользовательских	
компонентов.....	888
заливка	
армирование.....	551
введение.....	486
изменение цвета и прозрачности...	495
ошибки.....	511
представление заливки.....	489
просмотр.....	489
запись	
макрокоманды.....	792
запрос	
свойства объектов.....	718
запуск	
макрокоманды.....	792
защитный слой бетона	
армирования.....	609
звездочка.....	216
зетовые профили.....	1032
знак вопроса.....	216

значения	
выбор из модели.....	225
значок кисти.....	132

и

идентичные	
армирование.....	756
детали.....	755
фрагменты.....	394
изгиб.....	402
изгибание.....	391
изменение	
детали.....	271
изменение размера	
кнопки.....	227
изменение формы	
объекты.....	125
изменение	
армирование.....	571,592
бетонные балки.....	334
бетонные колонны.....	331
бетонные лофтинговые плиты.....	350
бетонные панели.....	343
бетонные перекрытия.....	346
бетонные составные балки.....	336
бетонные стены.....	343
бетонные элементы.....	365
блочные фундаменты.....	359
вспомогательные объекты.....	671
геометрия.....	403
детали.....	395
изогнутые балки.....	281
контурные пластины.....	293
ленточные фундаменты.....	362
наборы арматуры.....	571
объекты.....	125
ортогональные балки.....	287
пользовательские компоненты.....	877
разделители заливки.....	509
сварные швы в сварные швы по	
многоугольнику.....	439
свойства объекта заливки.....	496
сдвоенные профили.....	284
стальные балки.....	275
стальные колонны.....	273
стальные лофтинговые пластины...	321
стальные составные балки.....	278

шаблоны моделей.....	266
элементы.....	365,403
измерение объектов.....	725
дуги.....	725
расстояние между болтами.....	725
расстояния.....	725
углы.....	725
изображение-эскиз	
пользовательского компонента.....	877
изогнутая сетка.....	560
изогнутые детали.....	281,391
импорт элементов.....	365
импорт	
пользовательские компоненты.....	970
сочетания клавиш.....	257
точки.....	676
инструмент «Линейный массив».....	165
инструмент «Радиальный массив».....	168
инструмент автоматического создания	
соединений встык.....	615
инструмент размещения форм арматуры	
.....	529
информация в раздвоении.....	423
искривление.....	400
балки.....	400
бетонные перекрытия.....	400
исправление	
ошибки нумерации.....	769
история операций.....	138

К

каталог компонентов.....	809
категории	
в фильтрах.....	197
класс.....	701
классификатор арматуры.....	617
коды форм	
армирования.....	623,624,625,629
колонны	
бетонные колонны.....	331
размещение.....	393
стальные колонны.....	273
команды	
настройка.....	227
определенные пользователем.....	227
комментарии	
в проверке на конфликты.....	740,741

компоненты в «Приложениях и	
компонентах».....	809
компоненты	
концептуальные.....	817
преобразование.....	817
компоненты	
виды.....	801
вложенные компоненты.....	877
выбор.....	153
детализация.....	801
каталог.....	809
многоуровневые компоненты.....	877
отображение невидимых объектов.....	696
расчленение.....	877
свойства.....	801
соединения.....	801
узлы.....	801
компоновка панели свойств.....	243
коническая гнутая пластина.....	296,313
контекстная панель инструментов	
изменение положения детали.....	374
настройка.....	260
контрольные номера.....	770
блокирование.....	775
назначение деталям.....	771
направления.....	772
настройки.....	1075
отображение в модели.....	773
порядок.....	772
пример.....	776
разблокирование.....	775
удаление.....	774
контрольные точки.....	62
контурные пластины.....	293
конфликтующие объекты.....	731
координаты.....	25
копирование	
Инструмент «Радиальный массив».....	168
вспомогательных объектов со	
смещением.....	671
группы объектов.....	698
детали.....	271
контекстная панель инструментов.....	132
объекты.....	158,159
панель свойств.....	132
разделители заливки.....	508
с помощью компонента «Массив	
объектов (29)».....	171

свойства.....	132
ссылки на свойства.....	918
фильтры.....	224
коробчатые профили.....	1032
корытообразные профили.....	1032
круглые	
отверстия.....	419
перекрытия.....	346
пластины.....	293

