



Tekla Structures 2019i

Projecten plannen en volgen

september 2019

©2019 Trimble Solutions Corporation



Inhoudsopgave

1	Organisator.....	5
1.1	Objecteigenschappen in de Organisator weergeven.....	6
	De objecten in het model geselecteerde objecten of de objecten van een categorie weergeven.....	7
	De limiet instellen voor het aantal objecten dat in de Objectbrowser wordt weergegeven.....	8
	Een andere eigenschappentemplate weergeven.....	9
	De standaard eigenschappentemplate instellen.....	9
	De huidige template in de Objectbrowser vastzetten.....	9
	Objecteigenschappen groeperen.....	10
	Merkinhoud weergeven.....	10
	Identieke regels combineren.....	10
	Berekende resultaten van objecteigenschapswaarden in de totaalregel weergeven... 11	
	Kleuren gebruiken om de groepen in de Objectbrowser in het model weer te geven	11
	Weergavecategorieën, verbindingen en snijpunten van categorieën.....	12
	De categorieën van objecten weergeven.....	13
	Houd het huidige venster in de Objectbrowser vast en verwijder objecten en categorieën uit het venster.....	13
	De commandoknoppen selecteren die in de Objectbrowser worden weergegeven....	13
	De volgorde van kolommen wijzigen.....	14
	De sorteerrichting wijzigen.....	14
	Objecteigenschappen in de Organisator groeperen.....	14
	Eigenschapswaarden in de Organisator berekenen.....	17
	Eenheden in de Organisator instellen.....	18
1.2	Objecteigenschapswaarden vanuit de Organisator rapporteren.....	19
1.3	Een eigenschappentemplate in de Organisator maken.....	25
	Een gebruikerseigenschap in de Organisator maken.....	28
	Een aangepaste formule in de Organisator maken.....	30
	Een kleurensset in de Organisator maken.....	32
	Een eigenschappentemplate uit de Organisator verwijderen.....	33
1.4	Een eigenschappentemplate in de Organisator importeren.....	33
1.5	Een eigenschappentemplate uit de Organisator exporteren.....	34
1.6	Categorieën in de Organisator.....	35
	Locatiecategorieën maken in de Organisator.....	37
	Handmatig locatiecategorieën maken in de Organisator.....	43
	Een eigenschappencategorie in de organisator maken.....	44
	Een aangepaste categorie in de Organisator maken.....	48
	Geautomatiseerde subcategorieën in de Organisator maken	51
	Een categorie in de Organisator wijzigen.....	53
	Een categorie in de Organisator verwijderen.....	59
	Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator.....	59
	Exclusief objecttypen uit de Organisator.....	62
1.7	De Organisator met het model synchroniseren.....	62

	De Organisator synchroniseren.....	63
	De hele database van de Organisator bijwerken.....	64
	De Objectbrowser opnieuw laden.....	64
	Een categorie synchroniseren.....	65
1.8	Locatiecategorieën van de Organisator rapporteren.....	66
1.9	Een categorie uit de Organisator exporteren.....	67
1.10	Een categorie in de Organisator importeren.....	69
	Categorieën gemaakt in eerdere versies van Tekla Structures.....	70
1.11	IFC-categorieën in de Organisator importeren.....	71
1.12	De Organisator in de multi-user modus.....	71
1.13	Voorbeeld: Het model in locatiecategorieën en aangepaste categorieën organiseren en hoeveelheden weergeven.....	72
	Voorbeeld: Het model organiseren in gebouwen, secties en vloeren.....	73
	Voorbeeld: Een aangepaste categorie met geautomatiseerde subcategorieën maken op basis van objectnamen in de Organisator.....	77
	Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor wapeningsstaven maken in de Organisator.....	79
	Voorbeeld: Een takeoff voor hoeveelheden van beton maken met de Organisator....	80
	Voorbeeld: Een takeoff voor de hoeveelheid van een wapeningsstaaf maken met de Organisator.....	83
1.14	Voorbeeld: Modelleer- en planningsproblemen volgen met de Organisator.....	85
	Voorbeeld: Wapeningsstaaf lengte met de Organisator opsporen.....	85
	Voorbeeld: Te zware prefab-elementen van een referentiemodel met de Organisator opsporen.....	89
	Voorbeeld: Gewichtsgroepcategorieën maken om verschillende gewichten met de Organisator op te sporen.....	90
	Voorbeeld: Grote betonvolumes met de Organisator opsporen.....	91
1.15	Voorbeeld: oppervlakten rapporteren op basis van objectgroepen in de Organisator.....	93
1.16	Voorbeeld: Oppervlakten op basis van objecttype en projectstatus in de Organisator berekenen en rapporteren.....	101
1.17	Voorbeeld: Een classificatiecode aan objecten in de Organisator toevoegen en de code naar IFC exporteren.....	117
1.18	Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor een structurele ontwerpstatus in de Organisator maken.....	123
1.19	Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor de architectonische ontwerpstatus in de Organisator maken.....	125
1.20	Voorbeeld: De Organisator voor staal - bouten beheren.....	128
1.21	Voorbeeld: De Organisator voor staal - merken beheren.....	130
1.22	Voorbeeld: Organisator voor prefab.....	132
2	Taakmanager	136
2.1	Gebruikersinterface van de Taakmanager.....	137
	Het venster van uw Taakmanager wijzigen.....	137
	De kalender in de Taakmanager wijzigen.....	139
2.2	Een taak in de Taakmanager maken.....	141
	Een taak aan het model koppelen.....	142

	Een taaktype definiëren.....	144
	Een aannemer in de Taakmanager definiëren.....	145
	Algemene taakeigenschappen definiëren.....	145
	Een taakplanning te definiëren.....	146
	De geplande datums van objecten in een taak beheren.....	147
	Een taakplanning volgen.....	148
	De volgorde van objecten in een taak definiëren.....	149
	Een afhankelijkheid tussen taken definiëren.....	151
	Extra informatie voor een taak definiëren.....	152
	Een scenario maken.....	153
2.3	Taken in de Taakmanager bekijken en filteren.....	154
2.4	Taken en taaktypen in de Taakmanager importeren en exporteren.....	157
	Taken en taaktypen importeren.....	157
	Taken en taaktypen exporteren.....	159
2.5	Een taakplanning vanuit de Taakmanager afdrukken.....	159
2.6	Voorbeeld: Een planning van de Taakmanager in het model weergeven.....	160
3	Fasemanager.....	163
3.1	Het model in fasen verdelen.....	163
3.2	Objecten in specifieke fasen vergrendelen en ontgrendelen.....	164
3.3	Aangepaste fase-eigenschappen definiëren.....	165
4	Vrachten samenstellen.....	166
4.1	Een vracht maken.....	166
4.2	Onderdelen aan een vracht toevoegen.....	167
4.3	Onderdelen uit een vracht verwijderen.....	168
4.4	Een vracht verwijderen.....	168
5	Sequencer.....	169
5.1	Een volgorde maken.....	169
5.2	Onderdelen aan een volgorde toevoegen.....	170
5.3	De volgorde van een onderdeel controleren.....	171
5.4	Het volgnummer van een onderdeel wijzigen.....	171
5.5	Een volgorde verwijderen.....	171
6	Projectstatusweergave.....	172
6.1	Een weergave maken.....	172
6.2	Weergave-instellingen naar een ander model kopiëren.....	173
6.3	Weergave-instellingen verwijderen.....	173
6.4	Voorbeeld van een weergave van de projectstatus: Het montageschema van een project visualiseren.....	173
7	Vrijwaring.....	180

1 Organisator

De **Organisator** is een dagelijks te gebruiken tool voor het beheer van modelinformatie, vragen over objecteigenschappen en objectclassificatie. Met de **Organisator** hebt u op één plek toegang tot alle modelinformatie, waaronder IFC-informatie en kunt u uw modelinformatie effectief beheren. De **Organisator** is in ieder stadium binnen de constructie en het ontwerpproces voor ontwerpers, detailtekenaars, managers, calculators, aannemers, of iedereen die de modelinformatie gebruikt een efficiënt tool.

Constructiemanagers kunnen bijvoorbeeld cruciale eigenschappen van onderdelen en groepen van onderdelen van het Tekla Structures-model met veel gegevens weergeven en rapporteren, zoals de hoeveelheden aankooppakketten. Ontwerpers kunnen direct tijdens het ontwerp object-, merk- of betonelementeigenschappen controleren om er zeker van te zijn dat de eigenschappen zijn zoals ze bedoeld zijn. Door bijvoorbeeld categorieën te maken, is het eenvoudig om bijvoorbeeld prefab- of stalen elementen die te zwaar zijn, wapeningsstaven die te lang zijn en statusinformatie automatisch te volgen.

U kunt de **Organisator** met het model synchroniseren om direct feedback te krijgen over wat er in het model wijzigt en op aanvraag lijsten maken.

De **Organisator** bestaat uit twee tools:

- Met de **Objectbrowser** kunt u op basis van de selecties die u maakt meteen lijsten met modelinformatie weergeven en maken.
- Met **Categorieën** definieert u bouwlocaties om automatisch modelobjecten te rangschikken en de locaties in het model zichtbaar te maken. U kunt ook op basis van verschillende eigenschappen categorieën maken en gebruikersattributen naar objecten schrijven op basis van de categorieën waar de objecten toe behoren. U kunt filters gebruiken om de categorie-inhoud automatisch bij te werken wanneer er wijzigingen in het model zijn. U kunt ook de inhoud van categorieën handmatig wijzigen.

Zie ook

[Objecteigenschappen in de Organisator weergeven \(pagina 6\)](#)

[Objecteigenschapswaarden vanuit de Organisator rapporteren \(pagina 19\)](#)

Een eigenschappentemplate in de Organisator maken (pagina 25)

Een kleurensset in de Organisator maken (pagina 32)

Een eigenschappentemplate in de Organisator importeren (pagina 33)

Een eigenschappentemplate uit de Organisator exporteren (pagina 34)

Categorieën in de Organisator (pagina 35)

De Organisator met het model synchroniseren (pagina 62)

Een categorie uit de Organisator exporteren (pagina 67)

Een categorie in de Organisator importeren (pagina 69)

IFC-categorieën in de Organisator importeren (pagina 71)

De Organisator in de multi-user modus (pagina 71)

Voorbeeld: Het model in locatiecategorieën en aangepaste categorieën organiseren en hoeveelheden weergeven (pagina 72)

Voorbeeld: Modelleer- en planningsproblemen volgen met de Organisator (pagina 85)

Voorbeeld: Een classificatiecode aan objecten in de Organisator toevoegen en de code naar IFC exporteren (pagina 116)

Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor een structurele ontwerpstatus in de Organisator maken (pagina 123)

Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor de architectonische ontwerpstatus in de Organisator maken (pagina 125)

Voorbeeld: De Organisator voor staal - bouten beheren (pagina 128)

Voorbeeld: De Organisator voor staal - merken beheren (pagina 130)


Voorbeeld: Organisator voor prefab (pagina 132)

1.1 Objecteigenschappen in de Organisator weergeven


U kunt de eigenschappen van geselecteerde modelobjecten weergeven in de **Objectbrowser**. **Objectbrowser** geeft de objecten weer die u in het model of de objecten van de categorieën hebt geselecteerd. De objecteigenschappen worden in kolommen weergegeven. U kunt de sorteervolgorde en -richting van de kolommen wijzigen en de eigenschappen groeperen om de objectgegevens op een gestructureerde manier weer te geven.

Klik op **Het venster opnieuw laden**  in de **Objectbrowser** als u de nieuwste eigenschapswaarden van het model wilt weergeven. Als u een eigenschap van een object hebt weergegeven, wordt de eigenschap in de database van de **Organisator** bij de synchronisatie bijgewerkt.

OPMERKING Bij het synchroniseren van de **Organisator**  worden alle eigenschappen van het gewijzigde object in de database van de **Organisator** bijgewerkt. U hoeft de **Objectbrowser** niet opnieuw te laden als u de selectie in het model wijzigt, een andere categorie of een andere eigenschappentemplate selecteert. Als u de **Organisator** hebt gesynchroniseerd, zijn de objecteigenschappen up-to-date totdat u wijzigingen in het model aanbrengt.

Met de selectieknoppen van Tekla Structures kunt u bijvoorbeeld de benodigde objecten in het model of merken  selecteren.




U geeft als volgt objecteigenschappen in de **Organisator** weer:

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer modelobjecten in het model of een categorie in **Categorieën**.
3. Laad de  **Objectbrowser** opnieuw om de nieuwste objecteigenschapswaarden weer te geven.

De objecten in het model geselecteerde objecten of de objecten van een categorie weergeven

Op de werkbalk van de **Objectbrowser** wordt de automatische selectie  standaard geselecteerd. De **Objectbrowser** geeft automatisch objecten van het model of van de categorieën weer. Als u een categorie hebt geselecteerd, geeft de **Objectbrowser** alleen de objecten weer die zich in de categorie bevinden. Als u objecten in het model hebt geselecteerd, geeft de **Objectbrowser** alleen deze objecten weer.

U kunt de automatische selectie uitschakelen als u wilt bepalen of objecten uit het model of uit de categorieën worden weergegeven:

1. Klik op  om de andere selectieknoppen te activeren.
2. Selecteer de optie die u wilt gebruiken:
 - Klik op  om objecten uit het model weer te geven.
 - Klik op  om objecten uit de categorie weer te geven.




De objecten van een geselecteerde categorie worden in het model niet standaard gemarkeerd of geselecteerd.

Als u de objecten van een geselecteerde categorie in het model wilt weergeven, selecteert u **Objecten in het model selecteren** of **Objecten in het model markeren** in de lijst onder aan de categorieën.

De limiet instellen voor het aantal objecten dat in de Objectbrowser wordt weergegeven

De **Objectbrowser** geeft mogelijk niet automatisch de objecten weer die u in het model of een categorie hebt geselecteerd. Er is een vooraf gedefinieerde limiet voor het aantal objecten dat in de **Objectbrowser** wordt weergegeven. Als het aantal objecten dat u hebt geselecteerd boven de limiet ligt, geeft de **Objectbrowser** u aan hoeveel objecten u hebt geselecteerd en wat de limiet voor het weergeven van de objecten is.

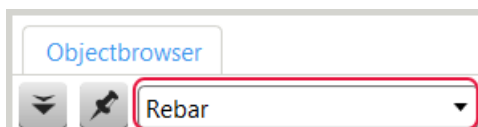
U kunt het volgende doen:

- Klik op  om de objecten weer te geven.
De **Objectbrowser** geeft de objecten en de objecteigenschappen weer die in de database van de **Organisator** zijn opgeslagen.
- Klik op  om de objecteigenschappen opnieuw te laden en de objecten weer te geven.
De **Objectbrowser** geeft de objecten en de objecteigenschappen weer die in het model zijn bijgewerkt.
- Wijzig de vooraf gedefinieerde limiet door een nummer in het vak te voeren, bijvoorbeeld . Klik vervolgens op .
Het nummer dat u in het vak invoert, wordt de standaardlimiet voor het weergeven van objecten in de **Objectbrowser**.
- Voer een andere selectie uit.


U kunt de limiet ook instellen in **Organisator Instellingen**. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** en ga naar het tabblad **Synchronisatie**.

Een andere eigenschappentemplate weergeven

Selecteer een andere template in de templatelijst om dezelfde objectselectie met een andere template weer te geven.



De standaard eigenschappentemplate instellen


1. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
2. Selecteer een template in de eigenschappentemplatelijst en klik op **Als standaard instellen**.
3. Klik op **Wijzigen** om uw selectie op te slaan.

De knop **Als standaard instellen** wordt verborgen wanneer u de standaardtemplate hebt geopend. Als u een andere template selecteert, wordt de knop opnieuw weergegeven.

De huidige template in de Objectbrowser vastzetten



Het vastzetten van een template houdt de geselecteerde template zichtbaar in de **Objectbrowser**.

Als u een template vastzet en verschillende categorieën selecteert om de modelobjecten in de **Objectbrowser** weer te geven, wordt de vastgezette template zelfs weergegeven als er voor de geselecteerde categorie een andere template is gedefinieerd. Dit is handig als u verschillende categorieën met een bepaalde template wilt vergelijken.

1. Klik op  om de huidige template in de **Objectbrowser** vast te zetten.
U kunt nog steeds een andere template in de lijst met templates selecteren. Door het vastzetten blijft altijd de als laatste geselecteerde template zichtbaar.





Klik op  om de template vrij te geven.

Objecteigenschappen groeperen

1. Klik op  en selecteer **Groep** .
Objectbrowser geeft een groepeerij weer.
2. Selecteer een eigenschappenkolomkop en sleep de kolom naar de groepeerij.
3. Klik op  en selecteer **Groep**  om de groepeerij te verbergen.

Raadpleeg voor meer informatie [Objecteigenschappen in de Organisator groeperen \(pagina 14\)](#).



Merkinhoud weergeven




1. Klik op  en selecteer **Inhoud weergeven**  om de objecten in de merken, betonelementen of storten weer te geven die momenteel in de **Objectbrowser** worden weergegeven.
De hiërarchische niveaus van merken, betonelementen of storteenheden worden in verschillende tinten blauw weergegeven.
2. Klik op  en selecteer **Inhoud weergeven**  om de merkinhoud te verbergen.
De hiërarchische niveaus van merken, betonelementen en storteenheden worden ook verwijderd wanneer u objecten in de **Objectbrowser** sorteert en groepeert. De in de **Objectbrowser** weergegeven objecten blijven hetzelfde.

Identieke regels combineren

U kunt de regels combineren die dezelfde eigenschapswaarden in het venster van de **Objectbrowser** hebben. Als u de regels combineert, geeft de **Objectbrowser** een kolom **Aantal** weer die aangeeft hoeveel regels er zijn gecombineerd.

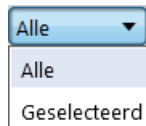
U kunt ook selecteren of u één enkele eigenschapswaarde of het totaal van de eigenschapswaarden in een kolom wilt weergeven. Het totaal van de waarden is de enkele waarde die met het aantal gecombineerde regels is vermenigvuldigd.

1. Klik op  en selecteer **Identieke regels combineren** .
De gecombineerde regels worden zelfs weergegeven als u in **Categorieën** een andere categorie selecteert.

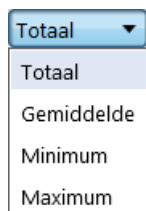
2. Klik indien nodig op **Wijzigen** om de gecombineerde regels in de eigenschappentemplate op te nemen.
3. Als u de som van de eigenschapswaarden in een kolom wilt weergeven, klikt u op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen, zoekt u de eigenschap onder **Kolommen** en stelt de optie **In gecombineerde regels weergeven** in op **Resultaat**.
4. Klik op  en selecteer  om de gecombineerde regels te verwijderen.

Berekende resultaten van objecteigenschapswaarden in de totaalregel weergeven

1. Selecteer of de **Objectbrowser** de resultaten van alle of van geselecteerde regels berekent.







2. Selecteer of de **Objectbrowser** de waarden van het berekende totaal, gemiddelde, minimum of maximum weergeeft.



Raadpleeg voor meer informatie [Eigenschapswaarden in de Organisator berekenen \(pagina 17\)](#).

Kleuren gebruiken om de groepen in de Objectbrowser in het model weer te geven






1. Klik op  en selecteer **Groep** .
2. Selecteer een eigenschappenkolomkop en sleep de kolom naar de groepeerrij.
3. Klik op  en wijs het commando **Kleurenset** aan.
De **Objectbrowser** geeft de beschikbare kleurenssets weer.

4. Klik op het commando **Groep** om de huidige set te selecteren of selecteer een geschikte kleurensset uit de beschikbare sets.
5. Klik op  en selecteer een ander commando dan **Groep** om de kleuren te verwijderen.

De **Organisator** wijst kleuren toe aan de groepen die in de **Objectbrowser** worden weergegeven. De bovenste groep in de **Objectbrowser** krijgt de eerste kleur in de kleurensset, de volgende groep krijgt de tweede kleur, enzovoort. De objecten op de laagste groepeer-niveaus worden in het model weergegeven met de toegewezen kleur.

Raadpleeg voor meer informatie [Een kleurensset in de Organisator maken \(pagina 32\)](#).

Weergavecategorieën, verbindingen en snijpunten van categorieën

1. Selecteer meer dan één categorie in de categoriestructuur.
2. Klik op  en selecteer één van de volgende opties:
 - De standaardwaarde is  **Geautomatiseerd**.
Geautomatiseerd geeft de verbinding van de objectinhoud van categorieën die zich onder dezelfde categoriehoofdmap bevinden en het snijpunt van de objectinhoud van categorieën die zich in verschillende categoriehoofdmaps bevinden weer.
 -  **Aparte categorieën** geeft de objecten per categorie weer.
Geautomatiseerd voegt de categoriestructuur aan de **Objectbrowser** toe.
 - 
Vereniging van categorieën
De **Objectbrowser** geeft de verbinding van de objectinhoud van de geselecteerde categorieën weer.
 - 
Snijpunten van categorieën
De **Objectbrowser** geeft het snijpunt van de objectinhoud van de geselecteerde categorieën weer.

U kunt ook onder aan de **Categorieën** op  klikken. Het selectiepaneel geeft een verbinding of een snijpunt van de geselecteerde categorieën weer,







afhankelijk van wat u hebt geselecteerd. Versleep categorieën tussen de vakken om de verbindingen en snijpunten te wijzigen.

Als u verbindingen en snijpunten met het selectiepaneel weergeeft, moet u ervoor zorgen dat de knop **Geef categorieën in de Objectbrowser weer**  niet is ingeschakeld.


De categorieën van objecten weergeven

1. Selecteer één of meerdere regels in de **Objectbrowser**.
2. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Categorieën weergeven**.
De categorielijst geeft alle categorieën weer die ten minste één van de geselecteerde objecten bevat.
3. Klik op een categorie in de lijst om de categorie in **Categorieën** te markeren.

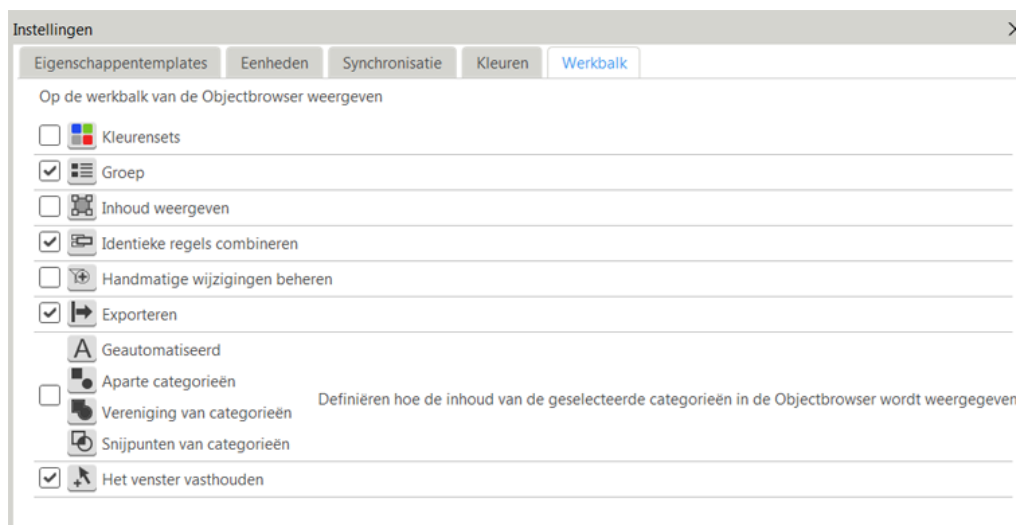
Houd het huidige venster in de Objectbrowser vast en verwijder objecten en categorieën uit het venster.

1. Klik op  en selecteer  om het huidige venster vast te houden.
Uw nieuwe selecties in het model of in de categorieën worden aan het venster van de **Objectbrowser** toegevoegd.
2. U verwijdert als volgt objecten en categorieën uit het venster:
 - Als u een object wilt verwijderen, klik met de rechtermuisknop op een regel en selecteert u **Uit aanzicht verwijderen**.
 - Als u een categorie wilt verwijderen, klikt u op  en selecteert u  **Aparte categorieën**. Klik met de rechtermuisknop op de categorie en selecteer **Uit aanzicht verwijderen**.
3. Klik op  en selecteer  om het venster vrij te geven.

De commandoknoppen selecteren die in de Objectbrowser worden weergegeven

1. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
2. Ga naar het tabblad **Werkbalk**.

3. Selecteer de knoppen die u op de werkbalk **Objectbrowser** wilt weergeven.




4. Sluit het dialoogvenster **Instellingen**.

De volgorde van kolommen wijzigen

Selecteer een eigenschappenkolomkop en sleep deze op de kolomkoprij naar de gewenste locatie.

De sorteerrichting wijzigen

1. Klik op een kolomkop om de sorteerrichting weer te geven.
De standaardrichting is oplopend. U kunt de standaardrichting wijzigen in de **Instellingen**. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator**.
2. Klik nogmaals op de kolomkop om de sorteerrichting te wijzigen.