Л

лента.....	116
ленточные фундаменты.....	362
ленты	
восстановление.....	227
настройка.....	227
резервное копирование.....	227
линии сетки	
добавление.....	30
изменение.....	31
свойства.....	31
удаление.....	34
линии	
точно.....	688
логические операторы и операторы	
сравнения.....	921
локальная система координат.....	56
лофтинговая плита	
бетон.....	350
лофтинговая стена	
бетон.....	350
лофтинговые пластины	
стальные.....	321

М

магнитные вспомогательные плоскости и	
линии.....	909
макрокоманды	
глобальные.....	789,792
добавление.....	792
запись.....	792
запуск.....	792
локальные.....	789,792
папка макрокоманд.....	789
редактирование.....	792

мастер пользовательских компонентов....	877
математические функции.....	921
метки	
подписи деталей.....	389
многоугольная сетка.....	560
многоуровневые сборки.....	153
многоуровневые	
компоненты.....	877,940
многоэтажные конструкции.....	393
модели стандартных деталей.....	787
модели	
изменение масштаба.....	85
нумерация.....	750
облет модели.....	730
перемещение.....	85
поворот.....	85
проверка на предмет ошибок.....	715
моделирование	
идентичные фрагменты.....	394
работа с Визуализатором Trimble	
Connect.....	708
с большей точностью.....	688
модификаторы наборов арматуры.....	580
модификаторы свойств.....	580
модификаторы торцевых узлов.....	580
модификаторы	
в пользовательских компонентах...	962
видимость.....	580
отображение или скрытие.....	580
монолитные	
непрерывно бетонизируемые	
конструкции.....	489
просмотр деталей.....	489
просмотр объектов заливки.....	489
монолиты.....	479
объекты заливки.....	493
разделители заливки....	502,505,508,509,510
этапы заливки.....	486,487,492,495,745

Н

наборы арматуры.....	517
в криволинейных конструкциях.....	536
границы участков.....	573
изменение.....	571,580

инструмент размещения форм		параметры отображения.....	1066
арматуры.....	529	параметры прозрачности.....	1071
модификаторы.....	580	параметры цветов.....	1070
модификаторы в пользовательских		пользовательские компоненты.....	1012
компонентах.....	962	привязка.....	115
отображение или скрытие		редактор диалоговых окон	
модификаторов.....	580	пользовательских компонентов.....	974
разрезание.....	588	свойства армирования.....	1076
шаг.....	589	свойства бетонного перекрытия.....	346
наклонные перекрытия.....	403	свойства бетонного элемента.....	365
направление вверх.....	863	свойства бетонной балки.....	334
направление вверх на поверхности		свойства бетонной колонны.....	331
формы.....	485	свойства бетонной панели.....	343
направление моделирования.....	392	свойства бетонных лофтинговых плит	
настройка		350
атрибуты инструмента		свойства блочного фундамента.....	359
«Пользовательский запрос».....	721	свойства болта.....	407
виды.....	21	свойства вида.....	52
вкладки.....	227	свойства вида сетки.....	53
команды.....	227	свойства контурной пластины.....	293
контекстная панель инструментов....		свойства ленточного фундамента...	362
226,260		свойства линии сетки.....	31
лента.....	226	свойства ортогональной балки.....	287
ленты.....	227	свойства сварного шва.....	423
панели инструментов.....	226,260	свойства сдвоенного профиля.....	284
панель свойств.....	226,243	свойства сетки.....	25
рабочая область.....	21	свойства стального элемента.....	365
рабочая плоскость.....	21	свойства стальной балки....	275,278,281
рабочее пространство.....	21	свойства стальной колонны.....	273
сетка.....	21	свойства стальных лофтинговых	
сочетания клавиш.....	226,257	пластин.....	321
настройки нумерации.....	1072	свойства точки.....	676
настройки поворота.....	178	свойства фаски кромки.....	448
настройки представления объектов....		свойства фаски угла.....	448
700,704,705		шаблоны моделей.....	266
настройки привязки.....	115	нахлест.....	568
настройки соединений по умолчанию	839	начало координат.....	56
настройки		непрерывно бетонируемые конструкции	
адаптивность.....	395	489
единицы и десятичные разряды.....	22	нестандартные крюки.....	606
настройки нумерации....		номера семейств.....	758,759
760,1072,1074,1075		изменение.....	760
настройки поворота.....	178	пример.....	782
настройки положения деталей.....	1071	нумерация.....	750,761
настройки прозрачности.....	704,705	армирование.....	756,763
настройки цвета.....	704,705	вручную.....	764
нумерация.....	786	детали.....	761,770
параметры вида.....	1066	журнал.....	768