Zie ook


[Eenheden in de Organisator instellen \(pagina 18\)](#)

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

Objecteigenschappen in de Organisator groeperen

U kunt de in de **Objectbrowser** weergegeven objecten sorteren door de objecten op basis van hun eigenschappen te groeperen. U kunt objecteigenschappen groeperen in **Objectbrowser** en in **Organisator**

Instellingen. De groepering die u in **Instellingen** definieert, wordt in een eigenschappentemplate gebruikt als u de template opslaat.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer objecten in het model of selecteer een categorieën om de objecten in de **Objectbrowser** weer te geven.
3. Klik op  en selecteer **Groep**.
4. Sleep een of meer eigenschappencolommen naar de groepeerrij.

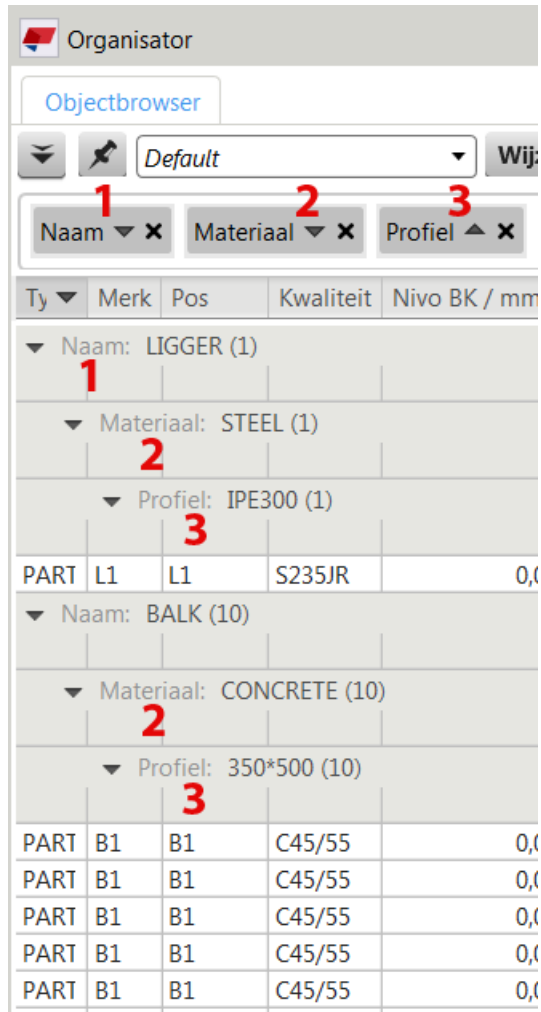
De objecten worden gegroepeerd volgens de volgorde van eigenschappen in de groepeerregel, van links naar rechts.


In de **Organisator Instellingen** is de groepeerrij altijd beschikbaar. Als u

de **Instellingen** wilt openen, klikt u op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator**.

Als u objecteigenschappen in de **Instellingen** groepeert, wordt het groeperen tegelijkertijd in de **Objectbrowser** weergegeven als de groepeerregel zichtbaar is.

In het onderstaande voorbeeld is het eerste groepeerniveau **Naam**, het tweede niveau is **Materiaal** en het derde niveau is **Profiel**.



5. U kunt het volgende doen:
 - a. Sleep de objecteigenschappen in de groepeerregel om de groepeerorde te wijzigen.
 - b. Klik op een objecteigenschap in de groepeerregel om de sorteerrichting te wijzigen.
 - c. Klik op **Groeperen verwijderen**  om een objecteigenschap uit de groepeerrij te verwijderen.
U kunt de objecteigenschap ook naar de kopregel van de kolom terug slepen. Als u de eigenschap versleept, wordt deze geplaatst op de locatie waarheen wordt gesleept.
6. Klik op **Wijzigen** om de groepering in de template op te nemen.
7. Als u de groepering binnen de template permanent wilt opslaan, slaat u het Tekla Structures-model op.

TIP Wanneer u objecten in de **Objectbrowser** hebt gegroepeerd, kunt u een cirkeldiagram maken om de verhouding te bekijken van het aantal objecten die in de groepen zijn opgenomen. Druk op **Alt + F12** om het cirkeldiagram te maken. U kunt het cirkeldiagram naar elk document kopiëren door de kopieercommando's **Ctrl + C** en **Ctrl + V** te gebruiken.

Zie ook

[Een eigenschappentemplate in de Organisator maken \(pagina 25\)](#)

[Objecteigenschappen in de Organisator weergeven \(pagina 6\)](#)

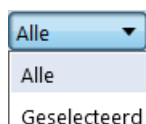
Eigenschapswaarden in de Organisator berekenen

De **Objectbrowser** geeft de berekende totale, gemiddelde, minimale of maximale objecteigenschapswaarden in een totaalregel weer. U kunt selecteren welke waarden worden weergegeven en of de waarden van alle regels of van de in de **Objectbrowser** geselecteerde regels worden berekend.

Klik op **Het venster opnieuw laden**  in de **Objectbrowser** als u de nieuwste eigenschapswaarden van het model wilt weergeven. Als u een eigenschap van een object hebt weergegeven, wordt de eigenschap in de database van de **Organisator** bij de synchronisatie bijgewerkt.

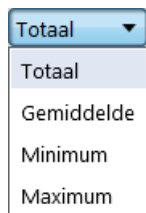
OPMERKING Bij het synchroniseren van de **Organisator**  worden alle eigenschappen van het gewijzigde object in de database van de **Organisator** bijgewerkt. U hoeft de **Objectbrowser** niet opnieuw te laden als u de selectie in het model wijzigt, een andere categorie of een andere eigenschappentemplate selecteert. Als u de **Organisator** hebt gesynchroniseerd, zijn de objecteigenschappen up-to-date totdat u wijzigingen in het model aanbrengt.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer objecten in het model of selecteer een categorieën om de objecten in de **Objectbrowser** weer te geven.
3. Selecteer of de **Objectbrowser** de resultaten van alle of van geselecteerde regels berekent.





Alle is de standaardwaarde.

- Als u **Geselecteerd** selecteert, selecteert u de rijen in de **Objectbrowser**.
- Selecteer een waardeoptie in de lijst.



De waarden worden onder in de totaalregel weergegeven. De waarde is het afgeronde resultaat van de exacte objecteigenschapswaarden.

OPMERKING De **Objectbrowser** geeft standaard de berekende waarden weer van eigenschappen waarvoor het handig is om resultaten te berekenen. Als u de berekende waarde van een eigenschap niet wilt weergeven,

klikt u op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen en de optie **In totaalregel weergeven** op - in te stellen. Laad  het venster van de **Objectbrowser** opnieuw.



Zie ook


[Objecteigenschappen in de Organisator weergeven \(pagina 6\)](#)

[Eenheden in de Organisator instellen \(pagina 18\)](#)

Eenheden in de Organisator instellen


De standaardeenheden in Tekla Structures hangen af van de instellingen in **Bestand --> Instellingen --> Opties --> Eenheden en decimalen** . U kunt deze standaardinstellingen in de **Organisator** wijzigen om een ander eenhedensysteem, type eenheid en nauwkeurigheid in de **Objectbrowser** en in **Categorieën** weer te geven.

- Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.

2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
3. Ga naar het tabblad **Eenheden**.
4. Selecteer een eenhedensysteem in de lijst.
5. Selecteer een eenheid in de lijst.
6. Selecteer een nauwkeurigheid in de lijst.

Gebruik de nauwkeurigheidsoptie voor **Andere** als u de nauwkeurigheid voor hoeveelheden anders dan de afstand, het gebied, het volume of het gewicht wilt definiëren.

OPMERKING U kunt de eenheid van de afzonderlijke eigenschappenkolom in de

Organisator Instellingen  instellen door in de kolom op **Eenheid** te klikken. Deze afzonderlijke instellingen overschrijven de instellingen van het tabblad **Eenheden**. Afzonderlijke instellingen zijn handig als u bijvoorbeeld binnen één template de lengte in Engelse en metrische eenheden wilt weergeven.

Zie ook

[Objecteigenschappen in de Organisator weergeven \(pagina 6\)](#)

[Eigenschapswaarden in de Organisator berekenen \(pagina 17\)](#)

1.2 Objecteigenschapswaarden vanuit de Organisator rapporteren

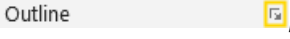
U kunt objecteigenschapswaarden uit de **Objectbrowser** voor verdere verwerking naar Microsoft Excel exporteren. De eigenschappenkolommen in de **Objectbrowser** worden exact geëxporteerd zoals ze worden weergegeven. U kunt vooraf gedefinieerde standaard Excel-sjablonen gebruiken of u kunt uw eigen Excel-sjablonen voor de export maken.

Zorg ervoor dat u Microsoft Excel op uw computer hebt geïnstalleerd.

Als u uw eigen sjablonen wilt maken, maakt u eerst een map `\ProjectOrganizerData\ExcelTemplates` onder de huidige modelmap, projectmap, bedrijfsmap of systeemap en slaat u daar de sjablonen op. Op deze manier kunt u uw sjabloon in de lijst met beschikbare sjabloon in het dialoogvenster **Gegevens naar Excel exporteren** exporteren selecteren.

TIP • Als u de objecteigenschappen in een bepaalde locatie in het Excel-sjabloon wilt plaatsen, wijzigt u het sjabloon door `%&O%&` in te voeren

in de cel waar u de plaatsing van de gegevens wilt laten beginnen en slaat u het sjabloon op.

- U kunt in de Excel-sjabloon ook definiëren hoe de overzichtsrijen worden weergegeven: boven of onder de objectrijen. Ga naar het tabblad **Gegevens** in de Excel-sjabloon, klik op de kleine pijl **Overzicht** in het gebied , selecteer de benodigde instellingen en klik op **OK**. Sla vervolgens de sjabloon op.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer objecten in het model of in de categorieën om de objecten en hun eigenschappen in de **Objectbrowser** weer te geven.
3. Selecteer een geschikte eigenschappentemplate.
4. Klik op  en selecteer **Exporteren**.
5. Selecteer een Excel-sjabloon in de lijst met beschikbare sjablonen of klik op **Bladeren** om een ander sjabloon te selecteren.

Als u geen template selecteert, wordt een standaard Excel-template bij het exporteren gebruikt.

De **Objectbrowser** geeft alle Excel-sjablonen weer die in de volgende mappen voor het exporteren beschikbaar zijn:

- Huidige modelmap
 - Projectmap (XS_PROJECT)
 - Bedrijfsmap (XS_FIRM)
 - Systeemmap (XS_SYSTEM)
6. Selecteer één of meer exportopties:
 - **Objecteigenschappen uit model bijwerken** wordt standaard geselecteerd.
De nieuwste objecteigenschappen van het model naar de **Objectbrowser** zijn bijgewerkt voor de export.
 - **Zonder kolomkoppen exporteren**
Selecteer of u zonder de **Objectbrowser**-kopregel van de kolom wilt exporteren.
Deze optie is handig als u vooraf gedefinieerde kolomkoppen in de Excel-sjabloon hebt.
 - **Alleen overzichtsrijen exporteren**
Selecteer of u alleen de overzichtsrijen uit de **Objectbrowser** wilt exporteren.

7. Klik op **Exporteren**.

Microsoft Excel wordt automatisch geopend. Groeperingen, gecombineerde regels en berekende waarden (totaal, gemiddeld, minimaal of maximaal) worden ook geëxporteerd.

Voorbeeld: Projecteigenschappen exporteren

U kunt automatisch een willekeurige projecteigenschap bij de export van de objecteigenschap opnemen. U kunt dit doen door een aparte eigenschappentemplate voor de projecteigenschappen te maken en deze `W_Project_data` te noemen.

OPMERKING U moet `W_Project_data` als de naam voor dit sjabloon gebruiken.

1. Definieer de projecteigenschappen in **Bestand** --> **Projecteigenschappen**. In dit voorbeeld voert u de projectnaam, projectbouwer en een projectopmerking in de gebruikersattributen in.

Projecteigenschappen

Algemeen

Projectnummer	<input type="text" value="1"/>
Naam	<input type="text" value="Trimble Solutions Corporation"/>
Opdrachtgever	<input type="text" value="Opdrachtgever"/>
Object	<input type="text"/>
Tekenaar	<input type="text"/>
Locatie	<input type="text"/>
Adres	<input type="text"/>
Postbus	<input type="text"/>
Stad	<input type="text"/>
Regio	<input type="text"/>
Postcode	<input type="text"/>
Land	<input type="text"/>
Startdatum	<input type="text"/> <input type="text" value="12"/>
Einddatum	<input type="text"/> <input type="text" value="12"/>
Info 1	<input type="text"/>
Info 2	<input type="text"/>
Beschrijving	<input type="text" value="(0/78)"/>
<input type="text"/>	

Wijzigen

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

Basispunten

Locatie door

Basispunten

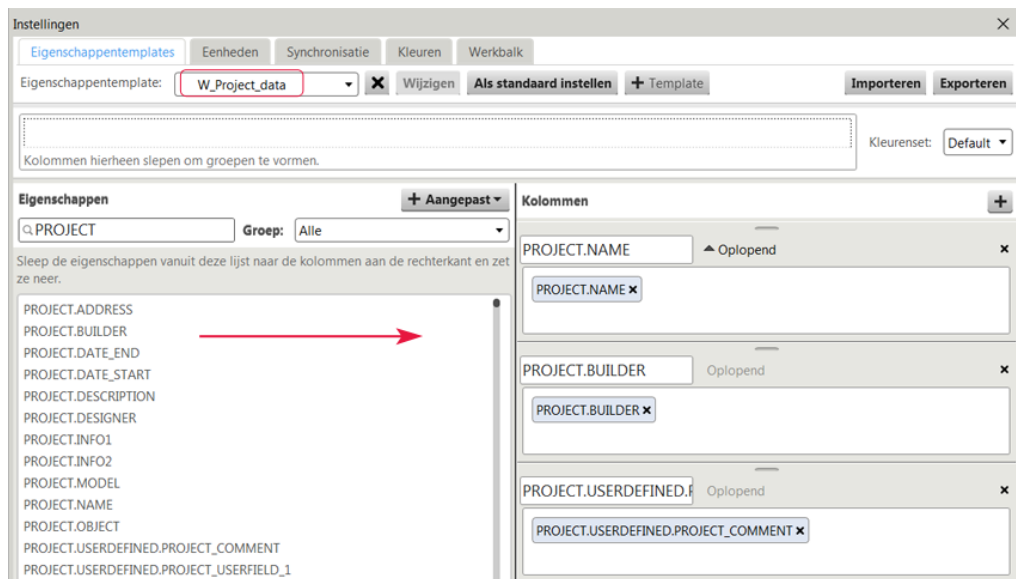
Attributen

Gebruikersattributen

2. Maak in de **Organisator** een [eigenschappentemplate](#) (pagina 25) voor de projecteigenschappen die u hierboven hebt gedefinieerd. In dit voorbeeld voegt u alleen de projecteigenschappen aan de template toe.


U kunt eigenschappen in de template toevoegen. De **Organisator** voegt echter de eerste willekeurige waarde die voor de eigenschap wordt gevonden aan de lijst toe. Voeg daarom in de template alleen die eigenschappen toe die voor alle objecten dezelfde waarde hebben. U kunt bijvoorbeeld `PHASE` aan de template toevoegen als alle objecten die u van plan bent in de lijst op te nemen tot dezelfde fase gaan behoren.

- a. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen en klik op **Template**.
- b. Geef de template de naam `W_Project_data` en selecteer **Leeg template**.
- c. Klik op **Maken**.
- d. Sleep de projecteigenschappen `PROJECT.NAME`, `PROJECT.BUILDER` en `PROJECT.USERDEFINED.PROJECT_COMMENT` naar de eigenschappenkolommen.
- e. Klik op **Wijzigen** om de template op te slaan.




3. Voeg de projecteigenschappen toe aan de Excel-sjabloon die u bij de export wilt gebruiken en sla de sjabloon op.

U kunt de kolomkoppen van de eigenschappentemplate kopiëren en deze ergens in de Excel-sjabloon toevoegen. Zie een voorbeeld hieronder.


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

OPMERKING Als u een eigenschap van het type DATE aan Excel toevoegt, moet u de opmaak van de Excel-cel naar Datum wijzigen om de datum correct weer te geven. Een eigenschap van het type DATE is een eigenschap die DATE in de naam heeft.

OPMERKING Als u de eigenschap DATE aan uw eigenschappentemplate wilt toevoegen om de huidige datum toe te voegen, moet u de naam van de kolomkop wijzigen om anders te zijn dan DATE. Wijzig deze bijvoorbeeld naar DATE1 en gebruik dezelfde tekst (DATE1) in de Excel-sjabloon.

4. Exporteer objecteigenschappen en projecteigenschappen uit de **Organisator**.
 - a. Selecteer objecten in het model of de categorieën om de objecten in de **Objectbrowser** weer te geven.
 - b. Selecteer een eigenschappentemplate die u bij de export wilt gebruiken, bijvoorbeeld **Standaard** of **Staaf**.
 - c. Klik op  en selecteer **Exporteren**.
 - d. Selecteer de Excel-sjabloon die u eerder hebt gewijzigd en klik op **Exporteren**.

De waarden van de projecteigenschappen die u aan de Excel-sjabloon hebt toegevoegd worden in de geëxporteerde Excel weergegeven.

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


Zie ook

[Een eigenschappentemplate uit de Organisator exporteren \(pagina 34\)](#)

1.3 Een eigenschappentemplate in de Organisator maken

U kunt in de **Organisator** eigenschappentemplates maken om de eigenschappen van geselecteerde modelobjecten in de **Objectbrowser** weer te geven. U kunt bijvoorbeeld templates voor verschillende objecttypen en objectgroepen maken en de benodigde objecteigenschappen in de template opnemen. U kunt de eigenschappen in de template groeperen en sorteren. U kunt bestaande templates ook wijzigen.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.

2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.

3. Als u de nieuwe eigenschappentemplate op basis van een huidige template wilt maken, selecteert u de template in de lijst met templates.

U kunt een bestaande template wijzigen door deze in de lijst met templates te selecteren en de daarin opgenomen eigenschappen te wijzigen.

4. Klik op .

5. Voer een unieke naam voor de eigenschappentemplate in.

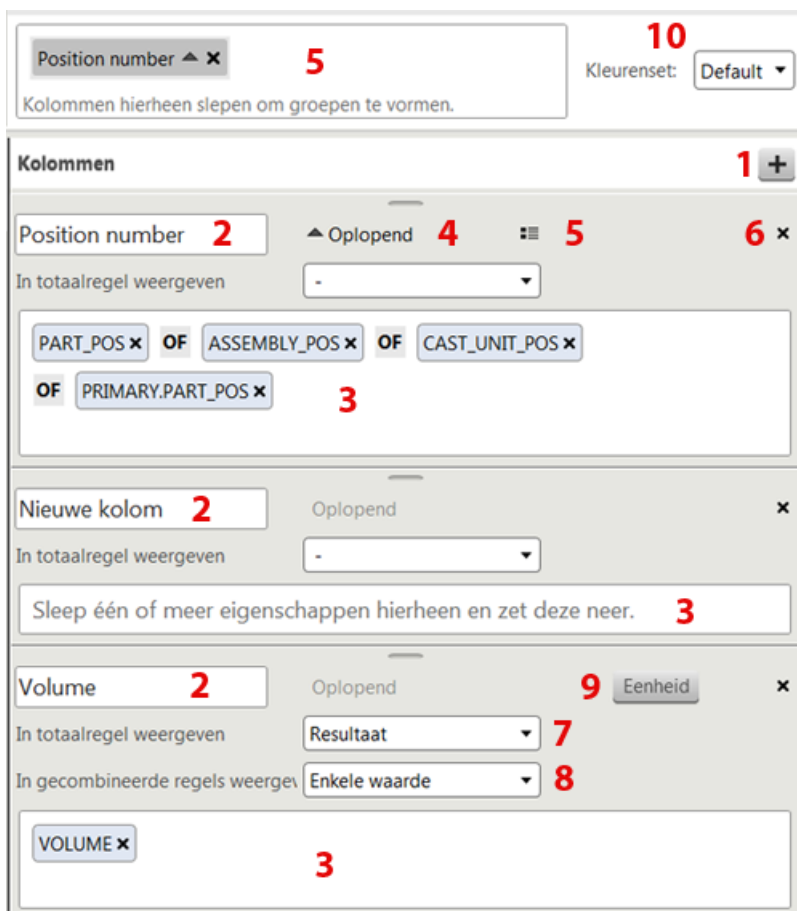
Maken wordt gedimd weergegeven als u de naam van een bestaande template wilt invoeren.

6. Selecteer of de template wordt gemaakt op basis van de huidige template of als een lege template.


7. Klik op **Maken**.

Eigenschappentemplates worden opgeslagen in de database ProjOrg in de map `\ProjectOrganizer` in de modelmap. De opgeslagen eigenschappentemplates worden in de eigenschappentemplatelijst weergegeven.

8. U kunt het volgende doen om de eigenschappen te definiëren die in de template zijn opgenomen:



Optie in afbeelding	Beschrijving
1	Maak een nieuwe eigenschappenkolom.
2	Voer een naam voor een nieuwe eigenschappenkolom in of wijzig de naam van een eigenschappenkolom.
3	<p>Sleep een of meer objecteigenschappen uit de lijst met eigenschappen naar een eigenschappenkolom.</p> <p>De eigenschappen worden uit het bestand environment.db in de modelmap gelezen.</p> <p>Als u eigenschappen nodig hebt die niet in de lijst beschikbaar zijn, bijvoorbeeld eigenschappen van referentiemodelobjecten, kunt u deze in de Organisator als gebruikerseigenschappen (pagina 28) maken.</p> <p>Met het zoekvak kunt u eenvoudig de relevante eigenschappen zoeken.</p> <p>In de lijst Groep kunt u een optie selecteren om alleen bepaalde eigenschappen weer te geven, bijvoorbeeld:</p>

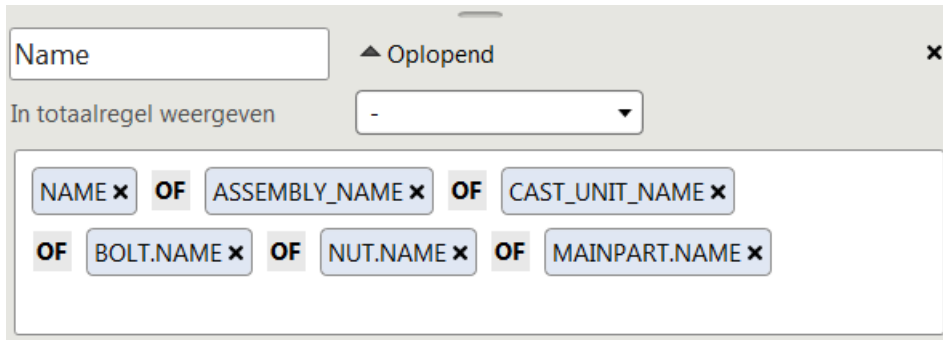
Optie in afbeelding	Beschrijving
	<ul style="list-style-type: none"> • Selecteer Recent om de onlangs gebruikte en gemaakte eigenschappen weer te geven. • Selecteer Gebruiker om geïmporteerde eigenschappen en de eigenschappen die u hebt gemaakt in de Organisator weer te geven. • Selecteer Eigenschappentemplates om de eigenschappen weer te geven die in de eigenschappentemplates van uw model worden gebruikt.
4	Klik op Oplopend of Aflopend om de sorteervolgorde in een eigenschappenkolom te wijzigen.
5	Sleep een eigenschappenkolom naar de groepeerrij. Het groepeerpictogram  wordt in de eigenschappenkolom weergegeven.
6	Verwijder een eigenschappenkolom.
7	Selecteer de eigenschapswaarde die in de totaalregel in de Objectbrowser wordt weergegeven: <ul style="list-style-type: none"> • Met - (minus) wordt geen enkele waarde weergegeven. • Enkele waarde geeft één enkele eigenschapswaarde weer. De enkele waarde wordt weergegeven als alle objecten dezelfde eigenschapswaarde in de kolom hebben. • Met Resultaat wordt het totaal van alle eigenschapswaarden in de kolom weergegeven.
8	Selecteer de eigenschapswaarden die in gecombineerde regels in de Objectbrowser worden weergegeven: <ul style="list-style-type: none"> • Enkele waarde geeft één enkele eigenschapswaarde weer. • Met Resultaat wordt het totaal van de eigenschapswaarden weergegeven.
9	Klik op Eenheid om de eenheid en de nauwkeurigheid van de eenheid voor een eigenschappenkolom in te stellen.
10	Selecteer een kleurenset (pagina 32) voor de template.

9. Klik op **Wijzigen** om de eigenschappen in de template op te slaan.
10. Als u de template en de aangebrachte wijzigingen permanent wilt opslaan, moet u het Tekla Structures-model opslaan.

Voorbeeld van het gebruik van meerdere objecteigenschappen

Het kan handig zijn om meerdere objecteigenschappen in één kolom te hebben. Op die manier kunt u er zeker van zijn dat de relevante eigenschapswaarde voor de verschillende objecttypen wordt gevonden.