идентичные детали.....	755
изменение.....	764
контрольные номера....	
770,771,772,773,774,775,776	
модель стандартных деталей.....	787
настройки.....	760,786,1072,1074,1075
номера семейств.....	758,759,760,782
о нумерации.....	750
определенные пользователем	
атрибуты.....	757
отлитые элементы.....	762
очистка.....	765
перенумерация.....	770
предварительные номера.....	764
примеры.....	781,782,783,784
проверка и исправление.....	769
сборки.....	762
сварные швы.....	763
серии.....	751,752,755
серии нумерации.....	753
что влияет.....	756
нумерация конструкционных групп.....	778
нумерация	
нумерация конструкционных групп....	778

О

область без покраски.....	464
облет модели.....	730
обновление видов.....	51
обозреватель пользовательских	
компонентов.....	918
обозреватель пользовательского	
компонента.....	888
обработка поверхности с укладкой	
плитки	
определения рисунков укладки	
плитки.....	460
пример определения рисунка укладки	
плитки.....	460
создание новых рисунков укладки	
плитки.....	460
элементы рисунка укладки плитки.	460
обработка поверхности	
в выбранных областях.....	454
добавление.....	454
добавление нового подтипа.....	459

изменение.....	454
на всех гранях детали.....	454
на грани детали.....	454
на гранях выреза.....	454
на деталях с вырезами и	
углублениями.....	454
на деталях с фасками.....	454
обработка поверхности с укладкой	
плитки.....	454
обрезка по линии.....	442
объединение сборок.....	475
объединение	
группы арматурных стержней.....	603
детали.....	397
объекты заливки.....	493
армирование.....	551
изменение свойств.....	496
изменение цвета и прозрачности..	495
определенные пользователем	
атрибуты;.....	496
просмотр.....	489
объекты модели	
отображение и скрытие.....	687
поиск.....	715
примеры.....	116
создание.....	116
удаление.....	116
объекты чертежа	
перемещение.....	172
поворот.....	178
объекты	
выбор.....	140
запрос свойств.....	718
измерение.....	725
копирование.....	158,159
нумерация.....	761
определение видимости.....	687
отображение и скрытие.....	56
перемещение.....	158,159,172
поворот.....	178
поиск отдаленных объектов.....	748
проверка на конфликты.....	731
размещение объектов в модели....	665
фильтрация.....	184
одиночные болты.....	407
окно вида пользовательского	
компонента.....	888
операторы.....	919

опорные линии.....	371	детали с точными линиями.....	688
опорные линии деталей.....	371	контрольные номера.....	773
опорные модели		линии разреза.....	442
проверка на конфликты.....	731	модификаторы наборов арматуры.	580
определение области без покраски		монолитные бетонные конструкции....	489
обработка поверхности.....	464	направление вверх на поверхности	
определение		формы.....	485
пользовательские компоненты.....	877	направляющие наборов арматуры	580
поперечные сечения сварных швов....	440	невидимые объекты компонента...	696
определенные пользователем атрибуты		невидимые объекты сборки.....	696
в нумерации.....	757	опорные линии.....	371
определенные пользователем		подписи деталей.....	389
команды.....	227	рабочая область.....	54
ориентация страницы.....	743	размеры.....	140
ортогональные балки		сварные швы.....	437
размещение.....	393	отслеживание	
ортогональные углы		линии.....	96
привязка.....	109	отчеты	
ортогональный режим.....	109	армирование.....	635,663
отверстия.....	419		
отверстия завышенного размера.....	419	п	
отдельная гнутая пластина.....	296,313	панели.....	343,1032
открепление деталей.....	398	панели инструментов	
отлитые элементы.....	479	настройка.....	260
выделение.....	482	панель инструментов привязки.....	89
добавление объектов.....	480	поиск в модели.....	715
направление вверх на поверхности		панель инструментов «Выбор».....	147,260
формы.....	485	панель инструментов «Переопределение	
направление формования.	483,484,485	привязки».....	260
нумерация.....	762	панель инструментов «Поиск в модели»	
расчленение.....	483	715
смена главной детали.....	481	панель инструментов «Привязка»...	88,260
создание.....	480	панель инструментов «Редактор	
тип отлитого элемента.....	479	пользовательских компонентов».....	888
удаление объектов.....	482	панель инструментов быстрого доступа	
отлитый на месте		история операций.....	138
этапы заливки.....	488	панель инструментов манипуляции	
отображение детализации.....	697	рабочей плоскостью	
отображение и скрытие		базовые точки.....	72
детали.....	687	базовые точки проекта.....	72
модификаторы наборов арматуры.	580	рабочая плоскость.....	72
направляющие наборов арматуры	580	панель инструментов привязки.....	89
объекты модели.....	687	панель инструментов	
отображение опорных линий деталей	371	переключатели выбора.....	147
отображение		панель свойств.....	116
виды.....	48	видимость свойств.....	118
детали с высокой точностью.....	688		