U kunt bijvoorbeeld verschillende naameigenschappen in de kolom **Naam** opnemen. De **Objectbrowser** geeft `NAME` voor onderdelen, `ASSEMBLY_NAME` voor merken, `CAST_UNIT_NAME` voor betonelementen, enzovoort weer.



Als u naar eigenschappen zoekt, gebruikt de **Objectbrowser** de volgorde van links naar rechts waarin de eigenschappen in de kolom worden weergegeven. Als een waarde eenmaal is gevonden, worden de resterende eigenschappen in de kolom genegeerd.

Zie ook

[Een aangepaste formule in de Organisator maken \(pagina 30\)](#)

Een gebruikerseigenschap in de Organisator maken

U kunt in de **Organisator** uw eigen eigenschappen maken en deze eigenschappen in de eigenschappenkolommen op dezelfde manier als andere eigenschappen gebruiken. Als u de eigenschappen in het model wilt gebruiken, kunt u deze aan de modelobjecten in eigenschappencategorieën toevoegen.

Sommige objecteigenschappen, bijvoorbeeld de eigenschappen van referentiemodelobjecten, zijn niet automatisch in de **Organisator** beschikbaar. Als u deze eigenschappen in de **Organisator** wilt gebruiken, maakt u ze als gebruikerseigenschappen.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
3. Klik op **Gebruiker**.
4. Selecteer **Eigenschap**.
5. Voer in het vak **Naam** een naam voor de eigenschap in.

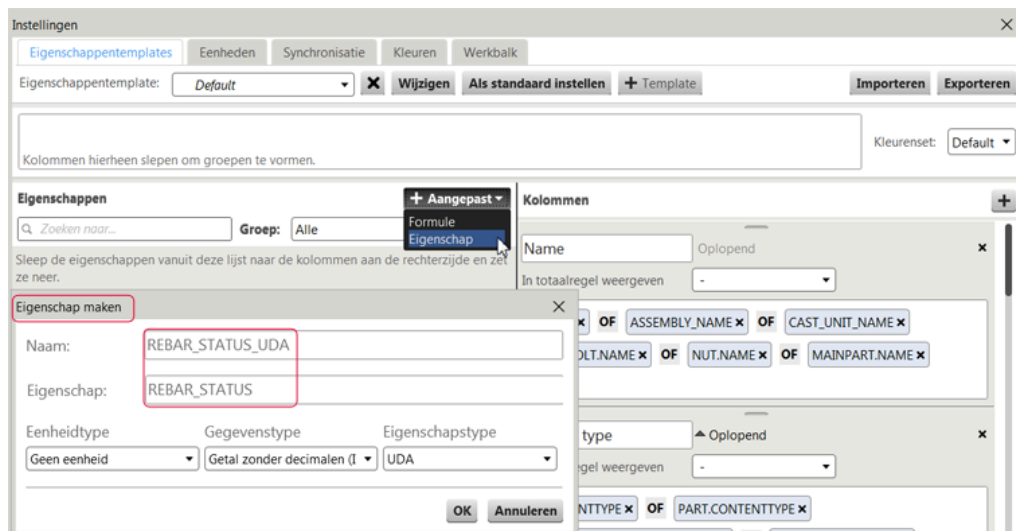
Deze naam wordt in de lijst met eigenschappen weergegeven. Zorg ervoor dat er geen spaties voor of achter de naam staan.

- Voer de exacte naam van de eigenschap in het vak **Eigenschap** in.
De **Organisator** gebruikt deze naam om naar de eigenschapswaarde te zoeken. Zorg ervoor dat er geen spaties voor of achter de naam staan. Voor eigenschappen van het type **UDA** is de maximumlengte 19 tekens.

OPMERKING Voor eigenschappen van referentiemodelobjecten moet u **EXTERNAL.** aan het begin van de eigenschapsnaam toevoegen, bijvoorbeeld **EXTERNAL.Tekla Reinforcement.Rebar Mark**. U kunt bijvoorbeeld de exacte naam van de eigenschap uit het dialoogvenster **Informatie object** kopiëren.

- Selecteer een eenheidstype voor de eigenschap.
De **Organisator** selecteert automatisch de standaardwaarde **Gegevenstype** van het eenheidstype. U kunt het gegevenstype wijzigen.
- Selecteer een gegevenstype voor de eigenschap.
- Selecteer een eigenschapstype voor de eigenschap.

Gebruik **UDA** bij het maken van eigenschappen die u naar het model schrijft.



- Klik op **OK**.


Gebruikersattributen worden in de lijst met eigenschappen in de groep **Gebruiker** weergegeven. **UDA**-eigenschappen worden ook weergegeven in de groep **UDA**. U kunt gebruikerseigenschappen wijzigen en verwijderen door met de rechtermuisknop op de eigenschap te klikken.

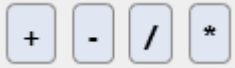
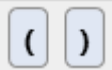

Zie ook

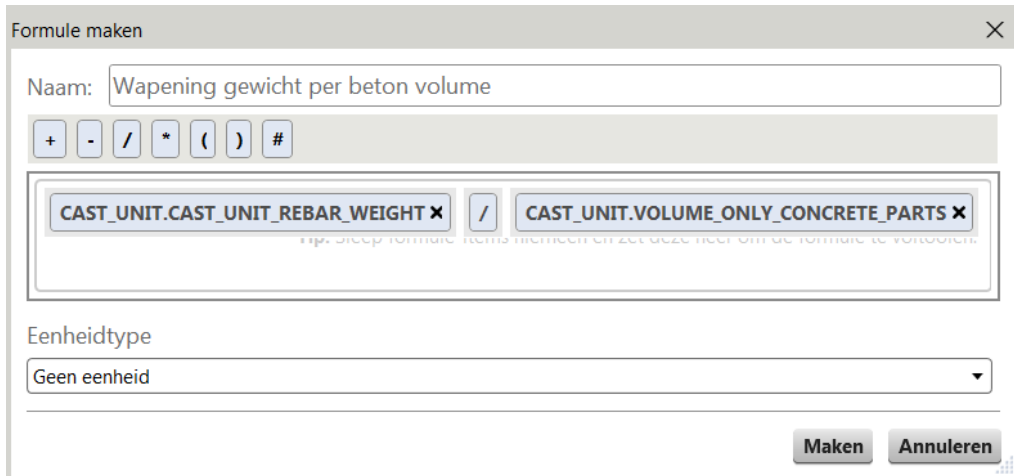
[Een eigenschappentemplate in de Organisator maken \(pagina 25\)](#)

Een aangepaste formule in de Organisator maken

U kunt eenvoudige wiskundige formules maken met de objecteigenschappen die in de **Organisator** beschikbaar zijn. U kunt bijvoorbeeld gebieden van specifieke objecttypen berekenen. U kunt formules op dezelfde manier als objecteigenschappen aan de eigenschappenkolommen toevoegen. U kunt ook formules in de objecteigenschappen gebruiken bij het maken van eigenschappencategorieën.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
3. Klik op **Gebruiker**.
4. Selecteer **Formule**.
5. Voer een naam voor de formule in.
Zorg dat er geen spaties voor of achter de naam staan.
6. Voer een eigenschapsnaam in het zoekvak in het dialoogvenster **Instellingen** in om een eigenschap te zoeken.
U kunt ook een optie in de lijst **Groep** selecteren om de selectie van eigenschappen in de weergegeven lijst met eigenschappen te verfijnen.
7. Sleep de benodigde eigenschappen naar het formulevak in het dialoogvenster **Formule maken**.
8. Sleep de benodigde wiskundige operatoren naar het formulevak en plaats deze tussen de eigenschappen.

-  om de belangrijkste wiskundige bewerkingstekens toe te voegen.
-  om haakjes toe te voegen.
-  om een vak toe te voegen waarin u een nummer kunt invoeren.

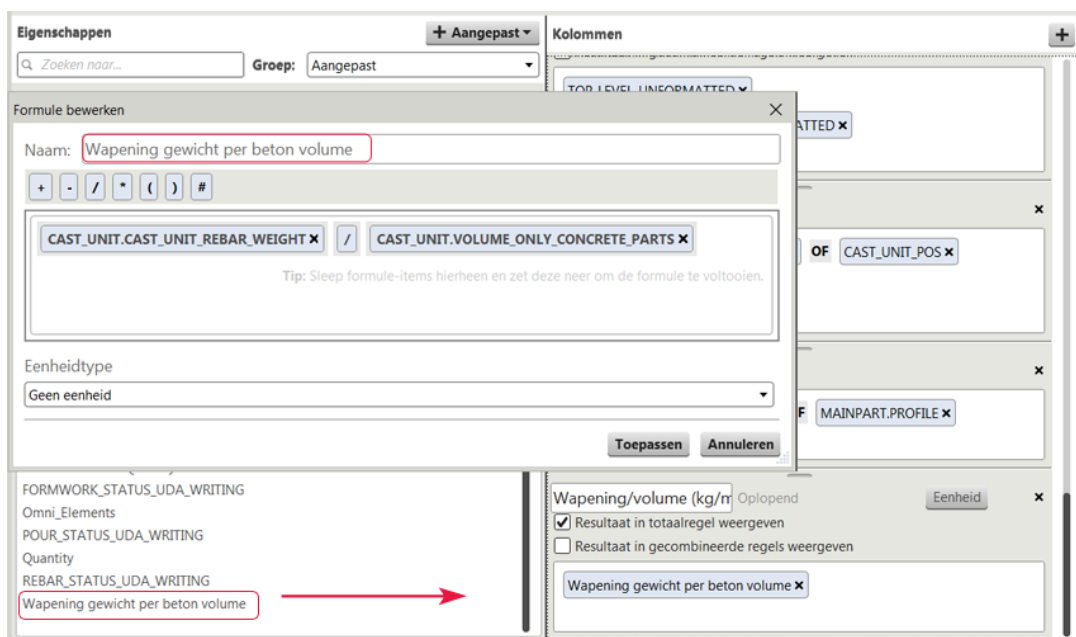


9. Versleep indien nodig de eigenschappen en operatoren binnen het formulevak om de formule te wijzigen.

De **Organisator** controleert automatisch of de formule wiskundig correct is. Als de formule niet correct is, wordt **Maken** gedimd weergegeven en worden de onjuiste delen in rood weergegeven.

10. Selecteer een eenheidtype die geschikt is voor de in de formule gebruikte eigenschappen.
11. Klik op **Maken**.

De formule wordt weergegeven in de lijst met eigenschappen in de groep **Gebruiker**. U kunt aangepaste formules wijzigen en verwijderen door met de rechtermuisknop op de formules in de lijst met eigenschappen te klikken. U kunt aangepaste formules in eigenschappentemplates gebruiken door de formules naar eigenschappenkolommen te slepen.





Zie ook

[Een eigenschappentemplate in de Organisator maken \(pagina 25\)](#)

Een kleurensset in de Organisator maken

U kunt kleuren gebruiken om de inhoud van de groepen van de **Objectbrowser** in het model weer te geven. De kleuren zijn opgenomen in kleurenssets die u kunt maken en wijzigen. U kunt een kleurensset in een eigenschappentemplate opnemen zodat een eigenschappentemplate altijd bepaalde kleuren gebruikt. De kleurenweergave is bedoeld voor het weergeven. U kunt de kleuren niet in het model of in de **Objectbrowser** opslaan.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
 2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
 3. Ga naar het tabblad **Kleuren**.
 4. Klik op  **Kleurensset**.
- De kleurensset wordt gemaakt op basis van de huidige geselecteerde set.
5. Voer een unieke naam voor de kleurensset in.
 6. Klik op **Maken**.
 7. U kunt het volgende doen om de in de kleurensset opgenomen kleuren te definiëren:
 - Dubbelklik op een kleur om deze te wijzigen.
 - Versleep de kleuren om deze in een andere volgorde te rangschikken.
De kleuren worden in de **Objectbrowser** gebruikt in de volgorde waarin ze in de kleurensset worden weergegeven. De bovenste groep in de **Objectbrowser** krijgt de eerste kleur, de volgende groep krijgt de tweede kleur, enzovoort.
 - Klik met de rechtermuisknop op een kleur en selecteer deze om de kleur toe te voegen, te verwijderen, te knippen of te kopiëren.
 - Dubbelklik op een toegevoegde kleur om deze te wijzigen.
U kunt meerdere kleuren selecteren door de **Ctrl**- en **Shift**-toetsen te gebruiken.
 - Klik op **Kleuren opnieuw instellen** om de kleuren van de set **Standaard** te herstellen.
 8. Klik indien nodig op **Als standaard instellen** om de kleurensset als de standaardset in de **Organisator** te gebruiken.

9. Klik op **Wijzigen**.

De **Organisator** bewaart de instellingen die u in de nieuwe kleurensset hebt gedefinieerd. Als u niet op **Wijzigen** klikt en het dialoogvenster **Instellingen** sluit, heeft de nieuwe kleurensset dezelfde instellingen als de kleurensset die u als basis voor de nieuwe set gebruikte.

TIP U kunt kleurenssets vanuit de **Organisator** in de `xml`-indeling exporteren en de geëxporteerde sets in andere modellen gebruiken. U kunt één set tegelijk exporteren. Het bestand met de kleurensset heeft de bestandsextensie `.colorset`.

U kunt kleurenssets importeren die vanuit het huidige model of andere Tekla Structures-modellen in de indeling `.xml` zijn geëxporteerd. U kunt meerdere bestanden tegelijk importeren.



Zie ook

[Een eigenschappentemplate in de Organisator maken \(pagina 25\)](#)

[Objecteigenschappen in de Organisator weergeven \(pagina 6\)](#)

Een eigenschappentemplate uit de Organisator verwijderen

U kunt eigenschappentemplates verwijderen in de **Organisator Instellingen**.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
3. Selecteer een eigenschappentemplate in de lijst met templates.
4. Klik op  om de geselecteerde eigenschappentemplate te verwijderen.

Zie ook

[Een eigenschappentemplate in de Organisator maken \(pagina 25\)](#)

1.4 Een eigenschappentemplate in de Organisator importeren

U kunt naar eigenschappentemplates van de **Organisator** importeren, die vanuit het huidige model of andere Tekla Structures-modellen zijn geëxporteerd. Eigenschappentemplates hebben de `xml`-indeling. U kunt een of meer templates per keer importeren.

U kunt de eigenschappentemplates in een `\ProjectOrganizerData` systeemmap opslaan om ze automatisch voor alle modellen beschikbaar te maken. Voor informatie over hoe u de bedrijfs-, project- en systeemmappen met de **Organisator** kunt gebruiken, raadpleegt u [Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator \(pagina 59\)](#).

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
3. Klik op **Importeren**.
4. Selecteer het eigenschappentemplatebestand dat u wilt importeren.
Eigenschappentemplatebestanden hebben de bestandsextensie `.propertytemplate`.
5. Klik op **Openen**.
Het bestand wordt in de eigenschappentemplatelijst in de **Organisator** geïmporteerd en weergegeven. Als een bestaande template dezelfde naam heeft als het geïmporteerde bestand, voegt de **Organisator** een volgnummer aan de naam van het geïmporteerde bestand toe.

De **Organisator** geeft een foutmelding weer als het geselecteerde bestand geen geldig eigenschappentemplatebestand is en importeert het bestand niet.

Als de geïmporteerde template eigenschappen bevat die niet in de eigenschappenlijst in de **Organisator** staan, worden deze eigenschappen als gebruikerseigenschappen toegevoegd.

Zie ook

[Een eigenschappentemplate uit de Organisator exporteren \(pagina 34\)](#)

1.5 Een eigenschappentemplate uit de Organisator exporteren

U kunt eigenschappentemplates vanuit de **Organisator** naar bestanden met een `xm1`-indeling exporteren en de geëxporteerde templates in andere modellen gebruiken. U kunt een of meer templates per keer exporteren. Met het exporteren van de templates bent u er ook zeker van dat u back-ups van de door u gemaakte templates hebt.

Voor informatie over hoe u de bedrijfs-, project- en systeemmappen met de **Organisator** kunt gebruiken, raadpleegt u [Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator \(pagina 59\)](#).

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
3. Als u een specifiek eigenschappentemplate wilt exporteren, selecteert u de template in de lijst met templates.
4. Klik op **Exporteren**.
5. Selecteer of u het huidige eigenschappentemplate of alle eigenschappentemplates wilt exporteren.
6. Klik op **Bladeren** om de doelmap te selecteren.
De templates worden standaard naar de map `\ProjectOrganizer` in de huidige modelmap geëxporteerd.
7. Klik op **Exporteren**.

Elke geëxporteerde template maakt een apart bestand met een xml-indeling. De bestandsextensie is `.propertytemplate`.

Zie ook

[Objecteigenschapswaarden vanuit de Organisator rapporteren \(pagina 19\)](#)

[Een eigenschappentemplate in de Organisator importeren \(pagina 33\)](#)

1.6 Categorieën in de Organisator

U kunt uw model categoriseren in locatiecategorieën en andere typen categorieën die u op basis van uw behoeften kunt maken met bijvoorbeeld objecteigenschappen.

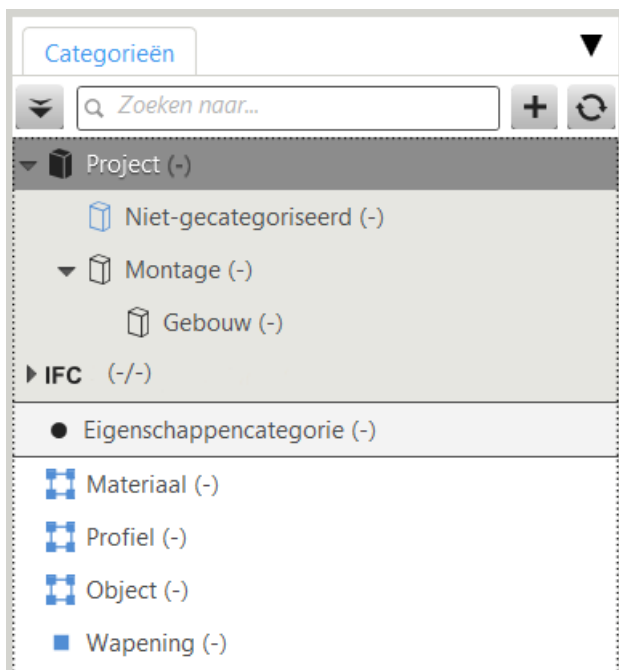
- Met locatiecategorieën kunt u een hiërarchische locatiestructuur maken en het model in projecten, locaties, gebouwen, secties en vloeren verdelen. Een project bevat alle objecten uit de modellen die in de categorie-eigenschappen worden geselecteerd, het Tekla Structures-model of de referentiemodellen of beide. Een modelobject kan binnen een project per keer slechts tot één locatiecategorie van het laagste niveau behoren.

De **Organisator** maakt in een project altijd een niet-gecategoriseerde categorie voor objecten die op basis van de locatiedefinities die u hebt gemaakt in geen enkele andere categorie kunnen worden opgenomen. U kunt de definities wijzigen om de objecten in de locatiecategorieën op te nemen.

- Met eigenschappencategorieën kunt u gebruikersattributen (UDA's) aan modelobjecten toevoegen. Een eigenschappencategorie kan binnen een project slechts tot één categorie van het laagste niveau tegelijk behoren.

- Aangepaste categorieën worden gemaakt op basis van de voorwaarden die u definieert. Objecten worden op basis van deze voorwaarden aan de categorieën toegevoegd. U kunt categorieën ook handmatig maken zonder voorwaarden.

Een voorbeeld van een in de **Organisator** ingestelde standaardcategorie:



Als u opgenomen objecten in de categorieën hebt, is het volgende van toepassing:

- Het aantal objecten in een categorie wordt voor locatiecategorieën en eigenschappencategorieën en voor het laagste niveau aangepaste categorieën tussen haakjes weergegeven.
- Het aantal objecten in een categorie en het totale aantal objecten dat in de categorie en zijn subcategorieën is opgenomen, wordt voor aangepaste categorieën tussen haakjes weergegeven zoals in onderstaande afbeelding.



Zie ook

[Locatiecategorieën maken in de Organisator \(pagina 37\)](#)

[Handmatig locatiecategorieën maken in de Organisator \(pagina 43\)](#)

- [Een eigenschappencategorie in de organisator maken \(pagina 44\)](#)
- [Een aangepaste categorie in de Organisator maken \(pagina 48\)](#)
- [Geautomatiseerde subcategorieën in de Organisator maken \(pagina 51\)](#)
- [Een categorie in de Organisator wijzigen \(pagina 53\)](#)
- [Een categorie in de Organisator verwijderen \(pagina 59\)](#)
- [Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator \(pagina 59\)](#)
- [Exclusief objecttypen uit de Organisator \(pagina 61\)](#)

Locatiecategorieën maken in de Organisator

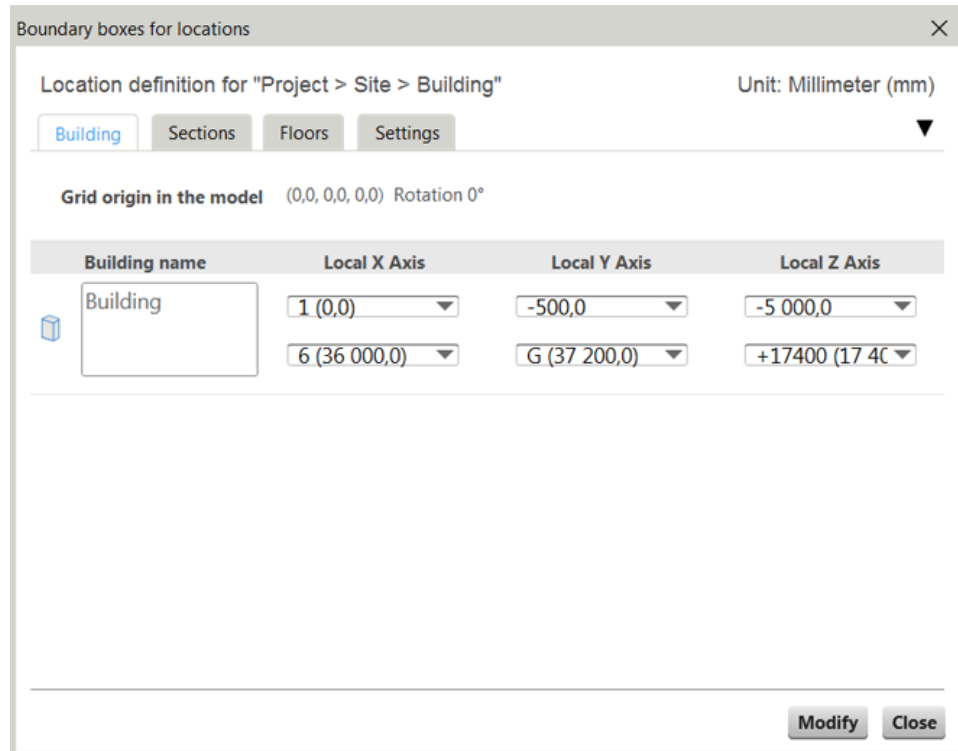
U kunt locatiecategorieën maken door omtrekken voor de categorieën te maken. Met deze functionaliteit kunt u modelobjecten aan secties en vloeren toekennen. De objecten worden automatisch naar categorieën bijgewerkt op basis van hun locaties en de gedefinieerde omtrekken. Als een object zich niet binnen of binnen de grenzen van een omtrek bevindt, wordt dit in een niet-gecategoriseerde categorie geplaatst die automatisch wordt gemaakt.


1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer **Gebouw** in de categoriestructuur.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **De omtrek voor locaties definiëren**.
4. Definieer op het tabblad **Gebouw** de omtrek voor het gebouw.
 - a. Als er meerdere stramienen in het model zijn, selecteert u voor dit gebouw een stramien in de lijst **Stramienoorsprong in het model**.

De stramienselectie is alleen beschikbaar als er meerdere stramienen zijn.

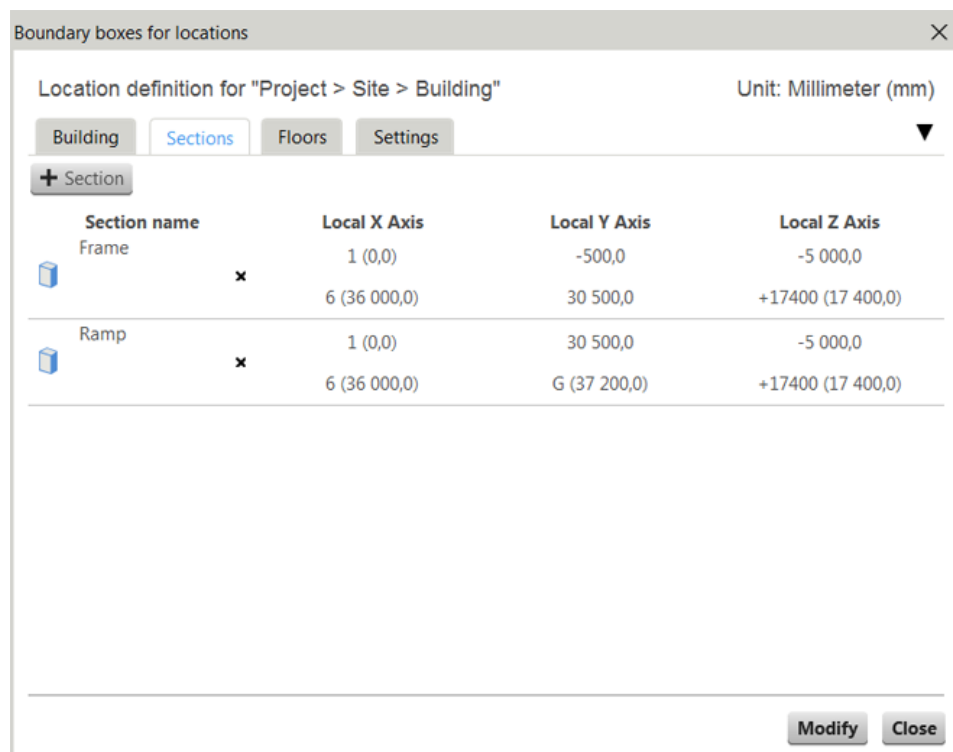
De stramienselectie geeft de globale x-, y- en z-coördinaten van de stramienoorsprongen en de rotatie van stramienen in vergelijking tot de modeloorsprongcoördinaten weer.
 - b. Wijzig indien nodig de standaardnaam van het gebouw.
 - c. Definieer de x-, y- en z-coördinaten voor de omtrek van het gebouw door de omtrekcoördinaten in de lijst te selecteren of door de geschikte coördinaten in de coördinatenvakken van de omtrek in te voeren.
 - d. Klik op het pictogram  voor het gebouw om de omtrek in het model weer te geven.

De afbeelding hieronder geeft een voorbeeld van gebouwcoördinaten weer.



- e. Klik met de rechtermuisknop in het model en selecteer **Bijwerken venster** om de omtrek uit het modelvenster te verwijderen.
5. Definieer op het tabblad **Doorsneden** de omtrekken voor de doorsneden.
- a. Klik op **+ Doorsnede** om een of meer secties te maken.
 - b. Wijzig indien nodig de standaardnamen van de secties.
 - c. Definieer de x-, y- en z-coördinaten voor de sectie van het gebouw door de omtrekcoördinaten in de lijst te selecteren of door de geschikte coördinaten in de coördinatenvakken van de omtrek in te voeren.
 Zorg ervoor dat de secties niet overlappen en dat ze zich binnen de omtrek van het gebouw bevinden. Er wordt een rood uitroepteken voor de coördinaten weergegeven als de omtrekken overlappen. U kunt de locatiedefinities opslaan als de omtrekken niet overlappen.
 - d. Klik op het pictogram  voor de sectie om de omtrek in het model weer te geven.

De onderstaande afbeelding geeft een voorbeeld van sectiecoördinaten weer.




- e. Klik met de rechtermuisknop in het model en selecteer **Bijwerken venster** om de omtrek uit het modelvenster te verwijderen.
6. Definieer op het tabblad **Vloeren** de omtrekken voor de vloeren.
- a. Klik op de knop **Vloersysteem**.
U kunt zo veel vloersystemen toevoegen als u nodig hebt. De toegevoegde vloersystemen zijn beschikbaar in de lijst.
 - b. Voer indien nodig een naam voor het vloersysteem in.
 - c. U kunt het volgende doen:
 - Klik op **+ Vloer** om een bovenste vloer aan het vloersysteem toe te voegen.
U kunt de hoogte van de bovenste vloer in het vak naast de knop invoeren.
 - Klik op **+ Vloeren op basis van stramien** om vloeren automatisch op basis van de stramienniveaus te maken.
 - d. Wijzig indien nodig de standaardnamen van de vloeren.
 - e. Definieer de x-, y- en z-coördinaten voor de vloer van het gebouw door de omtrekcoördinaten in de lijst te selecteren of door de

geschikte coördinaten in de coördinatievakken van de omtrek in te voeren.

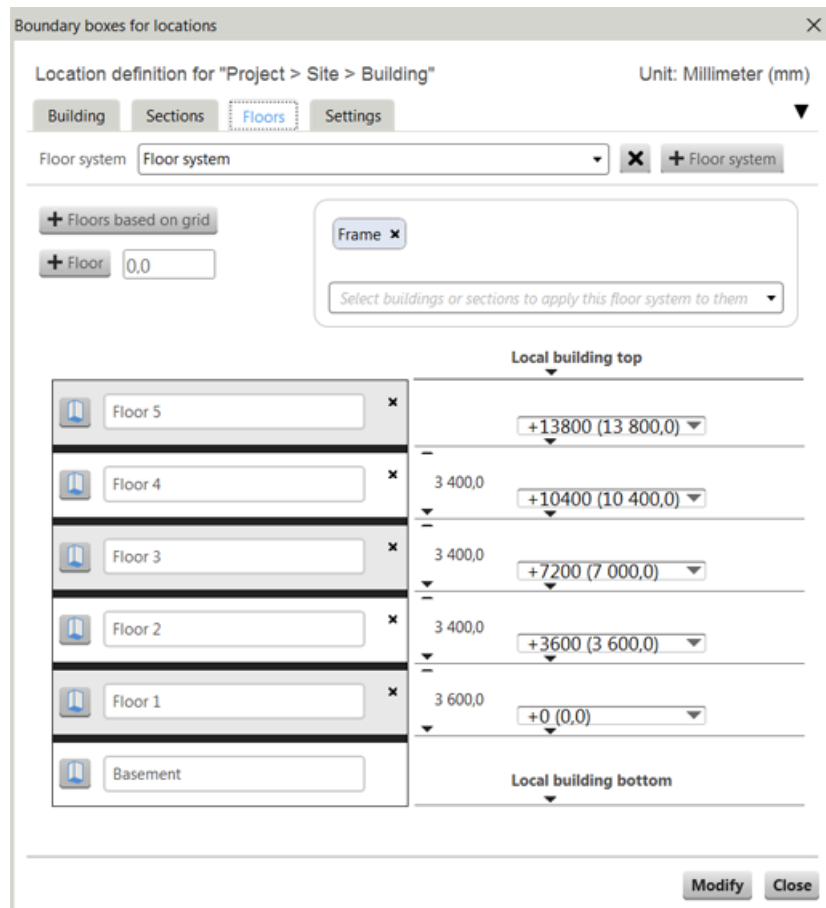
- f. Selecteer een gebouw of sectie waarin het vloersysteem in de lijst in het vak aan de rechterbovenkant wordt gebruikt.

Als u geen secties hebt gedefinieerd, worden de gebouwen weergegeven. Het gebouw of de sectie wordt aan het vak toegevoegd.

Vloersystemen kunnen in meerdere gebouwen en secties worden gebruikt. Als de vloersysteem in een ander gebouw wordt gebruikt en u de vloersysteem uit dat andere gebouw wilt verwijderen, moet u de omtrekdefinities van dat andere gebouw openen en de wijzigingen daar aanbrengen.

- g. Klik op het pictogram  voor de vloer om de omtrek in het model weer te geven.

De onderstaande afbeelding geeft een voorbeeld van vloercoördinaten weer.

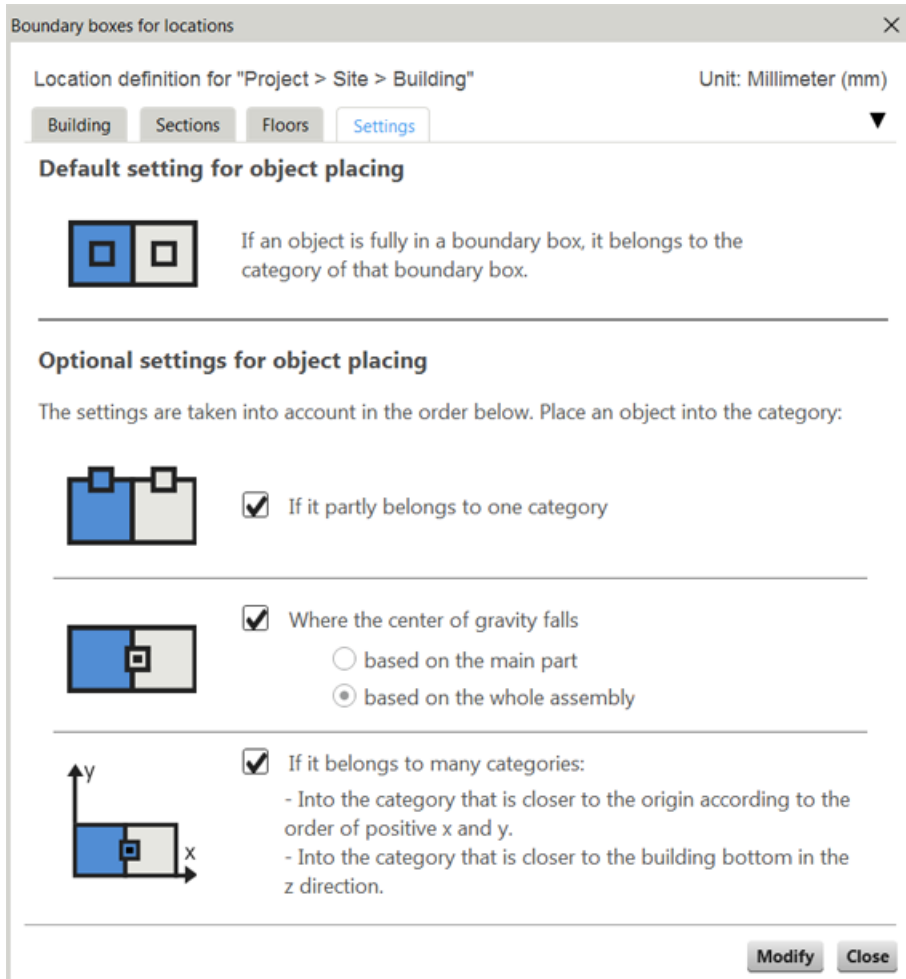


Floor	Local building top
Floor 5	+13800 (13 800,0)
Floor 4	+10400 (10 400,0)
Floor 3	+7200 (7 000,0)
Floor 2	+3600 (3 600,0)
Floor 1	+0 (0,0)
Basement	

- h. Klik met de rechtermuisknop in het model en selecteer **Bijwerken venster** om de omtrek uit het modelvenster te verwijderen.

7. Definieer op het tabblad **Instellingen** hoe objecten in de categorieën worden geplaatst.

De **Organisator** controleert de geselecteerde opties in de volgorde waarin ze op het tabblad **Instellingen** van boven naar beneden worden weergegeven.



De objecten die niet op basis van de standaard en de geselecteerde optionele instellingen in de categorieën kunnen worden opgenomen, worden in de categorie **Niet-gecategoriseerd** geplaatst die automatisch op het betreffende niveau wordt gemaakt. U kunt de omtrekcoördinaten wijzigen of de objecten handmatig naar de juiste locatie verplaatsen.

Let erop dat als u meer dan één project hebt, u geen objecten van het ene project naar het andere kunt verplaatsen.

8. Klik op **Wijzigen** en **Sluiten**.
9. Klik met de rechtermuisknop op een categorie in het project en selecteer **Categorie synchroniseren** om de categorie-inhoud van het model te verversen.

U kunt ook op  klikken om de **Organisator** te synchroniseren.

Als u de categorieën hebt gemaakt, worden de pictogrammen voor de categorieën in de categoriestructuur in het blauw weergegeven.



Een project naar eigenschappencategorieën of aangepaste categorieën kopiëren

U kunt elk **Project** van de locatiecategorieën naar de eigenschappencategorieën of aangepaste categorieën kopiëren.

1. Selecteer het **Project** dat u wilt kopiëren.
2. Sleep het **Project** naar de eigenschappencategorieën of aangepaste categorieën in de categoriestructuur.

De **Organisator** geeft een dikke lijn weer in de locatie waarheen u het **Project** kunt kopiëren.

3. Selecteer de juiste kopieeroptie:
 - **Kopiëren** om de boomstructuur van het **Project** en de objecten te kopiëren
Als u een **Project** met deze optie kopieert en later wijzigingen in het **Project** in de locatiecategorieën aanbrengt, worden de wijzigingen automatisch in het gekopieerde **Project** weergegeven.
 - **Alleen de boomstructuur kopiëren** om de boomstructuur van het **Project** te kopiëren

OPMERKING Als u een Tekla Structures-model in de categorie-eigenschappen selecteert, worden alle merken, betonelementen of storteenheden opgenomen.

Als u één van de referentiemodellen in de categorie-eigenschappen selecteert, worden de referentiemerken of referentieobjecten opgenomen. Als er zich geen referentiemerken in een referentiemodel bevinden, worden de referentieobjecten opgenomen.

Zie ook

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

[Een categorie in de Organisator wijzigen \(pagina 53\)](#)

[Een categorie in de Organisator verwijderen \(pagina 59\)](#)

Handmatig locatiecategorieën maken in de Organisator

U kunt handmatig locatiecategorieën maken zonder omtrekken voor de categorieën te definiëren.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer een **Project**, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Nieuwe locatie**.

U kunt ook **Nieuw project** selecteren om de **Organisator** automatisch **Montage** en **Gebouw** onder het project te laten maken.

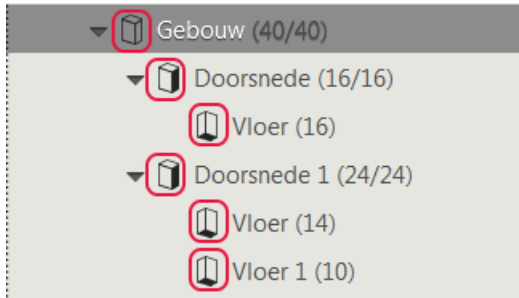
3. Klik met de rechtermuisknop op de **Locatie** die u hebt gemaakt en selecteer **Nieuw gebouw**.
4. Klik met de rechtermuisknop op **Gebouw** dat u hebt gemaakt en selecteer **Nieuwe sectie** of **Nieuwe vloer**.
5. Klik met de rechtermuisknop op de **Sectie** die u hebt gemaakt en selecteer **Nieuwe vloer**.

U kunt zoveel projecten, locaties, gebouwen, secties en vloeren maken als u nodig hebt.

6. Voeg objecten aan de categorieën toe. U kunt het volgende doen:
 - Selecteer een categorie in het project om de modelobjecten in de **Objectbrowser** weer te geven en de objecten te selecteren die u naar de nieuwe categorie wilt verplaatsen. Sleep vervolgens de objecten naar de nieuwe categorie.
 - Selecteer in het model de objecten die u wilt verplaatsen, klik met de rechtermuisknop op de nieuwe categorie en selecteer **Verplaats de geselecteerde objecten**.

OPMERKING U kunt geen objecten van het ene project naar het andere verplaatsen. Binnen een project kunt u modelobjecten tussen categorieën van het laagste niveau verplaatsen. Een object kan per keer slechts tot één locatiecategorie van het laagste niveau behoren.

Als u de categorieën handmatig hebt gemaakt, worden de pictogrammen voor de categorieën in de categoriestructuur in het zwart weergegeven.



Zie ook

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

[Een categorie in de Organisator wijzigen \(pagina 53\)](#)

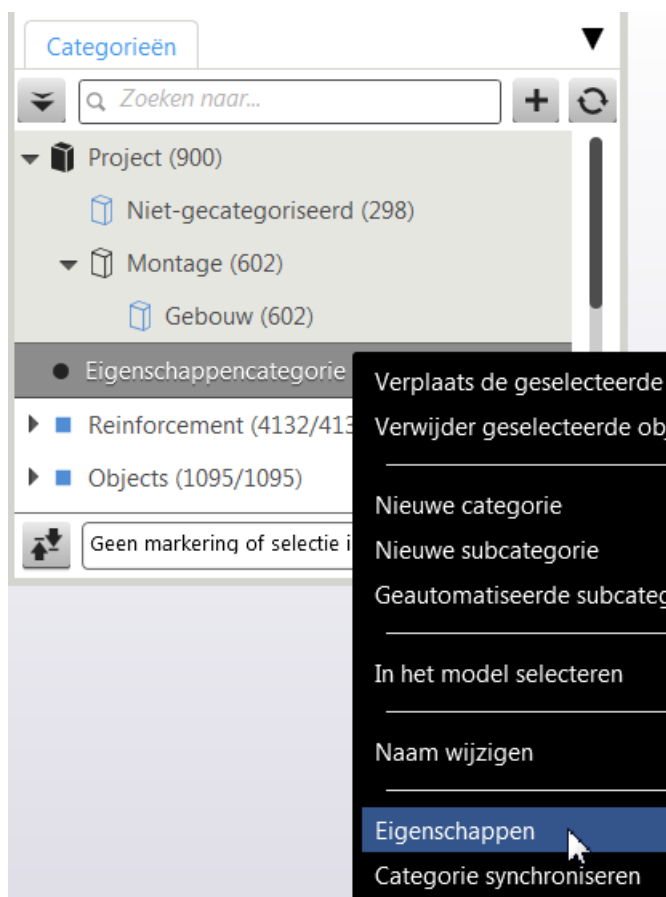
[Een categorie in de Organisator verwijderen \(pagina 59\)](#)

Een eigenschappencategorie in de organisator maken

U kunt eigenschappencategorieën maken om eigenschappen aan modelobjecten toe te voegen. U kunt bestaande gebruikersattributen (UDA's) in de categorieën gebruiken en er waarden aan toevoegen of u kunt gebruikersattributen als aangepaste eigenschappen in de **Organisator** maken en deze in de eigenschappencategorieën gebruiken.

OPMERKING Als u meerdere eigenschappencategorieën hebt, kunt u een bepaalde UDA in slechts één eigenschappencategorie van het hoogste niveau gebruiken. Dit zorgt ervoor dat andere categorieën de UDA niet overschrijven.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer in **Categorieën** een eigenschappencategorie van het hoogste categorieniveau, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Eigenschappen**.



3. [Voeg inhoud aan de categorie toe \(pagina 48\).](#)

Er worden eigenschappen toegevoegd aan de objecten die zich in de categorie bevinden. U kunt de categorie-inhoud [handmatig \(pagina 53\)](#) toevoegen door objecten in het model te selecteren en deze in de categorie in te voegen of door voorwaarden te definiëren die automatisch objecten in de categorie invoegen.

U kunt aan de categorie ook [subcategorieën toevoegen \(pagina 51\)](#). Subcategorieën kunnen handmatig worden toegevoegd of automatisch op basis van een eigenschap. De eigenschapswaarden worden vanuit het laagste niveau categorieën naar objecten geschreven.

Schakel het selectievakje **Verwijder geen lege geautomatiseerde subcategorieën** in om alle op subcategorieën bij synchronisatie te bewaren. Als u het selectievakje niet inschakelt en het model wijzigt zodat enkele of alle subcategorieën geen objecten bevatten, worden de lege subcategorieën verwijderd wanneer u de categorie op het hoogste niveau of de gehele **Organisator** synchroniseert.

Selecteer de optie **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** als u er zeker van wilt zijn dat alleen merkobjecten van het hoogste niveau in de categorie worden ingevoegd.

4. Selecteer onder **Objecteigenschappen** een gebruikerseigenschap of een bestaande UDA. U kunt meer dan één eigenschap toevoegen.
5. Definieer de eigenschapsinstellingen:

- a. Selecteer het waardetype in de lijst **Type** en definieer de waarde in het vak **Waarde**.
Het type bepaalt welk soort waarden u kunt gebruiken.

Typ e UDA	Type	Waarde
Tekst regel	Tekst	Voer tekst of een nummer in.
	Categoriennaam	De Organisator voegt automatisch de naam van de categorie aan het vak Waarde toe.
	Gecombineerde categoriennamen	De Organisator voegt automatisch de namen van de categorieën aan het vak Waarde toe.
Integer	Getal zonder decimalen	Voer een getal in.
Dubbel	Getal met decimalen	Voer een getal met decimalen in.
	Formule	Selecteer een formule in de lijst Waarde . De formules worden gedefinieerd in de Instellingen van de Organisator .
Datum	Datum	Voer een datum in of selecteer deze in de kalender.

- b. Selecteer een eenheid voor de waarde in de lijst **Eenheid**.
Alleen de mogelijke eenheidsopties beschikbaar voor de eigenschap:
 - De eenheden eigenschappen worden in de bestanden `contentattributes_userdefined.lst` of `object.inp` gedefinieerd.
 - De eenheden van gebruikerseigenschappen die in de **Organisator** zijn gemaakt, worden gedefinieerd wanneer de eigenschap wordt gemaakt.
- c. Wijzig de eigenschappen in de subcategorieën als u wilt dat de subcategorieën verschillende eigenschapswaarden voor dezelfde eigenschap hebben.

- Als u wilt dat een eigenschap de eigenschapswaarde gebruikt die op het hoogste niveau van de eigenschappencategorie wordt gedefinieerd, schakelt u het selectievakje **Waarde overnemen** achter de eigenschapsnaam in.
- Als u het selectievakje **Waarde overnemen** hebt ingeschakeld maar een type in het vak **Type** selecteert of een waarde in het vak **Waarde** invoert, wordt het selectievakje **Waarde overnemen** automatisch gewist.

OPMERKING De eigenschapswaarden worden naar de objecten van de laagste niveau subcategorieën geschreven.


Als u de eigenschappen die u in de **Organisator** hebt gemaakt naar het model schrijft, kunt u deze eigenschappen net als andere gebruikersattributen in het model gebruiken.

Wanneer de eigenschappen naar het model zijn geschreven, kunt u ze bijvoorbeeld bij de visualisatie en de IFC-export gebruiken. U kunt de eigenschappen ook in objectdialoogvensters bekijken en ze via Tekla Model Sharing delen.

6. Schakel het selectievakje **Categorie bij synchronisatie bijwerken** uit als u de categorie niet wilt bijwerken wanneer u de hele **Organisator** met het model synchroniseert.

7. Klik op **Wijzig**.

De **Organisator** maakt een categorie **Niet-gecategoriseerd** voor de objecten die nog niet in de categorieën van het laagste niveau zijn opgenomen. Als dezelfde objecten op basis van de categorievoorwaarden bij meer dan één subcategorie zouden behoren, maakt de **Organisator** een categorie **Met een clash** voor deze objecten. U moet de categorievoorwaarden wijzigen om de categorie **Met een clash** leeg te maken.

8. Klik op  om de **Organisator** te synchroniseren of selecteer een categorie in de categoriestructuur, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Categorie synchroniseren**.

De eigenschappen en hun waarden worden naar de modelobjecten geschreven wanneer de **Organisator** of de categorie wordt gesynchroniseerd. **Niet-gecategoriseerd** en categorieën **Met een clash** wijzigen de bestaande UDA-waarden niet.

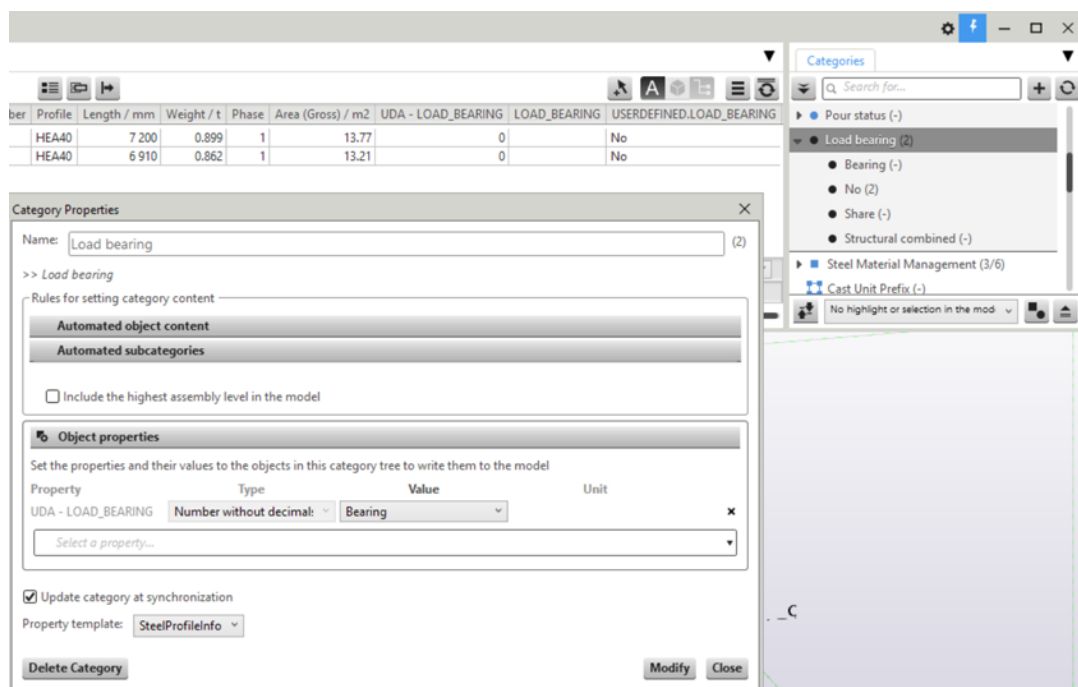
U kunt de eigenschappen die naar het model worden geschreven opvragen en deze net als andere eigenschappen rapporteren.