загрузка свойств.....	135	объекты чертежа.....	172
изменение свойств.....	118	разделители заливки.....	508
настройка.....	243	перенумерация.....	770
общие свойства.....	118	перечерчивание видов.....	51
пользовательские атрибуты.....	118,243	печать	
свойства.....	243	списки конфликтов.....	742
сохранение свойств.....	135	пластины	
панорамирование.....	85	гнутые пластины.....	296,313
параметрические переменные....		плоскости видов	
898,938,940,944,945,947,948,951,953,955,		перемещение.....	36
956,958,961		плоскости компонента.....	1021
связывание.....	914	плоскости контура.....	1021
создание.....	914	плоскости отсечения.....	728
параметрические профили.....	385	плоскости разреза.....	1021
имеющиеся в Tekla Structures.....	1032	плоскости сетки.....	1021
предустановленные.....	1032	плоскостные виды.....	50
параметры вида.....	1066	плоскость вида.....	58
параметры отображения.....	1066	плоскость изгиба.....	391
параметры прозрачности.....	1071	плоскость	
пароли		в привязке.....	89
защита пользовательских		поверхности.....	466
компонентов.....	877	поворот	
переключатели выбора.....	147	детали.....	378
переключатели привязки.....	88,91	настройки.....	178
переключение между		объекты.....	178
виды.....	50	объекты чертежа.....	178
углы зрения.....	50	подгонка.....	441
перекрывающиеся		подготовка деталей под сварку.....	436
серии нумерации.....	755	подготовка под сварку.....	436
перекрытия.....	346	подогнать конец детали.....	441
искривление.....	400	подписи деталей	
наклонные.....	403	отображение и скрытие.....	389
переменные опорного расстояния.....	911	поиск в выбранных объектах.....	715
переменные опорных расстояний.....	898	поиск в модели.....	715
переменные поперечные сечения.....	1032	поиск отдаленных объектов.....	748
переменные расстояния.....	898,899	поиск	
переменные		конфликты.....	732,738
в пользовательских компонентах... ..	898	объекты модели.....	715
зависимости.....	936	положение детали.....	371
параметрические переменные.....	914	на рабочей плоскости.....	376
переменные расстояния.....	899	положение	
свойства переменных.....	1024	вертикаль.....	380
создание зависимостей.....	914	глубина.....	378
типы значений.....	1024	горизонтальности.....	382
перемещение		настройки положения деталей.....	1071
кнопки.....	227	поворот.....	378
моделей на виде.....	85	смещения торцов.....	383
объекты.....	125,158,159,172	пользовательская сетка.....	560