OPMERKING Als u een eigenschappencategorie en zijn subcategorieën verwijdert, worden de eigenschappen die al naar het model zijn geschreven niet verwijderd.

Gebruikersattributen met opties

Als u tijdens het schrijven van eigenschappen naar de objecten gebruikersattributen met opties aan een eigenschappencategorie toevoegt, moet u de indeling van UDA - <eigenschappennaam> gebruiken.

Als u het juiste lijstresultaat in de **Objectbrowser** wilt krijgen, kunt u dezelfde eigenschap zonder UDA - in de naam gebruiken.



Zie ook

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

[Voorbeeld: Organisator voor prefab \(pagina 132\)](#)

Een aangepaste categorie in de Organisator maken

U kunt aangepaste categorieën maken om modelobjecten te groeperen, bijvoorbeeld op basis van objecteigenschappen.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.

2. Klik op **+** om een nieuwe categorie te maken.

Als u een categorie hebt geselecteerd, wordt de nieuwe categorie op hetzelfde niveau gemaakt als de geselecteerde categorie. Als u meerdere categorieën hebt geselecteerd of geen enkele categorie hebt geselecteerd, wordt de nieuwe categorie op hoogste categorieniveau gemaakt. U kunt zo veel categorieën toevoegen als u nodig hebt.

3. Klik op de nieuwe categorie en selecteer **Eigenschappen**.
4. Voer een naam voor de categorie in.
5. U definieert de voorwaarden om de categorie-inhoud in te stellen als volgt:

- a. Selecteer onder **Geautomatiseerde objectinhoud** de modellen, filters en categorieën die worden gebruikt om objecten automatisch aan de categorie toe te voegen. U kunt het volgende doen:

- Klik op de lijst **Model selecteren** en selecteer een model om zijn objecten aan de categorie toe te voegen.

Als u alle modelobjecten in de categorie wilt opnemen, selecteer u het Tekla Structures-model.

- Sleep een categorie van de categoriestructuur naar het categorieën- en filtersvoorwaardenvak of klik of typ in het vak en selecteer een filter in de lijst.
- Klik op **Objectgroep** om een filter voor de **Organisator** te definiëren.

Het dialoogvenster **Objectgroep - Organisator** wordt geopend in het hoofdvenster van Tekla Structures. Als u het filter hebt opgeslagen, klikt u of het typt u opnieuw in het voorwaardenvak en selecteert u het filter.


De **Organisator**-filters worden in de map `\attributes` van de modelmap met de bestandsextensie `.OrgObjGrp` opgeslagen. U kunt deze filters alleen in de **Organisator** gebruiken.

U kunt aan hetzelfde voorwaardenvak zoveel filters en categorieën toevoegen als u wilt.

Als u meer dan één categorie of filter aan hetzelfde voorwaardenvak toevoegt, is de categorie-inhoud een samenvoeging van alle objecten daarin.

Als u categorieën of filters aan aparte voorwaardenvakken toevoegt, selecteert u of de categorie-inhoud een doorsnede of een verschil van de inhoud van de vakken is.

OPMERKING U kunt ook apart filters voor de **Organisator** maken voordat u willekeurige categorieën maakt. Deze filters worden op dezelfde manier gemaakt als selectie- en

vensterfilters van Tekla Structures en u kunt ze in categorievoorwaarden gebruiken. Als u de filters maakt, klikt u op  in de filterinstellingen en stelt u de **Organisator** in als het filtertype. Definieer vervolgens de instellingen die in het filter nodig zijn.

b. Selecteer onder **Geautomatiseerde subcategorieën** de eigenschappen die worden gebruikt om de subcategorieën te maken. U doet dat als volgt:

- Klik op **Groeperen in de Objectbrowser**.

Als u deze optie wilt gebruiken, sleept u één of meer eigenschappenkolommen naar de [groepeerrij \(pagina 14\)](#) in de **Objectbrowser**. De **Organisator** gebruikt de eigenschappen die bij het maken van de subcategorieën in de kolommen worden opgenomen.

U kunt ook eigenschappentemplatekolommen of objecteigenschappen aan de voorwaardevakken toevoegen.

- Klik op de voorwaardevakken en selecteer een eigenschappentemplatekolom of een objecteigenschap.

Let erop dat u de optie **Groeperen in de Objectbrowser** niet kunt gebruiken als u eerst eigenschappentemplatekolommen of objecteigenschappen aan de voorwaardevakken toevoegt.

U kunt meer dan één kolom of eigenschap aan hetzelfde voorwaardevak toevoegen.

De **Organisator** voegt een nieuw subcategorieniveau aan het dialoogvenster met eigenschappen toe wanneer u een kolom of een eigenschap aan het voorwaardevak hebt toegevoegd. Als u wilt dat de categorie het nieuwe subcategorieniveau heeft, moet u kolommen of eigenschappen op het nieuwe subcategorieniveau aan de voorwaardevakken toevoegen.

- Schakel het selectievakje **Verwijder geen lege geautomatiseerde subcategorieën** in om alle op subcategorieën bij synchronisatie te bewaren.

Als u het selectievakje niet inschakelt en het model wijzigt zodat enkele of alle subcategorieën geen objecten bevatten, worden de lege subcategorieën verwijderd wanneer u de categorie op het hoogste niveau of de gehele **Organisator** synchroniseert.

- c. Selecteer de optie **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** als u er zeker van wilt zijn dat u alleen objecten op merkniveau in de categorie hebt.

Als u deze optie selecteert en een modelobject aan de categorie toevoegt, wordt het merk waartoe het object behoort aan de categorie toegevoegd.

6. Schakel het selectievakje **Categorie bij synchronisatie bijwerken** uit als u de categorie niet wilt bijwerken wanneer u de **Organisator** met het model synchroniseert.

7. Selecteer een standaardeigenschappentemplate voor de categorie in de lijst **Eigenschappentemplate**.

Dit is de eigenschappentemplate die in de eigenschappentabel van de **Objectbrowser** wordt weergegeven.

8. Klik op **Wijzig**.

TIP U kunt handmatig categorieën en subcategorieën aan geautomatiseerde categorieën toevoegen. Selecteer een categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Nieuwe categorie** of **Nieuwe subcategorie**. Handmatig toegevoegde categorieën worden bij het synchroniseren niet verwijderd. Als u een handmatig gemaakte subcategorie synchroniseert, wordt alleen die categorie gesynchroniseerd.

Zie ook

[Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator \(pagina 59\)](#)

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

[Een categorie in de Organisator wijzigen \(pagina 53\)](#)

[Een categorie in de Organisator verwijderen \(pagina 59\)](#)

Geautomatiseerde subcategorieën in de Organisator maken

U kunt een geautomatiseerde subcategorieboomstructuur voor één of meerdere aangepaste categorieën tegelijk maken. De categorieën waarvoor u de geautomatiseerde subcategorieën maakt mogen nog geen subcategorieën hebben. Als u een lege categorie gebruikt die nog geen objecten bevat, worden alleen de categorievoorwaarden opgeslagen.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.

2. Selecteer een aangepaste categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Geautomatiseerde subcategorieën maken**.

De **Organisator** opent de sectie **Geautomatiseerde subcategorieën** in het dialoogvenster met de categorie-eigenschappen.

3. U selecteert de eigenschappen die worden gebruikt om de subcategorieën te maken als volgt:

- Klik op **Groeperen in de Objectbrowser**.

Als u deze optie wilt gebruiken, sleept u één of meer eigenschapskolommen naar de [groepeerrij \(pagina 14\)](#) in de **Objectbrowser**. De **Organisator** gebruikt de eigenschappen die in de kolom zijn opgenomen bij het maken van de subcategorieën, bijvoorbeeld zoals in onderstaande afbeelding wordt weergegeven.



U kunt ook eigenschaps-templatekolommen of objecteigenschappen aan de voorwaardevakken toevoegen.

- Klik op de voorwaardevakken en selecteer een eigenschaps-templatekolom of een objecteigenschap.

Let erop dat u de optie **Groeperen in de Objectbrowser** niet kunt gebruiken als u eerst eigenschaps-templatekolommen of objecteigenschappen aan de voorwaardevakken toevoegt.

U kunt ook de naam van de eigenschap in het vak invoeren, bijvoorbeeld `PROFILE` en op **Enter** drukken. U kunt meer dan één kolom of eigenschap aan hetzelfde voorwaardevak toevoegen.

De **Organisator** voegt een nieuw subcategorieniveau aan het dialoogvenster met eigenschappen toe wanneer u een kolom of een eigenschap aan het voorwaardevak hebt toegevoegd.

4. Als u wilt dat de categorie het nieuwe subcategorieniveau heeft, moet u kolommen of eigenschappen op het nieuwe subcategorieniveau aan de voorwaardevakken toevoegen.

- Schakel het selectievakje **Verwijder geen lege geautomatiseerde subcategorieën** in om alle op subcategorieën bij synchronisatie te bewaren.

Als u het selectievakje niet inschakelt en het model wijzigt zodat enkele of alle subcategorieën geen objecten bevatten, worden de lege subcategorieën verwijderd wanneer u de categorie op het hoogste niveau of de gehele **Organisator** synchroniseert.

- Klik op **Wijzig**.

TIP U kunt handmatig categorieën en subcategorieën aan geautomatiseerde categorieën toevoegen. Selecteer een categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Nieuwe categorie** of **Nieuwe subcategorie**. Handmatig toegevoegde categorieën worden bij het synchroniseren niet verwijderd. Als u een handmatig gemaakte subcategorie synchroniseert, wordt alleen die categorie gesynchroniseerd.

Zie ook

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

[Een aangepaste categorie in de Organisator maken \(pagina 48\)](#)

[Een categorie in de Organisator wijzigen \(pagina 53\)](#)






[Een categorie in de Organisator verwijderen \(pagina 59\)](#)






Een categorie in de Organisator wijzigen



U kunt de categorievoorwaarden wijzigen en handmatige wijzigingen aan de categorie-inhoud aanbrengen.

- Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
- U kunt het volgende doen:

Taak	Actie
De naam van een categorie wijzigen	Selecteer een categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer Naam wijzigen .
Objecten aan een categorie toevoegen	U kunt handmatig objecten aan de categorie toevoegen. <ol style="list-style-type: none"> Selecteer objecten in het model of selecteer een categorie. Selecteer objecten in de Objectbrowser door regels te selecteren. Sleep de geselecteerde objecten naar een categorie.

Taak	Actie
	<p>Als u alle objecten wilt toevoegen die u in het model hebt geselecteerd, kunt u ook met de rechtermuisknop klikken en De geselecteerde objecten toevoegen selecteren.</p> <p>Klik op  om het venster in de Objectbrowser vast te houden. Als u het venster vasthoudt, kunt u in het model of de categorieën selecties uitvoeren zonder de in de Objectbrowser weergegeven inhoud te wijzigen. Als u in de Objectbrowser objecten per categorie wilt weergeven, klikt u op  en selecteert u  Aparte categorieën.</p> <p>De objecten worden in locatiecategorieën naar de andere categorie verplaatst als u objecten in de ene categorie selecteert en aan de andere toevoegt. Een object kan zich slechts binnen één locatiecategorie van het laagste niveau bevinden.</p>
Objecten uit categorie verwijderen	<p>U kunt handmatig objecten uit een categorie verwijderen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een categorie. 2. Selecteer de objecten in de Objectbrowser. 3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer De geselecteerde objecten uit de geselecteerde categorieën verwijderen.
Handmatige wijzigingen in een categorie beheren	<p>In de Objectbrowser kunt u weergeven hoe elk object in de categorie is opgenomen of waarom het niet is opgenomen. Objecten kunnen automatisch op basis van categorievoorwaarden in categorieën worden opgenomen of u kunt ze handmatig toevoegen en verwijderen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een aangepaste categorie. 2. Klik met de rechtermuisknop op de categorie en selecteer Eigenschappen om de voorwaarden weer te geven die in de categorie worden gebruikt. <p>De eigenschappen geven weer of er zich handmatig toegevoegde en verwijderde objecten in de categorie bevinden. U kunt de status van de objecten in de Objectbrowser bepalen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Klik op  en selecteer  Handmatige wijzigingen beheren. <p>De Organisator plaatst een paars kader rondom de Objectbrowser en Categorieën en voegt een kolom Status aan de Objectbrowser toe. In de handmatige</p>

Taak	Actie
	<p>wijzigingsmodus is een beperkte set commando's van de Organisator beschikbaar.</p> <p>Elk object heeft een statuspictogram:</p> <ul style="list-style-type: none"> •  <p>Het object is automatisch aan de categorie toegevoegd op basis van de categorievoorwaarden.</p> •  <p>Het object is automatisch toegevoegd en handmatig verwijderd uit de categorie.</p> •  <p>Het object is automatisch aan de categorie toegevoegd en handmatig aan de categorie toegevoegd.</p> •  <p>Het object is handmatig aan de categorie toegevoegd.</p> •  <p>Het object is handmatig uit de categorie verwijderd.</p> <p>De status is in de geselecteerde categorie van toepassing. Het object kan een andere status in een andere categorie hebben.</p> <p>4. Klik met de rechtermuisknop op een object in de Objectbrowser om de status te wijzigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toevoegen voegt het object handmatig aan de categorie toe. • Verwijderen verwijdert het object handmatig uit de categorie. • Handmatige wijzigingen verwijderen verwijdert de handmatige status van een object maar laat het object bij de categorie als het automatisch is opgenomen.
Categorievoorwaarden wijzigen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer Eigenschappen. 2. Wijzig de voorwaarden van de categorie-inhoud onder Geautomatiseerde objectinhoud.

Taak	Actie
	<p>Het pictogram  in de knop Geautomatiseerde objectinhoud geeft aan dat er geautomatiseerde objectinhoudvoorwaarden in de categorie zijn gedefinieerd.</p> <p>U kunt het volgende doen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecteer een model in de lijst met modellen. Klik op Modellijst om te zien welke modellen er al in de voorwaarden worden gebruikt. • Sleep een categorie van de categoriestructuur naar het voorwaardenvak. • Klik of typ in het voorwaardenvak en selecteer een filter in de lijst. • Klik op Objectgroep om een filter voor de Organisator te definiëren. Als u het filter hebt opgeslagen, klikt u of het typt u opnieuw in het vak en selecteert u het filter. <p>U kunt meer dan één categorie en filter toevoegen en er verbindingen, snijpunten of verschillen van maken.</p> <p>3. Wijzig de subcategorievoorwaarden onder Geautomatiseerde subcategorieën.</p> <p>Het pictogram  in de knop Geautomatiseerde subcategorieën geeft aan dat er geautomatiseerd subcategorievoorwaarden in de categorie zijn gedefinieerd.</p> <p>U kunt het volgende doen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik op de voorwaardevakken om meer eigenschappentemplatekolommen of eigenschappen aan de voorwaarden toe te voegen. <p>U kunt meer eigenschappen toevoegen aan de bestaande hiërarchische niveaus van de subcategorie of het lege hiërarchische niveau die/dat zich onder de bestaande niveaus bevinden/bevindt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verwijder een eigenschap uit de voorwaarden. • Verwijder een heel hiërarchisch niveau van de subcategorie uit de voorwaarden.

Taak	Actie
	<p>4. Klik op Wijzig.</p> <p>U kunt de subcategorievoorwaarden van verschillende subcategorieën tegelijk wijzigen als deze dezelfde subcategorievoorwaarden hebben. Raadpleeg ook Geautomatiseerde subcategorieën in de Organisator maken (pagina 51).</p>
De standaardeigenschap pentemplate van een categorie wijzigen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer Eigenschappen. 2. Selecteer een andere eigenschappentemplate in de lijst Eigenschappentemplate. 3. Klik op Wijzig.
De eigenschappen van meerdere categorieën wijzigen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer de categorieën die u wilt wijzigen. 2. Klik met de rechtermuisknop en selecteer Eigenschappen. <p>De eigenschappen die u kunt wijzigen, zijn afhankelijk van de geselecteerde categorieën. U kunt bijvoorbeeld de standaard eigenschappentemplate of subcategorievoorwaarden wijzigen.</p>
De categorie-inhoud wijzigen om het hoogste merkniveau op te nemen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer Eigenschappen. 2. Selecteer het selectievakje Het hoogste merkniveau in het model opnemen. 3. Klik op Wijzig. <p>Als u onderdelen toevoegt aan een categorie die alleen merken bevat, wordt de merkeninformatie in de categorie weergegeven.</p>
De omtrekken van een gebouw, sectie of vloercategorie wijzigen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een categorie die u met de omtrek hebt gemaakt. 2. Klik met de rechtermuisknop en selecteer De omtrek voor locaties definiëren. 3. Wijzig de definities van de omtrek. <p>Als u een gebouwcoördinaat wijzigt en een doorsnede dezelfde coördinaat heeft, wijzigt de doorsnedecoördinaat in de gewijzigde gebouwcoördinaat.</p> <p>De categorieën die u met de omtrekken hebt gemaakt hebben een blauw pictogram in de categoriestructuur.</p>
Handmatig een vloer toevoegen aan een gebouw dat een geautomatiseerde	<p>U kunt handmatig nieuwe vloeren aan geautomatiseerde gebouwen toevoegen, bijvoorbeeld om de objecten van speciale structuren binnen een gebouw in afzonderlijke categorieën te verzamelen. De handmatig toegevoegde</p>

Taak	Actie
hiërarchische locatiestructuur heeft	<p>vloeren hebben geen omtrek voor geautomatiseerde objectverzameling. U kunt objecten van elk onderdeel van het gebouw toevoegen.</p> <p>U kunt de handmatige vloercategorie gebruiken om bijvoorbeeld de liftschacht van de rest van het gebouw te scheiden.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een sectie onder een gebouw dat een geautomatiseerde hiërarchische locatiestructuur heeft. 2. Klik met de rechtermuisknop en selecteer Nieuwe vloer. 3. Voeg objecten aan de vloer toe. 4. Selecteer de categorie op het hoogste niveau van het Project, klik met de rechtermuisknop en selecteer Naar model schrijven voor rapportage om de nieuwe locatiegegevens naar de modelobjecten te schrijven.
Handmatig een categorie aan een geautomatiseerde categorie toevoegen	<p>U kunt handmatig categorieën aan geautomatiseerde categorieën toevoegen. Handmatig toegevoegde categorieën worden bij het synchroniseren niet verwijderd, zelfs niet als ze geen objecten bevatten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een geautomatiseerde categorie. 2. Klik met de rechtermuisknop en selecteer Nieuwe categorie of Nieuwe subcategorie.
Een categorie kopiëren of verplaatsen	<p>U kunt één categorie en zijn subcategorieën per keer kopiëren of verplaatsen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer een categorie en versleep deze naar een geschikte locatie in de categoriestructuur, aan de bovenkant van een categorie of tussen de twee categorieën. 2. Selecteer een geschikte optie in de volgende lijst: <ul style="list-style-type: none"> • Kopiëren, kopieert de categorie-eigenschappen en de objecten in de categorieën naar de doelcategorie. • Met Alleen de boomstructuur kopiëren wordt de boomstructuur zonder de objecten en hun eigenschappen gekopieerd. • Verplaatsen, verplaatst de categorie met de objecten en hun eigenschappen naar de nieuwe locatie.

Zie ook

[De Organisator met het model synchroniseren \(pagina 62\)](#)

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

Een categorie in de Organisator verwijderen

U kunt categorieën in de **Organisator** verwijderen. Er moet minimaal één locatiecategorie, één eigenschappencategorie en één aangepaste categorie in de categoriestructuur van de **Organisator** aanwezig zijn. U kunt de laatste categorieën niet verwijderen.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer een categorie.
U kunt meer dan één categorie selecteren.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Verwijderen**.
Als u de geselecteerde categorie in de eigenschapsvoorwaarden van andere categorieën hebt gebruikt, geeft de **Organisator** een dialoogvenster weer waarin deze categorieën worden weergegeven.
4. Klik op **Ja** om te verwijderen.

OPMERKING Als u een subcategorie uit een met het commando **Geautomatiseerde subcategorieën maken** gemaakte categorie permanent wilt verwijderen, moet u de subcategorieobjecten uit de hoofdcategorie verwijderen. Als u de objecten niet uit de hoofdcategorie verwijdert, wordt de subcategorie opnieuw gemaakt op basis van de hoofdcategorievoorwaarden wanneer u de **Organisator** synchroniseert.

Zie ook

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator

U kunt de **Organisator** aanpassen door een instelling te maken die dezelfde templates en categorieën in alle nieuwe modellen opent. Een aangepaste instelling is handig als u templates en categorieën hebt die u in alle modellen wilt gebruiken. Dan hoeft u de templates en categorieën niet voor ieder model apart te maken en te importeren. De aangepaste instelling wordt gebruikt wanneer u de **Organisator** voor het eerst in een model opent.

U kunt ook [enkele objecttypen uitsluiten \(pagina 61\)](#) van de **Organisator** met het bestand `ExcludedTypesFromOrganizer.xaml`. Uitgesloten objecttypen

worden niet in de **Objectbrowser** weergegeven en worden niet in categorieën opgenomen.

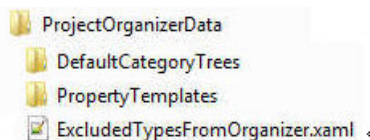
Als u aangepaste eigenschappentemplates en categorieën in alle modellen beschikbaar wilt maken, moet u de templates in de map `\ProjectOrganizerData\PropertyTemplates` en de categorieën in de map `\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees` opslaan. De templates en categorieën worden zoals in de indeling `xml` opgeslagen. Eigenschappentemplatebestanden hebben de bestandsextensie `.propertytemplate` en categorieën hebben de bestandsextensie `.category`.

OPMERKING De gedefinieerde locatiecategorieën worden automatisch geïmporteerd maar ze werken als handmatig gemaakte categorieën. Automatische categorieën moeten in elk model apart worden gedefinieerd.

U kunt de mappen onder één van de of ieder van de volgende mappen hebben:

- Huidige modelmap
- Projectmap, wordt gedefinieerd in de variabele `XS_PROJECT`
- Bedrijfsmap, wordt gedefinieerd in de variabele `XS_FIRM`
- Mappen die in de variabele `XS_SYSTEM` zijn gedefinieerd

Voorbeeld van mappen:



Alle templates en categorieën in deze mappen worden in de **Organisator** geladen als u deze voor het eerst in een model opent. Als er zich veel bestanden met dezelfde bestandsnaam in meerdere verschillende mappen bevinden, wordt het als eerste gevonden bestand geladen en de andere bestanden met dezelfde bestandsnaam worden genegeerd. De zoekvolgorde is altijd: model, project, bedrijf, systeem. Het bestand `roles.ini` heeft geen invloed op deze volgorde.

Als u bijvoorbeeld `rebar.category`, `category.category` en `material.category` in een systeemmap `\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees` hebt, worden deze bestanden automatisch in de categorieën geladen. Als u ook een bestand `rebar.category` in de map `\PROJECT\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees` en in de map `\model\ProjectOrganizerData\DefaultCategoryTrees` hebt, wordt alleen het als eerste gevonden bestand `rebar.category` gebruikt. In dit geval wordt het bestand onder de modelmap als eerste gevonden.

OPMERKING Met de bestanden `roles.ini` kunt u meerdere instellingen definiëren. Maak bijvoorbeeld een map `\Concrete\ProjectOrganizerData` en `\Steel\ProjectOrganizerData` onder de bedrijfsmap. Definieer vervolgens in het bestand `roles.ini` welke van deze mappen worden gelezen en/of in welke volgorde de mappen worden gelezen. Op deze manier kunt u alleen de bestanden in de map `\Concrete` lezen of de map `\Concrete` eerst lezen. Op deze manier worden de bestanden met dezelfde naam in de staalmap genegeerd.

De geladen templates en categorieën worden in het bestand `ProjOrg.db` in de map `\ProjectOrganizer` onder de modelmap opgeslagen. Als u de **Organisator** de eerste keer opent, wordt `ProjOrg.db` gemaakt en de bestanden worden vanuit de model-, project-, bedrijfs- en systeem-mappen gelezen. De database `ProjOrg.db` slaat alle in het model gebruikte template- en categoriegegevens op. Als u wijzigingen aan de templates en categorieën in de mappen aanbrengt, worden deze niet automatisch in `ProjOrg.db` bijgewerkt. De database leest niet opnieuw in de `xml`-bestanden van de template en de categorie, dus worden updates aan de bestanden niet automatisch toegepast.

Als u de gewijzigde templates en categorieën op de `ProjOrg`-database wilt toepassen, hebt u twee opties:

- Verwijder de oude templates en categorieën in de **Organisator** en importeer de gewijzigde templates en categorieën. We raden u aan deze optie te gebruiken.
- Exporteer alle templates en categorieën die u wilt bewaren vanuit de **Organisator** en sluit het model. Verwijder de database `ProjOrg.db` uit de map `\ProjectOrganizer` onder de modelmap en open het model opnieuw. Importeer de geëxporteerde templates en categorieën terug naar de **Organisator**.

OPMERKING De tweede optie stelt de **Organisator** volledig opnieuw in. Alle gegevens raken verloren als deze niet worden geëxporteerd.

Zie ook

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

[Een categorie in de Organisator importeren \(pagina 69\)](#)

[Een eigenschappentemplate in de Organisator importeren \(pagina 33\)](#)

[Een categorie uit de Organisator exporteren \(pagina 67\)](#)

[Een eigenschappentemplate uit de Organisator exporteren \(pagina 34\)](#)

Exclusief objecttypen uit de Organisator


Sommige objecttypen kunnen van de **Organisator** worden uitgesloten. Deze objecttypen worden weergegeven in het bestand `ExcludedTypesFromOrganizer.xaml` dat zich standaard in de map `\system\ProjectOrganizerData` in de algemene omgeving bevindt. De locatie kan afhankelijk van uw omgeving variëren. Uitgesloten objecttypen worden niet in de **Objectbrowser** weergegeven en worden niet in categorieën opgenomen, zelfs als u in de categorievoorwaarden selecteert dat u een model en alle objecten in een categorie op wilt nemen. Lasten, uitsnijdingen en fittingen worden bijvoorbeeld in het bestand `ExcludedTypesFromOrganizer.xaml` weergegeven en van de **Organisator** uitgesloten.

U kunt het bestand `ExcludedTypesFromOrganizer.xaml` wijzigen om de objecttypen op te nemen of uit te sluiten. Voordat u het bestand wijzigt, raden we u aan dit naar de map `\ProjectOrganizerData` te kopiëren die zich onder de modelmap bevindt. Mogelijk moet u de map `\ProjectOrganizerData` maken omdat deze niet standaard in de modelmap bestaat.

U sluit fittingen bijvoorbeeld uit door de waarde als volgt te wijzigen:

```
<Fitting>true</Fitting> naar <Fitting>>false</Fitting>
```

Als u fittingen weer wilt opnemen, wijzigt u de waarde `false` weer naar `true`.

Als u de wijzigingen wilt toepassen, klikt u op  in **Categorieën** om de **Organisator** volledig met het model te synchroniseren.

OPMERKING U moet geen regels aan het bestand `ExcludedTypesFromOrganizer.xaml` toevoegen of eruit verwijderen, omdat de **Organisator** het bestand dan niet kan gebruiken.

U kunt ook [de Organisator aanpassen door een instelling te maken \(pagina 59\)](#) die dezelfde templates en categorieën in alle nieuwe modellen opent. Een aangepaste instelling is handig als u templates en categorieën hebt die u in alle modellen wilt gebruiken.

1.7 De Organisator met het model synchroniseren

U kunt de **Organisator** met het model synchroniseren om er zeker van te zijn dat de categorieën up-to-date zijn en de **Objectbrowser** de nieuwste objecteigenschapswaarden uit het model weergeeft. U kunt ook afzonderlijke


categorieën synchroniseren of het venster van de **Objectbrowser** opnieuw laden.

Synchronisatie voegt [locatiegegevens \(pagina 65\)](#) aan de modelobjecteigenschappen toe. U kunt de locatiegegevens gebruiken bij het maken van lijsten en query's.


De Organisator synchroniseren

Bij het synchroniseren van de **Organisator**  worden alle eigenschappen van het gewijzigde object in de database van de **Organisator** bijgewerkt. U hoeft de **Objectbrowser** niet opnieuw te laden als u de selectie in het model wijzigt of een andere categorie of eigenschappentemplate selecteert. Als u de **Organisator** hebt gesynchroniseerd, zijn de objecteigenschappen up-to-date totdat u wijzigingen in het model aanbrengt.


Organisator wordt gesynchroniseerd:

- Wanneer u op de knop  **Synchroniseer met het model.** klikt.
- Wanneer u de **Organisator** opent en selecteert dat u deze wilt synchroniseren.

Als u synchronisatie sneller wilt maken, stelt u de variabele `XS_COLLECT_MODEL_HISTORY` in op `TRUE`. Als `XS_COLLECT_MODEL_HISTORY` op `FALSE` is ingesteld, worden bij de synchronisatie alle objecten geladen om te controleren wat er in het model is verwijderd.

Wanneer u de **Organisator** synchroniseert, wordt de actiehistorie van Tekla Structures die voor het ongedaan maken van de laatste actie wordt gebruikt, verwijderd. Dit betekent dat u het commando **Ongedaan maken (Ctrl + Z)**  niet direct kunt gebruiken nadat u hebt gesynchroniseerd. In andere gevallen werkt **Ongedaan maken** normaal.

De lijst **Historie ongedaan maken**  wordt gewist wanneer u de **Organisator** synchroniseert. De lijst **Historie ongedaan maken** geeft alle commando's die u hebt uitgevoerd en de wijzigingen die u in het model hebt aangebracht weer. Het opslaan van het model wist de lijst ook.

U kunt in de **Organisator** de **Instellingen**  definiëren zodat de **Organisator** altijd wordt gesynchroniseerd wanneer u deze opent. Ga naar het tabblad **Synchronisatie** en schakel het selectievakje **Synchroniseer de Organisator altijd met het model tijdens het openen.** in.

Wanneer u de **Organisator** opent en het selectievakje **Geef dit dialoogvenster niet meer weer.** in het dialoogvenster **Synchroniseren** inschakelt, geeft de **Organisator** in het dialoogvenster **Synchroniseren** geen model meer weer waarin u de **Organisator** gebruikt. Als u het dialoogvenster **Synchroniseren** weer terug wilt krijgen, bladert u naar de map `\users`

\<gebruiker>\AppData\Local\Trimble_Solutions_Corpora en verwijdert u alle bestanden die met **ObjectBrowser** beginnen. Het verwijderen van deze bestanden verwijdert de standaard eenheidsinstellingen van de **Organisator**. Controleer de eenheidsinstellingen in de **Organisator Instellingen**.

De hele database van de Organisator bijwerken

U kunt de hele database van de **Organisator** bijwerken zodat de eigenschappen die u in de **Objectbrowser** hebt weergegeven of die in categorieën zijn gebruikt naar alle modelobjecten in de database van de **Organisator** worden bijgewerkt.

De database van de **Organisator** is bijgewerkt:

- Als u op **Ctrl +**  **Synchroniseer met het model.** drukt.
- Als u een model opent dat met een oudere versie van Tekla Structures is opgeslagen en op  **Synchroniseer met het model.** klikt.
- Als u de waarde van de variabele `XS_ENABLE_POUR_MANAGEMENT` wijzigt en de **Organisator** opent. De insitu-objecthiërarchie wordt vervangen door de storteenheidhiërarchie.
- Als u een van de modelspecifieke variabelen wijzigt en de volgende keer op  **Synchroniseer met het model.** klikt.
- Als u het model opslaat met **Opslaan als** en de volgende keer op  **Synchroniseer met het model.** klikt.
- Als u de materialendatabase wijzigt en de volgende keer op  **Synchroniseer met het model.** klikt.

De Objectbrowser opnieuw laden

Klik op de knop opnieuw laden  in de **Objectbrowser** als u de nieuwste objecteigenschapswaarden van het model wilt weergeven. Als u een eigenschap van een object in de **Organisator** hebt weergegeven, wordt de eigenschap in de database van de **Organisator** bij de synchronisatie bijgewerkt.

Laad de **Objectbrowser** opnieuw als u wijzigingen in het model aanbrengt terwijl u de objecten weergeeft.

OPMERKING Wanneer u objecten in het model of in de categorieën selecteert, geeft de **Objectbrowser** de eigenschappen weer die zich al in de database van de **Organisator** bevinden en laadt de nieuwe waarden van het

model in de eigenschappen die zich nog niet in de database van de **Organisator** bevinden.

U moet **Het venster opnieuw laden**  in de **Objectbrowser** om het venster met de nieuwe waarden bij te werken.


Een categorie synchroniseren

De **Organisator** wordt gedeeltelijk gesynchroniseerd:

- Als u een categorie selecteert en met de rechtermuisknop en **Categorie synchroniseren** selecteert.
Als u de synchronisatiedatum- en tijd wilt weergeven, klikt u nogmaals met de rechtermuisknop op de categorie.
- Wanneer u categorieën bij het exporteren synchroniseert.

Gedeeltelijke synchronisatie:

- Synchroniseert het hele project wanneer u een willekeurige locatiecategorie zoals een **Vloer** synchroniseert.
- Synchroniseert de categorieën die in de categorievoorwaarden van andere categorieën worden gebruikt wanneer u deze andere categorieën synchroniseert.
- Synchroniseert de hele categoriestructuur die door geautomatiseerde subcategorievoorwaarden zijn gemaakt wanneer u één subcategorie in de structuur synchroniseert.
- Synchroniseert de hele categoriestructuur wanneer u een handmatig gemaakte subcategorie in een categoriestructuur van een eigenschap synchroniseert.

OPMERKING Gedeeltelijke synchronisatie werkt de in de **Objectbrowser** weergegeven eigenschappen niet bij. U moet de **Objectbrowser** opnieuw laden  om de bijgewerkte categorie-inhoud weer te geven.

Een categorie van het synchroniseren uitsluiten

1. Selecteer een categorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Eigenschappen**.
2. Schakel het selectievakje **Categorie bij synchronisatie bijwerken** uit.

De objecten die uit het model zijn verwijderd, worden uit de categorie verwijderd, zelfs als de optie **Categorie bij synchronisatie bijwerken** niet is geselecteerd.

1.8 Locatiecategorieën van de Organisator rapporteren

U kunt locatiecategorie-eigenschappen in lijsten gebruiken. Als u meer dan één project in een model hebt, moet u selecteren welk project, inclusief de subcategorieën in het project, voor de rapportage wordt gebruikt. U kunt slechts één project per keer gebruiken. Als u een project synchroniseert, worden de rapportage-eigenschappen altijd naar het model geschreven.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer een **Project**.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Voor rapportage gebruiken**. Het pictogram vóór het **Project** dat voor rapportage is geselecteerd, wordt weergegeven als zwart .
4. Klik opnieuw met de rechtermuisknop op het **Project** en selecteer **Naar model schrijven voor rapportage**.

De lijsteigenschappen worden in het model bijgewerkt.

De locatie-eigenschappen van de objecten op merkniveau in het model zijn:

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

5. Als u het project dat u voor rapportage gebruikt wilt wijzigen, selecteert u een ander **Project**, klikt u met de rechtermuisknop en selecteert u **Voor rapportage gebruiken**.
6. Klik opnieuw met de rechtermuisknop op het **Project** en selecteer **Naar model schrijven voor rapportage**.

De lijsteigenschappen worden in het model bijgewerkt.

OPMERKING Als u locatie-eigenschappen in een lijsttemplate gebruikt, moet u `LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE` aan de eigenschapsnaam toevoegen, bijvoorbeeld `LOCATION_BREAKDOWN_STRUCTURE.LBS_FLOOR`.

Zie ook


[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

[De Organisator met het model synchroniseren \(pagina 62\)](#)

1.9 Een categorie uit de Organisator exporteren

U kunt categorieën uit de **Organisator** naar een bestand met een `xml`-indeling exporteren en de geëxporteerde categorieën in andere modellen gebruiken. U kunt de geselecteerde categorieën of alle locatiecategorieën, aangepaste categorieën en eigenschaps categorieën tegelijk exporteren. De **Organisator** maakt slechts één `.category`-exportbestand, zelfs als u mee meer dan één categorie per keer exporteert. Door categorieën te exporteren, bent u er zeker van dat u back-ups van de door u gemaakte categorieën hebt.

Voor informatie over hoe u de bedrijfs-, project- en systeem mappen met de **Organisator** kunt gebruiken, raadpleegt u [Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator \(pagina 59\)](#).

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer één of meerdere categorieën.
3. Klik op  en selecteer **Organisatorcategorieën exporteren**.
4. Definieer de exportinstellingen.
 - a. Selecteer **Alle categorieën** of **Geselecteerde categorieën met hun subcategorieën**.
 - Locatiecategorieën exporteren: het hele project wordt geëxporteerd, zelfs als u alleen een subcategorie in het project selecteert, bijvoorbeeld een vloer.
 - Categorieën exporteren die met voorwaarden zijn gemaakt: de hele categoriestructuur wordt geëxporteerd. Als u een subcategorie selecteert, worden de hoofdcategorie en de andere subcategorieën uit de categoriestructuur ook geëxporteerd.
 - Eigenschaps categorieën exporteren: de hele categoriestructuur wordt geëxporteerd. Als u een subcategorie selecteert, worden de hoofdcategorie en de andere subcategorieën uit de categoriestructuur ook geëxporteerd.
 - Categorieën exporteren die handmatig zijn gemaakt: Alleen de geselecteerde categorie wordt geëxporteerd.
 - b. Schakel het selectievakje **De eigenschappen van de categorieën opnemen** in om categorie-eigenschappen in de export op te nemen.
 - Als de voorwaarden in de categorie-eigenschappen een filter bevatten en u van plan bent de categorie in een ander model te

gebruiken, moet het filter in dat model beschikbaar zijn. Anders heeft de categorie niet de juiste inhoud.

- Als u **De eigenschappen van de categorieën opnemen** niet selecteert, wordt alleen de categorienaam geëxporteerd. De eigenschappentemplate wordt in de export als standaardtemplate ingesteld.
 - c. Schakel het selectievakje **De objecten opnemen** in om de GUID's van de objecten in de export op te nemen.
Als de geëxporteerde categorie in andere modellen wordt gebruikt, zijn de categorieën leeg.
 - d. Schakel het selectievakje **De categorieën vóór export synchroniseren** in als u er zeker van wilt zijn dat de nieuwste modelwijzigingen in de export worden opgenomen.
5. Klik op **Bladeren** om de doelmap te selecteren.
De categorie wordt standaard naar de map `\ProjectOrganizer` in de huidige modelmap geëxporteerd.
6. Klik op **Exporteren**.
Als de categorie die u exporteert andere categorieën in de voorwaarden van de categorie-eigenschappen bevat en u deze andere categorieën niet bij de export hebt geselecteerd, wordt het dialoogvenster **Categoriestructuurreferenties exporteren** weergegeven.
- a. **De geldige referenties exporteren** exporteert categorieën inclusief de regels die in de categorie zijn gedefinieerd.
Deze optie wordt gedimd weergegeven als u de categorieën die in de voorwaarden voor export zijn gedefinieerd niet hebt geselecteerd. Klik op **Annuleren** en selecteer de categorie die moet worden geëxporteerd en de categorieën die in de voorwaarden moeten worden gebruikt. Als u dit doet, wordt het dialoogvenster **Categoriestructuurreferenties exporteren** helemaal niet weergegeven. Alle geëxporteerde categorieën worden nu geïmporteerd.
 - b. **Exporteren zonder referenties** exporteert de object-GUID's in de categorieën als u het selectievakje **De objecten opnemen** in het dialoogvenster **Categoriestructuur exporteren** hebt ingeschakeld.
Als u niet hebt geselecteerd dat de objecten moeten worden opgenomen, wordt alleen de categorienaam geëxporteerd. De **Organisator** behandelt deze categorie bij het importeren als een handmatig gemaakte categorie.
7. Klik op **OK**.

Zie ook

[Een categorie in de Organisator importeren \(pagina 69\)](#)

1.10 Een categorie in de Organisator importeren

U kunt categorieën importeren, die vanuit de **Organisator** naar het huidige model of naar andere Tekla Structures-modellen zijn geëxporteerd. De categorie-importbestanden hebben de xml-indeling en hebben de bestandsextensie `.category`. U kunt één `.category`-bestand per keer importeren. Het bestand kan meerdere categorieën bevatten.

Voor informatie over hoe u de bedrijfs-, project- en systeemmappen met de **Organisator** kunt gebruiken, raadpleegt u [Aangepaste standaardinstelling voor de Organisator \(pagina 59\)](#).

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Klik op  en selecteer **Organisatorcategorieën importeren**.
3. Klik op **Bladeren**.
4. Selecteer het `.category`-bestand dat u wilt importeren.
5. Klik op **Openen**.
6. Klik op **Importeren**.

Als de categorie die u importeert dezelfde naam heeft als een bestaande categorie, hebt u de volgende mogelijkheden:

- U kunt de categorie importeren en de bestaande categorie vervangen.
- U kunt selecteren dat u de categorie niet importeert.
- U kunt de categorie importeren maar de bestaande categorie bewaren. Als u een categorie importeert die dezelfde naam heeft als een bestaande categorie, voegt de **Organisator** een volgnummer aan de categorienaam toe.

De locatiecategorieën worden aan het einde van de locatiecategorieën toegevoegd, eigenschappencategorieën aan het einde van eigenschappencategorieën en aangepaste categorieën aan het einde van de aangepaste categorieën.

OPMERKING Als de geïmporteerde categorie geen objecten bevat, moet u controleren of de voorwaarden in de categorie-eigenschappen een filter bevatten dat niet in het model bestaat. Als u het filter aan het model toevoegt, wordt de categorie-inhoud bijgewerkt. Een andere reden kan zijn, dat er geen objecten in het model zijn die met de voorwaarden overeenkomen.

De categorie kan ook leeg zijn als deze alleen handmatig toegevoegde inhoud bevat en de objecten niet in de export zijn

opgenomen. Als u de categorie uit een ander model hebt geïmporteerd, wordt de handmatig toegevoegde inhoud niet geïmporteerd.

Zie ook

[Categorieën gemaakt in eerdere versies van Tekla Structures \(pagina 70\)](#)

[Een categorie uit de Organisator exporteren \(pagina 67\)](#)

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

Categorieën gemaakt in eerdere versies van Tekla Structures

Als u de tool **Modelorganisator** in hetzelfde model in een eerdere versie van Tekla Structures hebt gebruikt, worden de categorieën, die in de **Modelorganisator** zijn gemaakt, automatisch naar de **Organisator** overgebracht. De categorieën van de **Modelorganisator** worden in de **Organisator** in de aangepaste categorieën weergegeven.

Als u de **Organisator** gebruikt in een model dat in een eerdere versie van Tekla Structures is gemaakt:

- Als u de **Modelorganisator** nooit in de eerdere versie van een Tekla Structures-model hebt geopend, worden er geen categorieën geïmporteerd.
- Als u de **Modelorganisator** in de eerdere versie van een Tekla Structures-model hebt geopend en gesloten, worden de categorieën van het project en de categorieën van het logische gebied van de locatie naar de **Organisator** geïmporteerd.
- Als u ten minste één object aan de categorieën van het logische gebied van de **Modelorganisator** hebt toegevoegd, worden de categorieën van het logische gebied naar de **Organisator** geïmporteerd.
- Als u ten minste één object aan de categorieën van het logische gebied van de **Modelorganisator** hebt toegevoegd, worden alle categorieën naar de **Organisator** geïmporteerd.

De eigenschappensets van de **Modelorganisator** worden naar de **Organisator** geïmporteerd, geconverteerd naar eigenschappentemplates met de naam van de categorieën. Als meerdere categorieën dezelfde naam hebben, wordt er een volgnummer aan de naam van de eigenschappentemplate toegevoegd.

Zie ook

[Een categorie in de Organisator importeren \(pagina 69\)](#)

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

1.11 IFC-categorieën in de Organisator importeren

U kunt de hiërarchische locatiestructuur van een IFC-model als IFC-categorieën in de locatiecategorieën in de **Organisator** importeren.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer een **Project**, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Nieuw IFC-project**.
3. Selecteer het IFC-model.
4. Klik op **Importeren**.

De IFC-categorieën worden onder aan de locatiecategorieën geïmporteerd. De objecten van het geïmporteerde IFC-model worden automatisch in de IFC-categorieën opgenomen.

5. Als het IFC-model is gewijzigd, kunt u de nieuwste versie van het model in de categorieën bijwerken. Selecteer het hoogste IFC-categorieniveau in de categoriestructuur, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Bijwerken**.

TIP Als u IFC-categorieën importeert die dezelfde naam als bestaande IFC-categorieën hebben, voegt de **Organisator** een volgnummer aan de categorienaam toe. U kunt naam van de categorieën wijzigen.

Zie ook

[Categorieën in de Organisator \(pagina 35\)](#)

1.12 De Organisator in de multi-user modus

Als u de **Organisator** in de multi-user modus gebruikt, kan slechts één gebruiker tegelijkertijd wijzigingen opslaan. De eerste gebruiker die de **Organisator** opent, wordt de hoofdgebruiker en is de enige gebruiker die wijzigingen kan opslaan. Als de hoofdgebruiker de **Organisator** sluit en het model opslaat, moet een andere gebruiker, die wijzigingen wil opslaan, de **Organisator** eerst sluiten en opnieuw openen om wijzigingen te kunnen opslaan.

Als er al een hoofdgebruiker in de **Organisator** is wanneer een andere gebruiker de **Organisator** opent, krijgt de andere gebruiker een melding dat de database is vergrendeld en de wijzigingen niet permanent kunnen worden opgeslagen. Hoewel slechts één gebruiker tegelijkertijd wijzigingen kan opslaan, kunnen andere gebruikers toch categorieën en eigenschappentemplates selecteren, maken en wijzigen. Andere gebruikers

kunnen de door hen gewijzigde categorieën en eigenschappentemplates ook exporteren en weer in de **Organisator** importeren om ze op te kunnen slaan.

OPMERKING De **Organisator**-gegevens worden niet gedeeld in Tekla Model Sharing.

Zie ook

[Organisator \(pagina 5\)](#)

1.13 Voorbeeld: Het model in locatiecategorieën en aangepaste categorieën organiseren en hoeveelheden weergeven

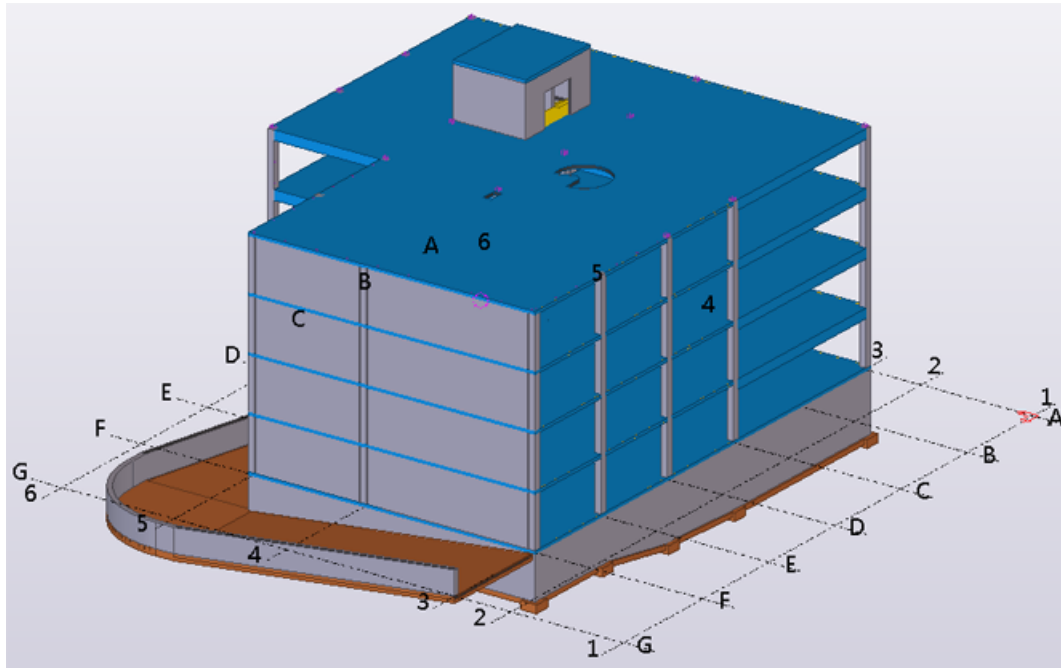
Dit voorbeeld loopt door de basisworkflow voor het instellen van de **Organisator** en het maken van beton- en wapeningsstaafafnames.

U maakt gebruik van de **Organisator** om uw model in gebouwen, secties en vloeren op basis van de locaties in het model te organiseren. U maakt een categorieboomstructuur en aangepaste categorieën. Als u de locatiecategorieën en de aangepaste categorieën hebt gemaakt, is het snel en eenvoudig om de hoeveelheden in de **Objectbrowser** weer te geven.

In het voorbeeld is de instelling gedaan met het `Insitu-voorbeeldmodel` dat in de omgeving **Standaard** als een modeltemplate beschikbaar is. U kunt de bestaande instelling verwijderen of gewoon een nieuw project maken en die gaan instellen.

Voorbeeld: Het model organiseren in gebouwen, secties en vloeren

U organiseert uw model nu in [locatiecategorieën](#) (pagina 37).



1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Selecteer de categorie **Gebouw** onder **Project**, klik met de rechtermuisknop en selecteer **De omtrek voor locaties definiëren**.
3. Pas de omtrek voor het gebouw aan door de coördinaten te selecteren of in te voeren.