пользовательские атрибуты		в диспетчере форм арматурных	
для деталей.....	388	стержней.....	629,637
пользовательские детали		в формах гибки.....	629
добавление в модель.....	894	правило правой руки.....	58
пользовательские компоненты		предварительно напряженные пряди	
INP-файлы.....	980	расцепление.....	567
блокирование.....	974	предварительные номера.....	764
вложенные компоненты.....	877	предварительный просмотр	
вспомогательные плоскости и линии		списки конфликтов.....	742
.....	909	представление	
добавление в модель.....	894	деталей и компонентов.....	689
защита с помощью пароля.....	888	монолитных бетонных конструкций....	489
изображения-эскизы.....	877	преобразование	
импорт.....	970	сварные швы в сварные швы по	
копирование ссылок на свойства....	918	многоугольнику.....	439
многоуровневые компоненты.....	877	прерывание	
настройки.....	1012	выбор объектов.....	155
о пользовательских компонентах...	870	привязка.....	88,102,109
определение.....	877	выравнивание объектов.....	102
переменные.....	898	глубина привязки.....	89
предотвращение изменений.....	974	зона привязки.....	89
привязка объектов.....	899,909	к средним точкам.....	371
примеры....		к числовым координатам.....	96
938,944,945,947,948,951,953,955,956,		кромка.....	102
958,961		линия.....	102
редактирование.....	888	настройки.....	115
редактирование диалогового окна.	974	ортогональные направления.....	109
свойства по умолчанию.....	1016	переключатели привязки.....	91
сохранение.....	888	пример.....	96
типы.....	870	приоритет привязки.....	89
типы плоскостей.....	1021	продолжение линии.....	102
файлы диалоговых окон.....	980	с использованием координат.....	96
формулы.....	921	символы привязки.....	91
экспорт.....	970	привязка к плоскости.....	899
пользовательские поперечные сечения		привязка объектов	
сварных швов.....	440	к плоскости.....	899
пользовательский запрос		типы плоскостей.....	1021
изменение атрибутов по умолчанию		прикрепление деталей.....	398
.....	721	прикрепление	
поля страницы.....	743	армирования к детали.....	613
поперечные сечения сварных швов		приложения в каталоге приложений и	
определение.....	440	компонентов	789
удаление.....	440	примеры	
порядковая нумерация арматурных		вложенные компоненты.....	877,940
стержней.....	617	добавление параметра для создания	
правая кнопка мыши		объекта в пользовательском	
выбор.....	155	компоненте.....	944
правила			

замена вложенных компонентов в пользовательском компоненте.....	945
изменение диалогового окна пользовательского компонента....	988,1001,1006,1008
изменение диалогового окна элемента жесткости.....	988
использование атрибутов шаблонов в пользовательских компонентах.....	958
использование вспомогательных плоскостей в пользовательском компоненте.....	948
использование определенных пользователем атрибутов в пользовательских компонентах.....	956
использование таблиц Excel с пользовательскими компонентами	961
использование файла свойств в пользовательском компоненте.....	947
многоуровневые компоненты..	877,940
модификаторы наборов арматуры в пользовательских компонентах.....	962
нумерация.....	776,781,782,783,784
определение размера болта и стандарта болта.....	951
определение расстояния от полки балки до группы болтов.....	953
определение рисунка укладки плитки.....	460
определение числа рядов болтов в пользовательском компоненте.....	955
плоскости компонента.....	1021
привязка в модели.....	96
расчленение компонентов.....	877
сборки.....	477
создание параметрической переменной.....	938
создание пользовательского соединения.....	877
фильтры вида и выбора.....	217
фильтры чертежа.....	217
цвета фона.....	73
приоритет	
в проверке на конфликты.....	738
проверка конструкции.....	864
проверка модели.....	715
проверка на конфликты.....	731,732
болты.....	744

группирование конфликтов.....	739
журнал.....	741
изменение приоритета.....	738
изменение состояния.....	738
комментарии.....	740,741
печать списков конфликтов.....	742,743
поиск.....	738
предварительный просмотр перед печатью.....	742
разгруппирование конфликтов.....	739
результаты.....	733
сеансы.....	743
символы.....	734
сохранение конфликтов.....	743
список конфликтов.....	737
типы конфликтов.....	734
управление результатами.....	737
продолговатые отверстия.....	419
проектирование соединений	
Excel.....	853
прозрачность	
настройки.....	704,705
объектов заливки.....	495
производительность	
советы по моделированию.....	263
просмотр	
журнал нумерации.....	768
модели.....	728
монолитные бетонные детали.....	489
объекты заливки.....	489
профили WQ.....	1032
профили круглого сечения.....	1032
профили прямоугольного сечения....	1032
профили	
имена профилей.....	216
параметрические.....	385,1032
предустановленные.....	1032
сдвоенные профили.....	284
стандартные значения.....	385
фиксированная.....	385
прямое изменение	
изменение.....	125
прямоугольная сетка.....	25,560