Boundary boxes for locations X

Location definition for "Project > Site > Building" Unit: Millimeter (mm)

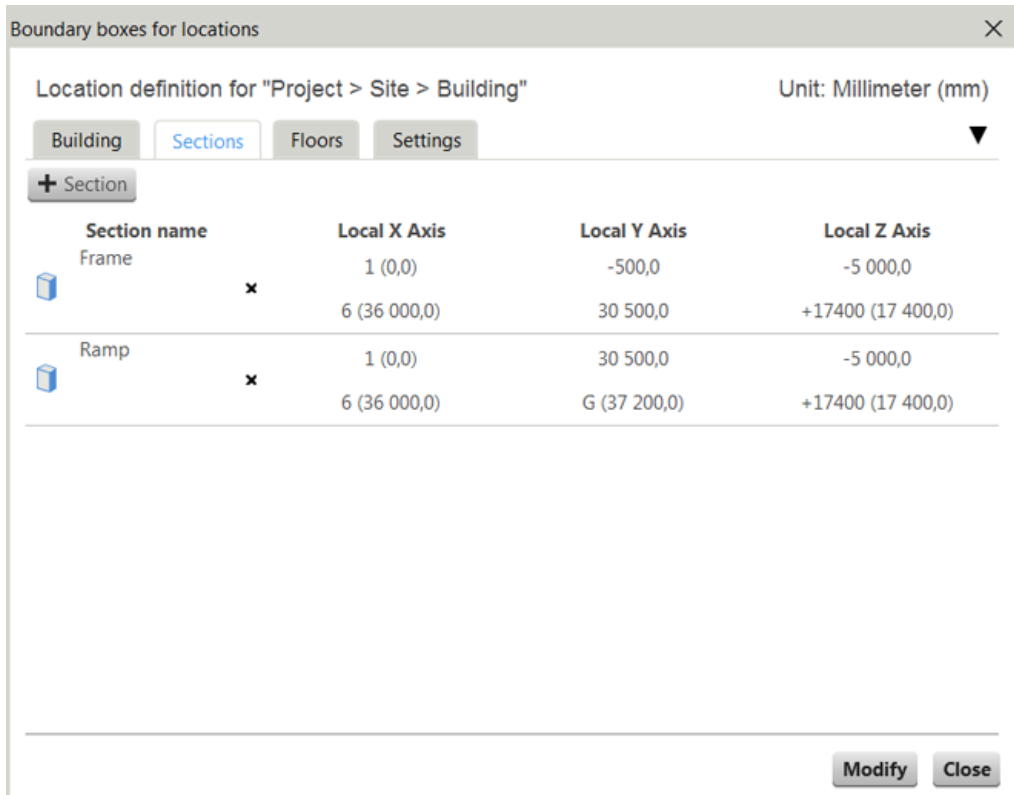
Building
Sections
Floors
Settings
▼

Grid origin in the model (0,0, 0,0, 0,0) Rotation 0°

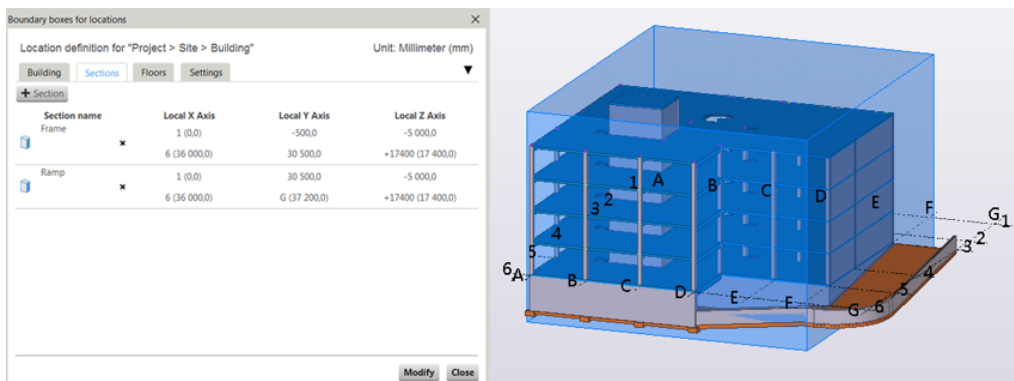
Building name	Local X Axis	Local Y Axis	Local Z Axis
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;"> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; flex-grow: 1;">Building</div> </div>	<input style="width: 100%;" type="text" value="1 (0,0)"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="-500,0"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="-5 000,0"/>
	<input style="width: 100%;" type="text" value="6 (36 000,0)"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="G (37 200,0)"/>	<input style="width: 100%;" type="text" value="+17400 (17 400)"/>

Modify
Close

4. Ga naar het tabblad **Doorsnede** en voeg twee doorsneden aan uw gebouw toe met de waarden die in de onderstaande afbeelding worden weergegeven.



U kunt op het blauwe vak voor de doorsnedenaam klikken om de doorsnede in het model zichtbaar te maken. De onderstaande afbeelding geeft de doorsnede **Frame** weer.



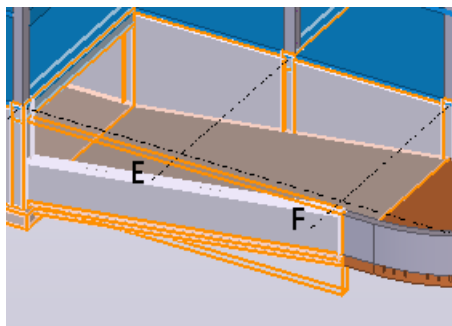
- Ga naar het tabblad **Vloeren** en maak op de basis van de stramienlijnen een vloersysteem voor het **Frame**.



6. Klik op **Wijzigen** en **Sluiten**.

U hebt het model nu naar doorsneden en vloeren georganiseerd op basis van locaties.

7. Er zijn drie verloopobjecten die zich in de sectie **Souterrain** van de doorsnede **Frame** bevinden. U moet deze handmatig naar de doorsnede **Verloop** verplaatsen:
 - a. Selecteer de categorie **Souterrain**, klik met de rechtermuisknop en selecteer **In het model selecteren** om de objecten in het model weer te geven.



- b. Selecteer de drie verloopobjecten in het model.

- c. Klik met de rechtermuisknop op de categorie **Verloop** en selecteer **De geselecteerde objecten verplaatsen**.

Voorbeeld: Een aangepaste categorie met geautomatiseerde subcategorieën maken op basis van objectnamen in de Organisator

U gaat nu [een aangepaste categorie \(pagina 48\)](#) voor merken maken en de categorie over subcategorieën verdelen op basis van de merknaam.

1. Klik op **+** om een nieuwe aangepaste categorie te maken.
2. Klik met de rechtermuisknop op **Aangepaste categorie** en selecteer **Eigenschappen**. Wijzig de naam van de categorie naar **Object**.
3. Voeg onder **Geautomatiseerde objectinhoud** de materiaalfilters **Materiaal - Beton** en **Materiaal - Staal** aan de voorwaarden toe. U kunt het Tekla Structures-model ook selecteren om de Tekla Structures-objecten in de categorie-inhoud op te nemen.

Category Properties

Name:

>> Object

Rules for setting category content

Automated object content

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

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

4. Klik op **Wijzigen** om de objecten aan de categorie toe te voegen.
5. Groepeer vervolgens de objecten in de **Objectbrowser**. Klik in op **≡** en selecteer **Groep** om een groepering op basis van de kolom **Naam** te maken. De groepering die u in de **Objectbrowser** ziet, is een voorbeeld van de geautomatiseerde subcategorieën.

Organisator

Objectbrowser

Default Wijzigen

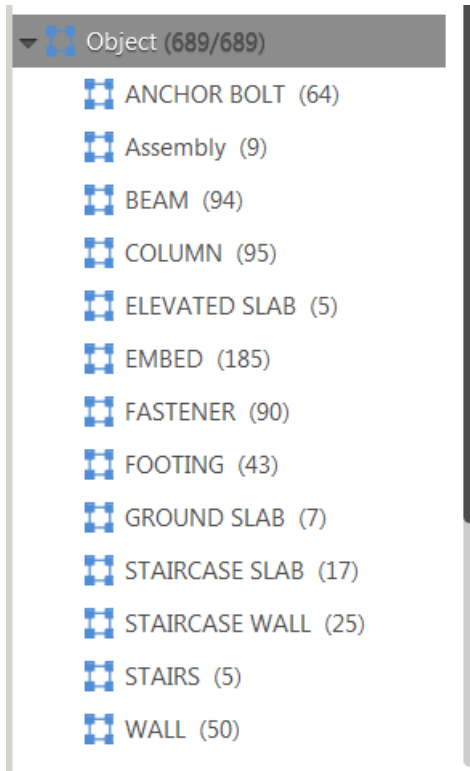
Tip: Kolommen hierheen slepen om groepen te vormen.

Content ty	Material type	Material	Position number	Profile	Top level / mm	Height / mm	Length / mm	Width / mm	
▶ Name: ANCHOR BOLT (56)							2 016	31	
▶ Name: BEAM (69)							565 040		
▶ Name: COLUMN (95)							324 200		
▶ Name: ELEVATED SLAB (5)							132 800	200	
▶ Name: EMBED (267)							46 995		
▶ Name: FASTENER (144)							7 200	50	
▶ Name: FOOTING (23)							157 948		
▶ Name: GROUND SLAB (7)							101 458		
▶ Name: ITEM (189)							57 645	53	
▶ Name: PAD FOOTING (19)							9 500		
▶ Name: STAIR (3)							9 600	3 200	
▶ Name: STAIRCASE SLAB (17)							55 405		
▶ Name: STAIRCASE WALL (25)							56 250	150	
Aantal objecten in de tabel: 985							Resultaat van: Totaal	Van deze regels: Alle	
								1 921 751	

6. Maak nu op basis van objectnamen geautomatiseerde subcategorieën voor de categorie. Klik met de rechtermuisknop op de nieuwe categorie, selecteer **Eigenschappen** en klik onder **Geautomatiseerde subcategorieën** op **Groeperen in de Objectbrowser**. Dit voegt de objecteigenschappen die bij het groeperen worden gebruikt aan de categorie-eigenschappen toe.
7. Selecteer het selectievakje **Het hoogste merkniveau in het model opnemen**.
Door **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** te selecteren, bent u er zeker van dat alleen merken en betonelementen in de categorie worden opgenomen. Anders bevat de categorie zowel onderdelen als merken. Het is belangrijk om merken in categorieën te gebruiken, omdat u later meerdere verschillende categorieën gaat selecteren en weergeven, en dat vereist het gebruik van hiërarchische afhankelijkheden voor objecten. De **Organisator** is ook gebouwd om met merken te werken.
8. Selecteer de eigenschappentemplate **Standaard** voor de **Objectbrowser**.
9. Klik op **Wijzig**.

De subcategorieën worden onder de categorie van het **Object** gemaakt. Als u nu wijzigingen in het model aanbrengt, worden de categorie en de

subcategorieën bijgewerkt. Nieuwe subcategorieën worden bijvoorbeeld gemaakt en oude verwijderd op basis van de in het model gevonden namen.



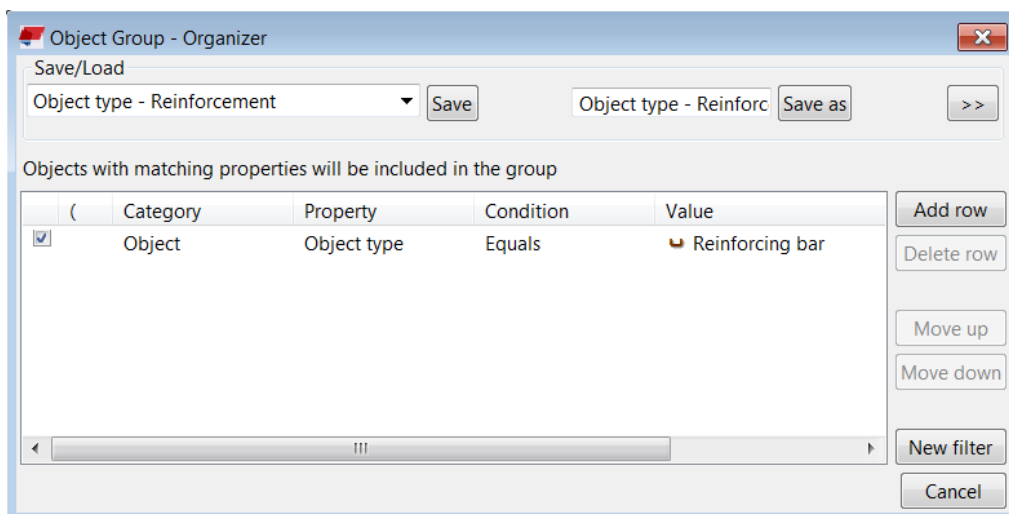
Vervolgens maakt u een aangepaste categorie voor wapeningsstaven.

Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor wapeningsstaven maken in de Organisator

Nu maakt u [een aangepaste categorie \(pagina 48\)](#) voor wapeningsstaven.

1. Maak een nieuwe categorie en noem deze **Wapening**. Selecteer dat u het filter `Objecttype - Wapening` in de voorwaarden van de categorie-eigenschappen gebruikt.

Als u geen filter voor wapening hebt, klikt u op **Objectgroep** en maakt u een filter zoals in onderstaande afbeelding wordt weergegeven.



2. Selecteer een eigenschappentemplate voor de **Objectbrowser**. In dit voorbeeld selecteert u de template **Staaft**. Schakel voor deze categorie niet het selectievakje **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** in. Als u selecteert dat u alleen merken wilt opnemen, krijgt u merken die wapeningsstaven bevatten. Het hoogste merkniveau voor wapeningsstaven is betonelement. Maak subcategorieën op basis van de nominale diameter.
3. Klik op **Wijzigen** om de categorie te maken.

U hebt nu de benodigde categorieën gemaakt en u kunt lijsten gaan maken.

Vervolgens maakt u een takeoff voor hoeveelheden van beton en wapeningsstaven voor specifieke objecten op een specifieke locatie.

OPMERKING U kunt **Categorieën** aanpassen zodat deze met een set standaardcategorieën worden geopend om te voorkomen dat vaak gebruikte categorieën voor elk project moeten worden gemaakt. [Exporteer de gewenste categorieën \(pagina 67\)](#) in de indeling xml als een .category-bestand. Sla het bestand in uw bedrijfsmap op onder \ProjectOrganizerData.

Voorbeeld: Een takeoff voor hoeveelheden van beton maken met de Organisator

U krijgt de hoeveelheden (pagina 6) en de bekistingsgebieden voor de kolommen op de eerste verdieping. U moet nauwkeurige hoeveelheden hebben om materiaal te kunnen bestellen (bekisting, multiplex en beton) of om gewoon uw werk te plannen.

1. Selecteer de categorieën **Vloer 1** en **Kolom** in de categoriestructuur.

- Selecteer een eigenschappentemplate voor takeoffs voor hoeveelheden. De **Objectbrowser** geeft nu de hoeveelheden voor de kolommen op de eerste verdieping weer.

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

In dit voorbeeld hebt u 19 kolommen met een totaal volume van 8,7 m³. U kunt nu een lijst maken door te exporteren of u kunt de objecten gewoon individueel controleren. Of u kunt gewoon het totale volume nemen en de betonleverancier bellen om het benodigde beton op de bouwplaats te laten bezorgen.

- Selecteer een eigenschappentemplate voor de bekisting. Met een ander eigenschappentemplate kunt u andere informatie over uw selectie krijgen.

Organizer

Object Browser

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

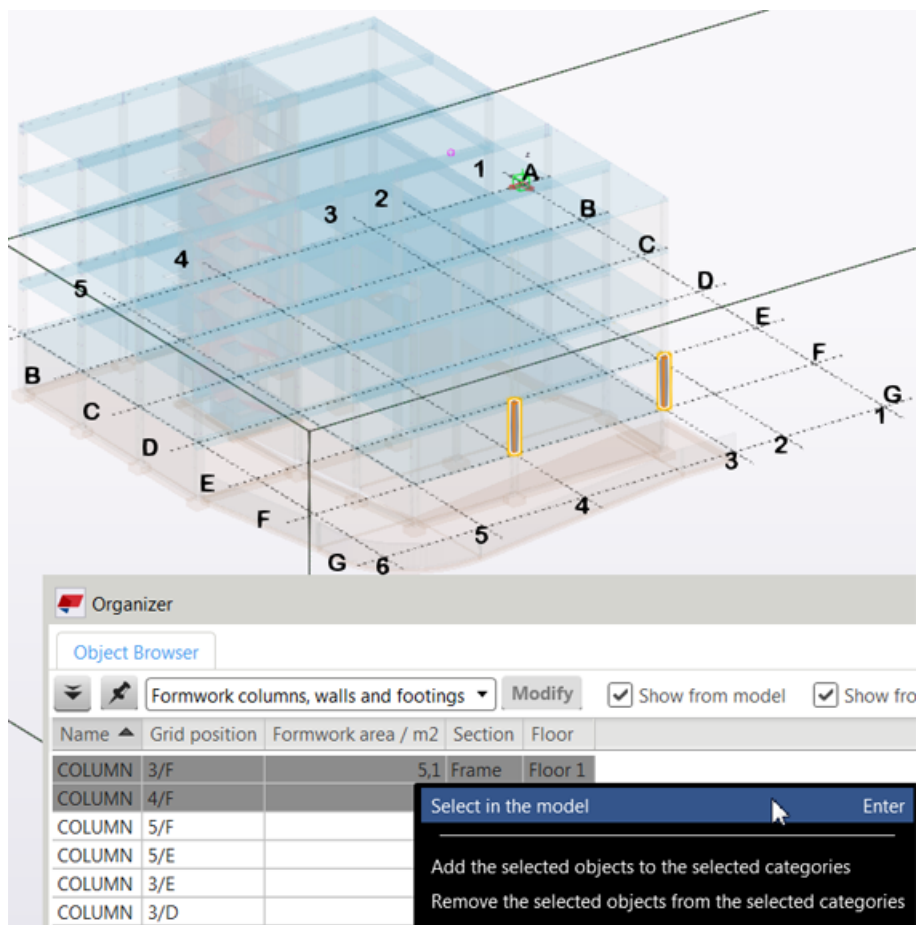
Name	Grid position	Formwork area / m2	Section	Floor
COLUMN	3/F	5,1	Frame	Floor 1
COLUMN	4/F	5,1	Frame	Floor 1
COLUMN	5/F	5,2	Frame	Floor 1
COLUMN	5/E	4,7	Frame	Floor 1
COLUMN	3/E	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	3/D	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	3/C	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	3/A	4,5	Frame	Floor 1
COLUMN	4/A	4,5	Frame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

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

88,4

U krijgt nu het totale bekistingsgebied voor kolommen. Het bekistingsgebied wordt berekend met een [formule \(pagina 30\)](#). U kunt ook het afzonderlijke bekistingsgebied voor elke kolom zien.


4. U kunt kolommen selecteren en deze in het model zoeken voor een visuele controle op verschillen:
 - a. Selecteer de kolommen in de **Objectbrowser**.
 - b. Klik met de rechtermuisknop op de geselecteerde regels en selecteer **Selecteren in model**.
 - c. Druk op **Ctrl+5** om alleen de geselecteerde kolommen weer te geven. Andere objecten zijn bijna volledig transparant.
 - d. Druk op **Ctrl+4** om de objectoppervlakken weer te geven.

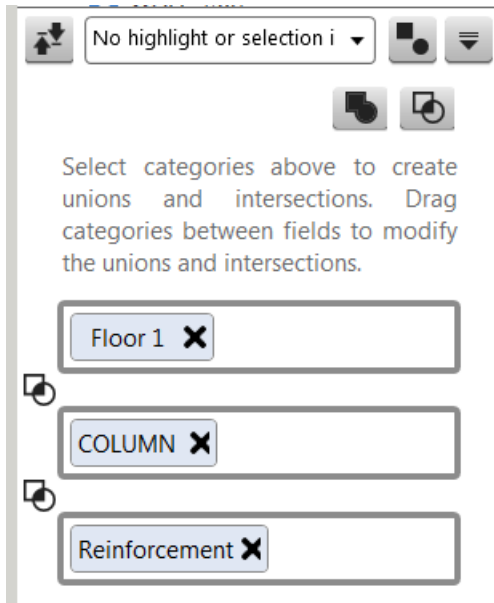


Vervolgens maakt u een takeoff voor hoeveelheden van de wapeningsstaven in de kolommen van de eerste verdieping.

Voorbeeld: Een takeoff voor de hoeveelheid van een wapeningsstaaf maken met de Organisator

U krijgt de hoeveelheden (pagina 6) van de wapeningsstaven van de kolommen op de eerste verdieping.

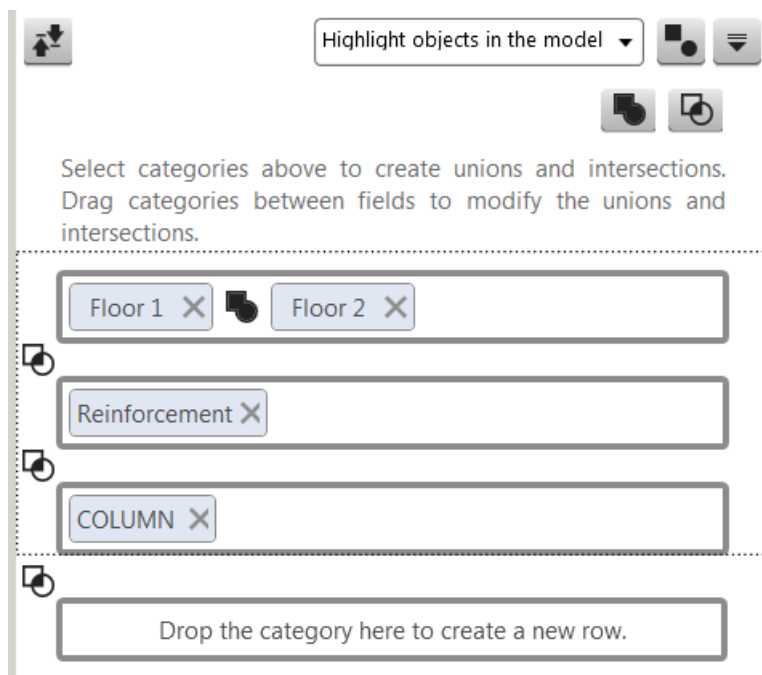
1. Selecteer de categorieën **Vloer 1** en **Wapening** en de subcategorie **Kolom**.
2. Klik op  om de categorieën als verbindingen en snijpunten in het selectiepaneel weer te geven, zoals in onderstaande afbeelding wordt getoond. In dit voorbeeld hebt u de snijpunten van de categorieën nodig.




De **Objectbrowser** geeft met een combinatie van de eigenschapstemplaten van alle geselecteerde categorieën de wapeningsstaven weer die tot de kolommen op **Vloer 1** behoren. U kunt een andere eigenschapstemplate selecteren om andere eigenschappen weer te geven en de groepering en sortering van de eigenschappen te wijzigen.

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

U kunt uw categorieselectie wijzigen voor verschillende verbinding- en snijpuntcombinaties. U kunt bijvoorbeeld meer dan één vloercategorie toevoegen om een verbinding van de categorieën te krijgen.



3. Klik op **Exporteren**  om van uw selectie [een Excel-bestand te maken \(pagina 67\)](#).

Als u dezelfde lijst vaak nodig hebt, kunt u uw selectie als een nieuwe categorie opslaan en de gewenste template als de standaard eigenschappentemplate instellen. U kunt in de voorwaarden categorieën gebruiken om de inhoud van de nieuwe categorie te definiëren. Dit is vooral handig als u uw model aan het bouwen bent en automatisch modelwijzigingen in de categorie wilt opnemen.

1.14 Voorbeeld: Modelleer- en planningsproblemen volgen met de Organisator

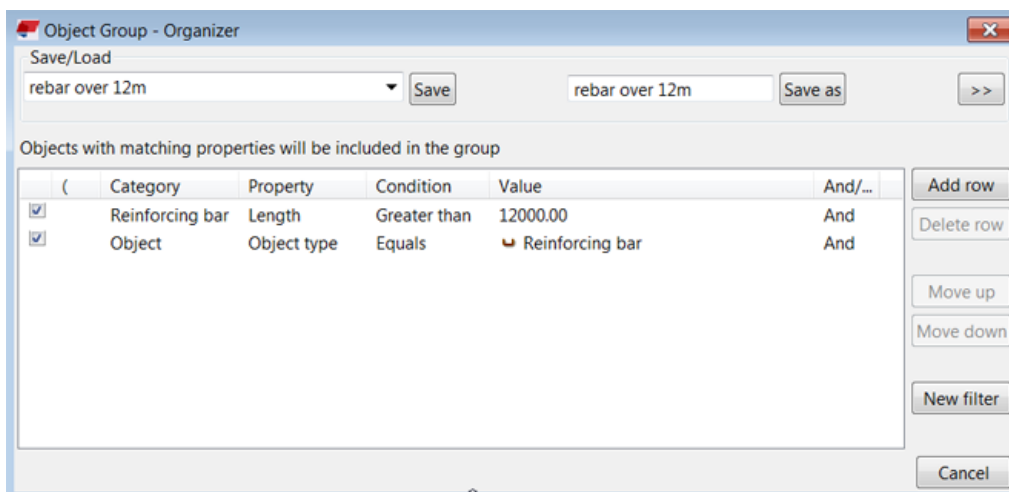
U kunt met de **Organisator** objecten met bepaalde eigenschappen markeren. Deze functionaliteit is handig voor detailtekenaars en aannemers of iedereen die afwijkingen tijdens het modelleren of plannen wil controleren.