р

рабочая область.....	54,56
скрытие.....	54

рабочая плоскость		задание параметров.....	974
отображение или скрытие.....	58	смена языка.....	974
панель инструментов.....	72	редактор команд.....	227
сдвиг.....	59	редактор ленты.....	227
равномерно распределенная нагрузка....	864	редактор панели свойств.....	243
радиальная сетка.....	25	редактор пользовательских компонентов888
радиальный.....	391	закрытие.....	888
разбиения.....	580	сохранение.....	888
разгруппирование		редакторы	
армирование.....	601	редактор диалоговых окон	
конфликты.....	739	пользовательских компонентов.....	974
разделение		режим привязки	
группа арматурных стержней.....	604	абсолютный.....	96
детали.....	396	глобальный.....	96
разделители заливки.....	502	относительный.....	96
адаптивность.....	504	резервное копирование	
видимость.....	505	ленты.....	227
выбор.....	508	ригельные балки (бетон).....	1032
изменение.....	509	рисунок прядей	
копирование.....	508	армирования.....	566
перемещение.....	508	ручка угла поворота.....	374
ручки.....	509	ручки.....	371
создание.....	505	армирования.....	605
удаление.....	510	на разделителях заливки.....	509
распределение арматурных стержней	597		
расстояние			
опорное расстояние.....	911		
расстояния			
измерение.....	725		
расчетные свойства компонента.....	867		
расчетные свойства соединения.....	867		
расчетные свойства узла.....	867		
расчленение			
детали.....	398		
компоненты.....	877		
отлитые элементы.....	483		
сборки.....	477		
расширения в каталоге «Приложения и			
компоненты».....	789		
расширения			
импорт.....	796		
редактирование			
геометрия.....	403		
пользовательские компоненты.....	888		
редактор диалоговых окон.....	974		
редактор диалоговых окон			
пользовательских компонентов			

С

сборки.....	468
вложенные сборки.....	473,475
выбор.....	153
выделение.....	476
добавление объектов.....	472,474
использование болтов для создания	
сборок.....	469
использование сварных швов для	
созданияборок.....	470
многоуровневые сборки.....	153
нумерация.....	753,762
объединение.....	475
отображение невидимых объектов	696
примеры.....	477
расчленение.....	477
сборочные узлы.....	469
смена главной детали.....	475
смена главной сборки.....	476
создание.....	469
сравнение.....	728

удаление объектов.....	476	свойства стальной изогнутой балки.....	281
сборочные узлы.....	469	свойства стальной колонны.....	273
приваривание к существующей		свойства стальной составной балки.....	278
сборке.....	471	свойства стальных лофтинговых пластин	
прикрепление болтами к		321
существующей сборке.....	470	свойства стальных соединений....	
сварные балочные профили.....	1032	435,863,864	
сварные коробчатые профили.....	1032	свойства стальных узлов.....	863
сварные швы на одной детали.....	423	свойства	
сварные швы по ломаной линии.....	423	Мастер нестандартных компонентов	
разбиение двухстороннего на два		1013
односторонних.....	439	автоматическое применение.....	118
сварные швы по многоугольнику		детали.....	118
преобразование.....	439	изменение.....	118
сварные швы.....	435	копирование.....	132
видимость в модели.....	437	линии сетки.....	31
между деталями.....	423	объекты модели.....	118
нумерация.....	763,1074	панель свойств.....	118
определение поперечных сечений	440	пользовательские атрибуты.....	118
отображение.....	437	пользовательские компоненты....	1016
подготовка под сварку.....	436	применение вручную.....	118
пользовательские поперечные		просмотр.....	118
сечения.....	440	свойства переменных.....	1024
приваривание сборочных узлов....	471	сдвоенный профиль.....	284
сварные швы на одной детали.....	423	сетки.....	25
сварные швы по ломаной линии....	423	связывание	
свойства.....	423	параметрические переменные и	
создание.....	423	свойства объектов.....	914
типы сварных швов.....	423	сдвиг рабочей плоскости.....	59
удаление поперечных сечений.....	440	сдвоенные профили.....	284
свойства бетонного перекрытия.....	346	сетка привязки.....	102
свойства бетонного элемента.....	365	сетка	
свойства бетонной балки.....	334	изменение.....	592
свойства бетонной колонны.....	331	изогнутая.....	560
свойства бетонной панели.....	343	многоугольная.....	560
свойства бетонной составной балки....	336	пользовательская.....	560
свойства бетонных лофтинговых плит	350	прямоугольная.....	560
свойства блочного фундамента.....	359	разгруппирование.....	601
свойства деталей.....	118	ручки.....	605
свойства контурной пластины.....	293	сетка рабочей плоскости.....	58
свойства ленточного фундамента.....	362	сетки	
свойства объектов		выступающие части линий.....	22
в фильтрах.....	197	изменение.....	22,25
свойства ортогональной балки.....	287	координаты.....	22,25
свойства сварных швов в соединении	435	метки.....	25
свойства соединений по умолчанию...	839	начало координат.....	22
свойства стального элемента.....	365	подписи.....	22
свойства стальной балки.....	275	прямоугольные.....	22,25

радиальные.....	22,25	создание болтов	
свойства.....	22,25	АвтоБолт.....	407
создание.....	22,25	создание обработки поверхности	
удаление.....	22,25	неокрашенная область.....	464
символ компонента.....	870	создание	
символы привязки.....	91	Вспомогательные плоскости.....	667
система координат.....	56	ЖБ элементы.....	270
системные компоненты.....	801	армирование.....	270
скобки.....	216	балок близко друг к другу.....	393
скрытие		бетонные балки.....	334
выбранные детали.....	694	бетонные колонны.....	331
линии разреза.....	442	бетонные лофтинговые плиты.....	350
модификаторы наборов арматуры.	580	бетонные панели.....	343
направление вверх на поверхности		бетонные перекрытия.....	346
формы.....	485	бетонные составные балки.....	336
направляющие наборов арматуры	580	бетонные стены.....	343
невыбранные детали.....	695	бетонные элементы.....	365
опорные линии.....	371	блочные фундаменты.....	359
подписи деталей.....	389	болты.....	407
рабочая область.....	54	виды.....	37
размеры.....	140	вложенные сборки.....	475
смещения.....	383	вспомогательные дуги.....	668
смещения торцов.....	383	вспомогательные линии.....	270,666
советы		вспомогательные окружности..	270,668
моделирование больших моделей.	263	вспомогательные плоскости.....	270
моделирование идентичных		вспомогательные поликривые.....	669
фрагментов.....	394	группы объектов.....	698
настройки нумерации.....	786	детали.....	270,271
определение RGB-значений цветов.	73	захватки.....	270
пользовательские компоненты в		изогнутые балки.....	281
новой версии Tekla Structures.....	971	контурные пластины.....	293
правило правой руки.....	58	ленточные фундаменты.....	362
размещение колонн, блочных		модели стандартных деталей.....	787
фундаментов и ортогональных балок		наклонные перекрытия.....	403
.....	393	ортогональные балки.....	287
скрытие линий разрезов.....	442	отверстия.....	419
совместная работа с		отлитые элементы.....	480
пользовательскими компонентами	971	перекрытия	
создание балок близко друг к другу	393	наклонные.....	403
создание горизонтальных деталей.	392	плоскости отсечения.....	728
создание изогнутых деталей.....	391	подгонка.....	441
создание пользовательских		разделители заливки.....	505
компонентов.....	971	рисунки укладки плитки.....	460
согнутые пластины.....	1032	сборки.....	270,469
соединение встык		сборочные узлы.....	469
армирование.....	615	сварные швы.....	423
соединения		сдвоенные профили.....	284
пользовательские соединения.....	870	сетки.....	25

спиральные балки.....	290,291,340
стальные балки.....	275
стальные колонны.....	273
стальные лофтинговые пластины...	321
стальные составные балки.....	278
стальные элементы.....	365
точки.....	270
фильтры вида	
фильтры выбора.....	188
шаблоны моделей.....	266
шпильки.....	419
составные балки.....	278,336
фаски.....	448
состояние	
в проверке на конфликты.....	738
сохранение	
виды.....	48
конфликты.....	743
пользовательский компонент.....	888
свойства из диалогового окна.....	135
свойства на панели свойств.....	135
сочетания клавиш.....	257
специальные символы.....	216
спиральные балки.....	290,291,340
список свойств.....	243
список типов объектов.....	243
сравнение деталей или сборок.....	728
сравнение	
ленты.....	227
срезы и вырезы	
вырез по детали.....	442
вырез по многоугольнику.....	442
обрезка по линии.....	442
советы и рекомендации.....	442
ссылочные функции.....	921
стадии	
в нумерации.....	784
стадия заливки.....	492
стальные детали.....	271
балки.....	275
гнутые пластины.....	296,313
изогнутые балки.....	281
колонны.....	273
контурные пластины.....	293
лофтинговые пластины.....	321
ортогональные балки.....	287
сборки.....	468
двоенные профили.....	284

составные балки.....	278
спиральные балки.....	290,291
элементы.....	365
стальные элементы.....	365
стандартные значения для	
параметрических профилей.....	385
статистические функции.....	921
стены.....	343
строковые операции.....	921
стыки	
пользовательские стыки.....	870

T

тавровые профили.....	1032
тавровые профили (бетон).....	1032
типы значений.....	1024
типы плоскостей.....	1021
тонирование	
деталей и компонентов.....	689
точки.....	665,676
в любом месте.....	676
вдоль дуги по центру и точкам дуги....	676
импорт.....	676
на линии.....	676
на линии через две точки.....	676
на пересечении двух линий.....	676
на пересечении детали и линии....	676
на пересечении окружности и линии	
.....	676
на пересечении осей двух деталей.....	676
на пересечении плоскости и линии....	676
на плоскости.....	676
параллельно двум точкам.....	676
по касательной к окружности.....	676
проекции точек на линию.....	676
свойства.....	676
точки болтов.....	676
точность, см. высокая точность.....	688
точность	
в моделировании.....	688
деталей.....	688
точные линии.....	688
тригонометрические функции.....	921
трубы квадратного и прямоугольного	
сечения.....	1032

трубы круглого сечения..... 1032

у

увеличение и уменьшение масштаба....85

углы..... 725

углы зрения..... 50

уголковые профили.....1032

удаление

 виды..... 48

 плоскости отсечения..... 728

 поперечные сечения сварных швов....
 440

 разделители заливки..... 510

 фильтры.....224

узлы

 пользовательские узлы..... 870

уровни..... 393

ф

файлы журнала

 ошибки в твердых телах..... 745

 ошибки заливки..... 745

файлы свойств..... 135

фаски кромок

 свойства..... 448

фаски углов

 свойства..... 448

 типы и размеры.....448

фаски

 при искривлении..... 400

 размеры фаски угла..... 448

 составные балки.....448

 фаски кромок..... 448

 фаски углов..... 448

фиксированные профили..... 385

фильтрация

 атрибуты шаблонов.....216

 групповые символы.....216

 категории..... 197

 копирование фильтров..... 224

 объекты..... 184

 применение..... 184

 свойства объектов..... 197

 удаление фильтров.....224

 фильтры вида

 фильтры выбора..... 188

фильтры вида.....188

фильтры выбора..... 147,188

фильтры

 выбора.....147

 примеры.....217

форма

 изменение формы детали..... 125

формат бумаги.....743

формулы переменных..... 919

формулы

 ASCII-файл в качестве ссылочной

 функции.....921

 арифметические операторы..... 921

 в диспетчере форм арматурных

 стержней..... 635

 в пользовательских компонентах... 919

 логические операторы и операторы

 сравнения..... 921

 математические функции..... 921

 ссылочные функции..... 921

 статистические функции..... 921

 строковые операции..... 921

 тригонометрические функции..... 921

 функции конструктивных условий.. 921

 функции преобразования типов

 данных.....921

 функция промышленного размера.921

формы гибки

 армирования..... 623,624,625

 в диспетчере форм арматурных

 стержней..... 629,637

 правила..... 629

формы

 элементов..... 365

фундаменты..... 359,362

функции.....919

функции конструктивных условий..... 921

функции преобразования типов данных

.....921

функция промышленного размера..... 921

х

холоднокатаные профили..... 1032

Ц

цвет меток	
изменение.....	73
цвет фона	
изменение.....	73
примеры.....	73
цвета	
для групп объектов.....	702
для деталей.....	701
для объектов заливки.....	495
изменение настроек цветов.....	73
изменение цвета фона.....	73
настройка.....	702
настройки.....	704,705
настройки цветов для групп объектов	
.....	1070
определение RGB-значений.....	73
центральные плоскости.....	1021
циклические зависимости	936
цилиндрическая гнутая пластина..	296,313

Ч

числовая привязка.....	96
------------------------	----

Ш

шаблоны моделей	
изменение	
параметры.....	266
создание.....	266
шаблоны отчетов для свойств объектов	
.....	720
шаблоны отчетов	
для запроса свойств объектов.....	720
шаблоны	
шаблоны моделей.....	266
шаг в наборах арматуры.....	589
швеллеры.....	1032
шкала выбора.....	374
шпильки.....	419
штриховка	
DX.....	689

Э

экспорт	
пользовательские компоненты.....	970
сочетания клавиш.....	257
элементы.....	271,365
изменение формы.....	365
ограничения.....	365
этажи	
создание многоэтажных конструкций	
.....	393
этапы заливки	
включение/отключение.....	487,488
объекты заливки.....	493
ошибки.....	745
пример процедуры.....	514
работа с.....	514
разделители заливки.....	502
стадия заливки.....	492