Voorbeeld: Wapeningsstaaflengte met de Organisator opsporen

In dit voorbeeld is de maximale wapeningsstaaflengte in uw voorraad 12 meter. Alle wapeningsstaven in uw model moeten daarom korter dan 12 meter zijn. Met de **Organisator** kunt u wapeningsstaven opsporen die langer dan 12 meter zijn.

1. Maak een nieuwe categorie en noem deze **Staaflengte meer dan 12 m** in **Eigenschappen categorie**. Klik op **Objectgroep** om een filter voor de

categorie te maken en stel deze in zoals in onderstaande afbeelding wordt weergegeven. De waarde wordt in millimeters weergegeven.



2. Sla het filter met een unieke naam op met **Opslaan als**.
3. Voeg het door u gemaakte filter in **Eigenschappen categorie** aan het voorwaardevak en indien nodig een eigenschappentemplate van de **Objectbrowser** toe. Als u het selectievakje **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** inschakelt, krijgt u de merken en betonelementen die wapeningsstaven van meer dan 12 meter bevatten.
4. Klik op **Wijzig**. De wapeningsstaven die langer zijn dan 12 meter worden nu in de categorie opgenomen. In dit voorbeeld zijn er 208 wapeningsstaven langer dan 12 meter.
5. Selecteer de categorie en geef de inhoud in de **Objectbrowser** weer. U kunt de wapeningsstaven in de categorie bijvoorbeeld groeperen op basis van hun lengte of locatie. U kunt ze ook in het model via de categorie selecteren of u kunt ze in de lijst van de **Objectbrowser** selecteren en er met de rechtermuisknop op klikken om ze in het model te selecteren.

Organizer

Object Browser

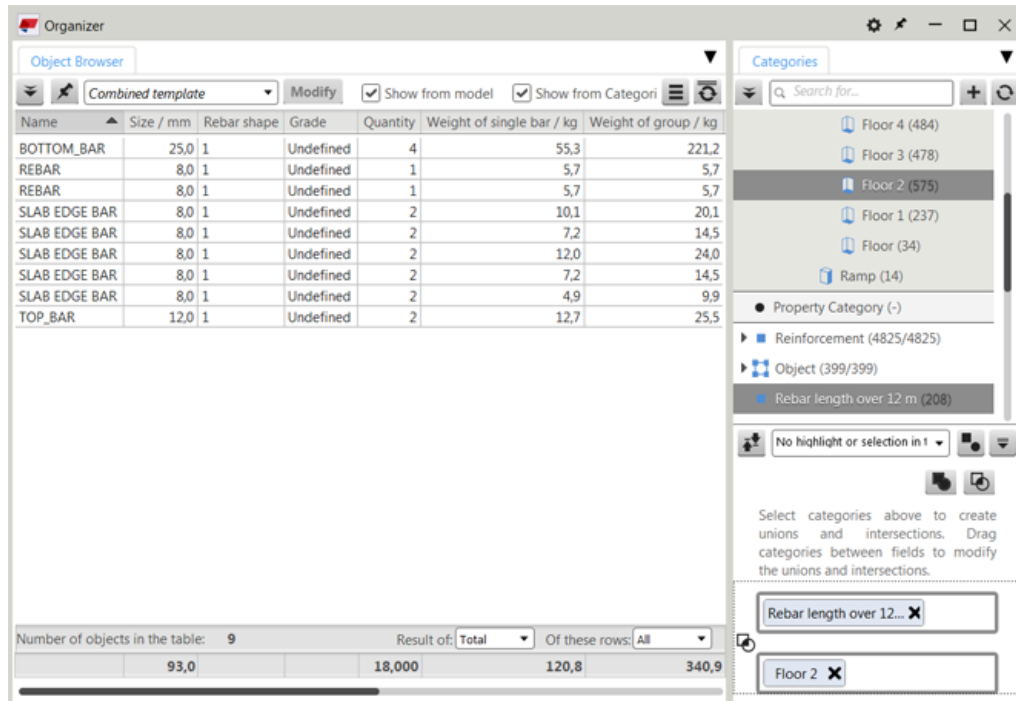
Rebar Modify Show from model Show from Categories

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

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

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

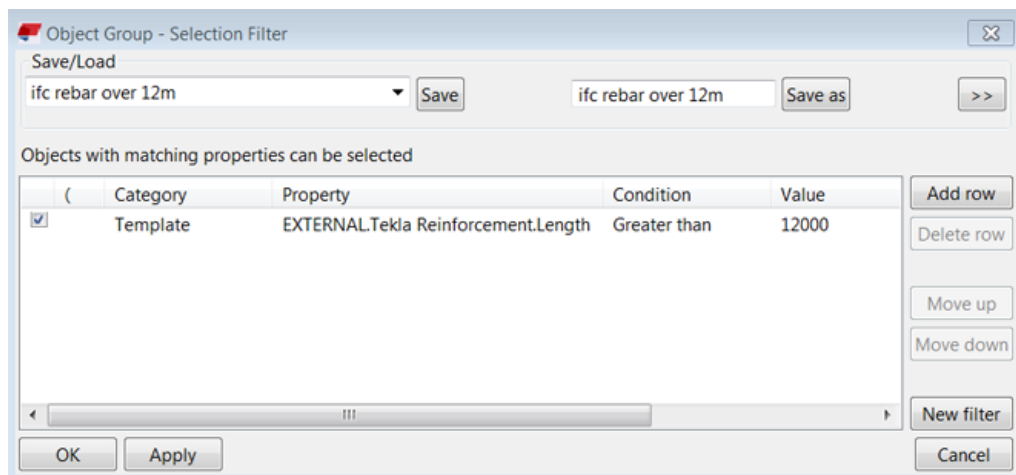
6. Voordat uw vloer naar de fabricage gaat, wilt u mogelijk een laatste controle uitvoeren. U kunt de categorieën **Vloer 2** en **Staaflengte meer dan 12 m** selecteren om te controleren of er op de vloer wapeningsstaven zijn die te lang zijn. In dit voorbeeld zijn er negen van dat soort staven.



Andere mogelijke gebruikssituaties

U kunt ook referentiemodellen die wapeningsstaven bevatten controleren. In dit voorbeeld is het IFC-model met Tekla Structures gemaakt.

1. Maak eerst een filter zoals in onderstaande afbeelding wordt weergegeven. Klik op om het filtertype op **Organisator** in te stellen.
2. Maak vervolgens een nieuwe categorie met dit filter.
3. Zorg ervoor dat uw referentiemodel is onderverdeeld om referentieobjecten bij categorieën op te kunnen nemen.

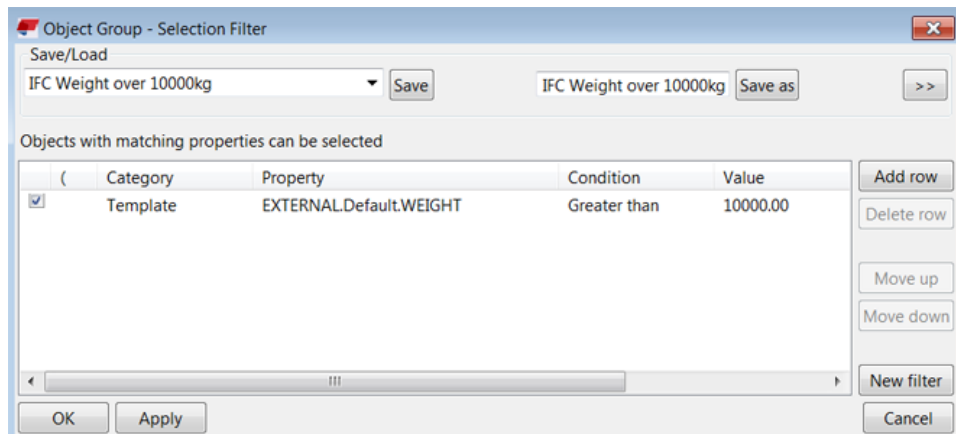


TIP Als u een referentiemodel hebt dat met andere software is gemaakt, kunt u met het commando **Informatie** eenvoudig de string voor het filter uitzoeken. Selecteer een object en klik met de rechtermuisknop. Zoek de gewenste waardestring uit het dialoogvenster **Informatie**, kopieer en plak de waarde als een eigenschap in het filterdialoogvenster en voeg `EXTERNAL.` vóór de eigenschapsnaam toe.

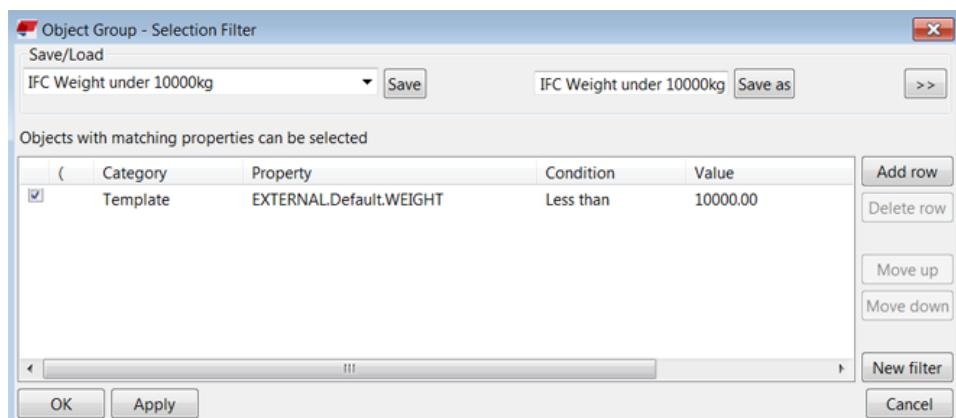
Voorbeeld: Te zware prefab-elementen van een referentiemodel met de Organisator opsporen

U kunt gewichten van prefab-elementen in de **Organisator** opsporen door selectiefilters te maken.

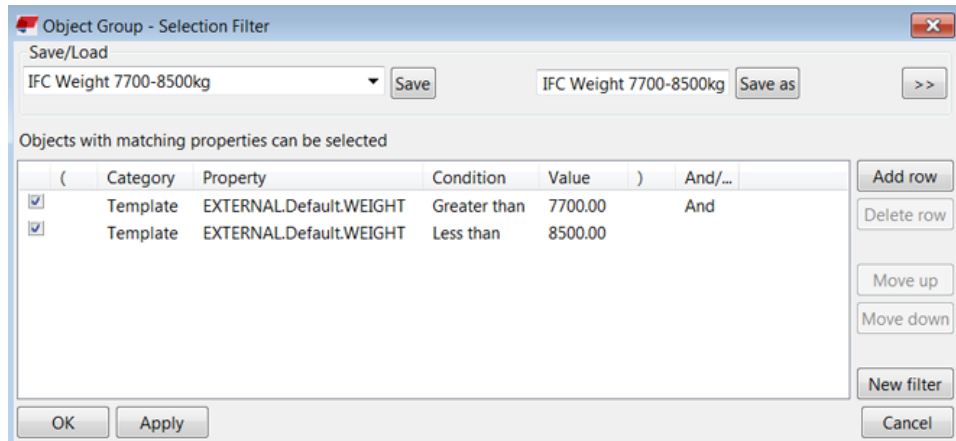
1. Maak een nieuwe categorie.
2. Maak filters aan om elementgewichten op te sporen.
 - a. Maak een filter om een gewicht van meer dan 10 ton op te sporen.



- b. Maak een filter om een gewicht van minder dan 1 ton op te sporen.

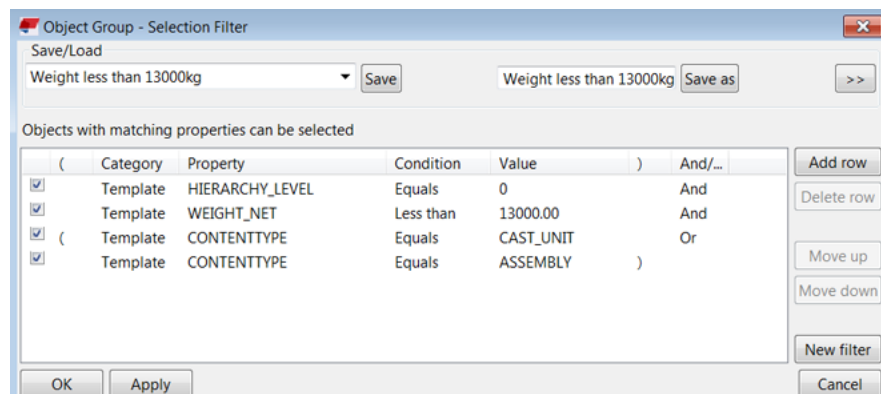


- c. Maak een filter om een gewicht binnen een bepaalde limiet op te sporen.



- Als u de categorie en de filters hebt gemaakt, voegt u een geschikt filter aan de voorwaarden van de categorie-eigenschappen toe en slaat u de categorie op.


OPMERKING U kunt deze vergelijkbare procedure ook bij Tekla Structures-objecten gebruiken, bijvoorbeeld om zowel gewichten van stalen merken als betonelementen met één filter op te sporen. Hier volgt een voorbeeld van zo'n filter:

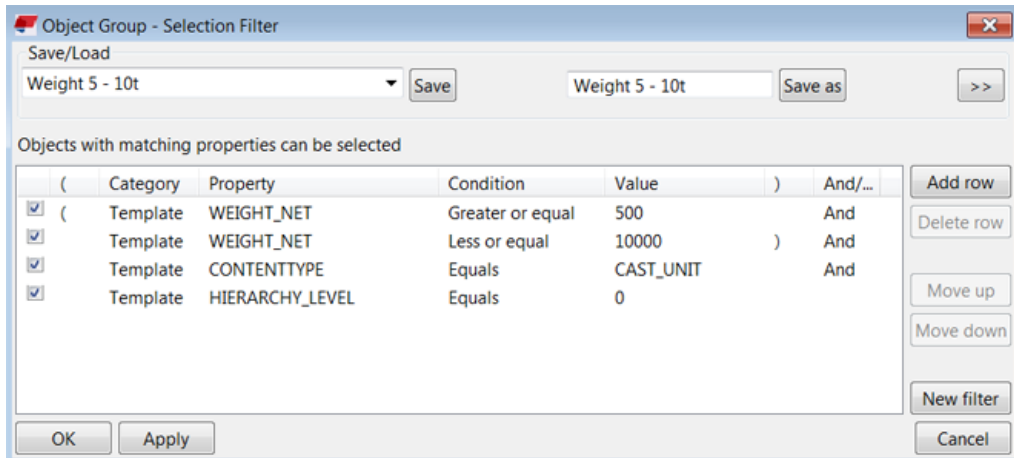


Dit filter selecteert alle stalen merken en betonelement die minder dan 13 ton zijn. Het hiërarchieniveauattribuut is nodig om het gewicht van het hoofdmerk te krijgen.

Voorbeeld: Gewichtsgroepcategorieën maken om verschillende gewichten met de Organisator op te sporen

U kunt selectiefilters maken om verschillende gewichten in de **Organisator** op te sporen.

- Maak een geschikt filter om categorieën voor gewichten te maken, bijvoorbeeld Gewicht 5 - 10t zoals in onderstaande afbeelding wordt weergegeven. Klik op  om het filtertype op **Organisator** in te stellen.



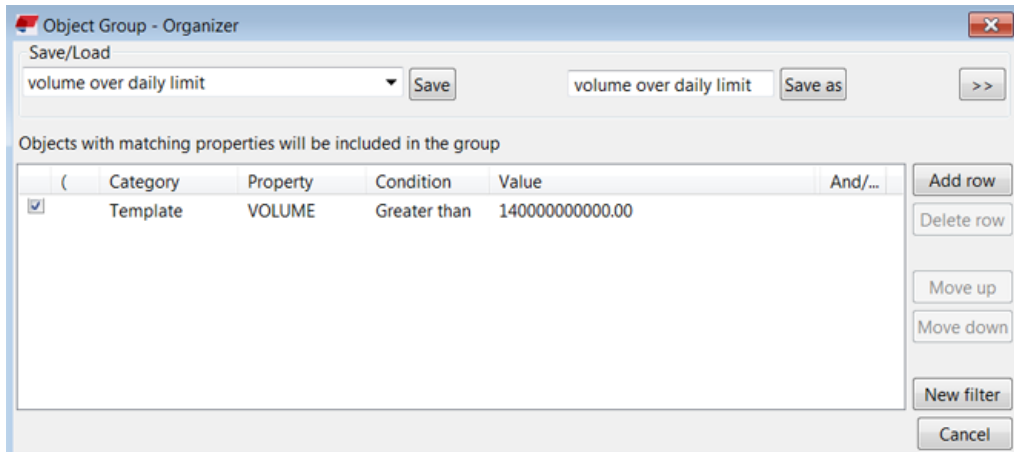
- U kunt nu categorieën voor de gewichtintervallen en opspoorlocaties maken. U kunt de categorieën net als andere categorieën gebruiken. U kunt bijvoorbeeld gewichten van de eerste verdieping opsporen. U kunt dezelfde logica ook met andere eigenschappen gebruiken, zoals volume, lengte en oppervlakte. Pas de filtervoorwaarden aan afhankelijk van wat u wilt opsporen.



Voorbeeld: Grote betonvolumes met de Organisator opsporen

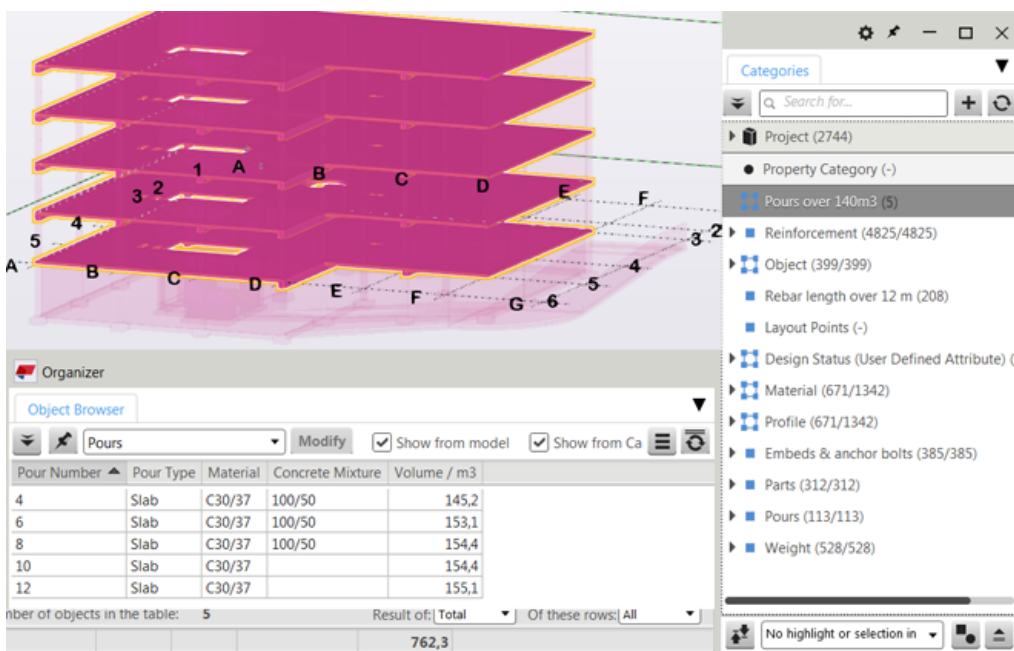
Het kan soms voorkomen dat de volumes in het model per ongeluk bepaalde limieten overschrijden. Zulke limieten kunnen het dagelijkse stort- en leveringsniveau zijn. U kunt de **Organisator** gebruiken om limieten op te sporen.

- Maak een nieuwe categorie en noem van de categorie **Stortvolume meer dan 140m³**.
- Klik in **Eigenschappen categorie** op **Objectgroep** om een filter te maken voor het selecteren van volumes die groter zijn dan het dagelijkse leveringsmaximum en deze in te stellen zoals in onderstaande afbeelding wordt weergegeven. In dit voorbeeld is het dagelijkse leveringslimiet 140 m³. De eenheid is mm³.



- Voeg het door u in de categorievoorwaarden gemaakte filter toe en schakel het selectievakje **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** in. Sla de categorie-eigenschappen op.

Als u dit met stortobjecten doet zoals hieronder in de afbeelding wordt weergegeven, moet u een stortobjectfilter gebruiken en het selectievakje **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** niet inschakelen.

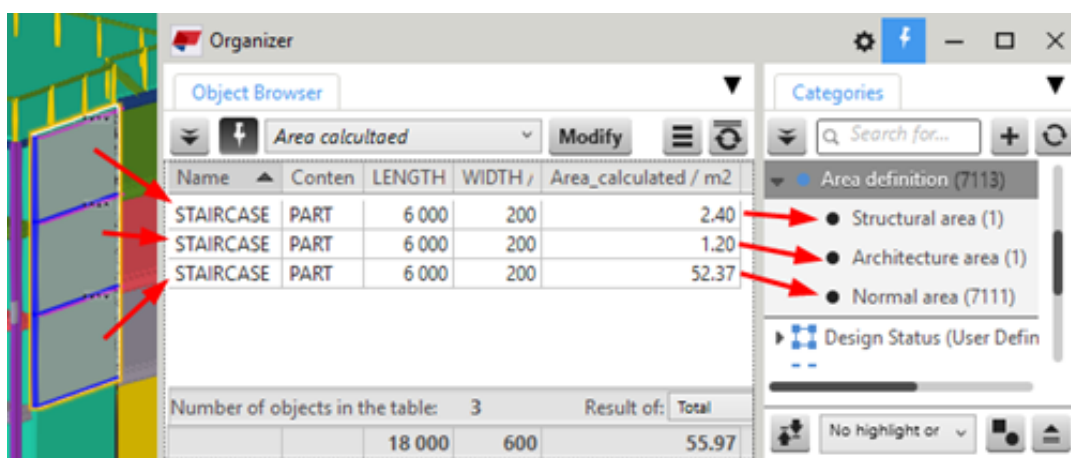


U kunt nu op basis van het resultaat gaan plannen. Mogelijk hebt u bijvoorbeeld een grotere kraan nodig of misschien moeten de elementen kleiner zijn. Misschien moeten uw vier storten in kleinere storten worden verdeeld of misschien hebt u meer betonleveringen nodig op de bouwlocatie.



1.15 Voorbeeld: oppervlakten rapporteren op basis van objectgroepen in de Organisator

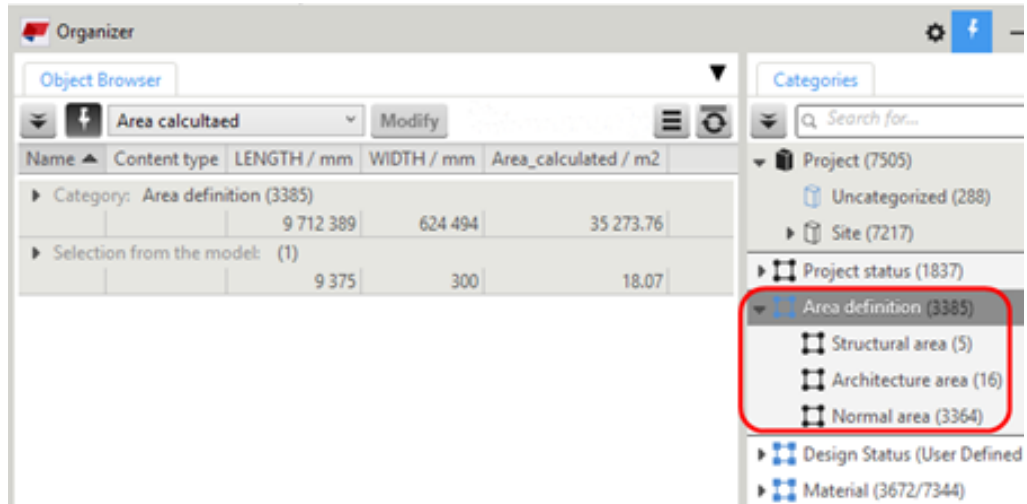
In dit voorbeeld gebruikt u eigenschappencategorieën om een lijst over verschillende oppervlakteberekeningen voor de geselecteerde objectgroepen te maken.

Eerst maakt u eigenschappencategorieën om de groep objecten te definiëren die verschillende oppervlakteberekeningen nodig hebben. Vervolgens maakt u formules voor de oppervlakteberekeningen en tot slot voegt u de formules aan de overeenkomende categorieën toe om de formuleresultaten naar de modelobjecten weg te schrijven. De objecten in de verschillende categorieën hebben hierdoor in de lijst verschillende oppervlaktewaarden.



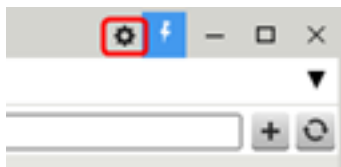
1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Maak een [eigenschappencategorie \(pagina 44\)](#).

Voeg alle modelobjecten aan de eigenschappencategorie toe en maak als subcategorieën voor de verschillende oppervlakteberekeningen die u nodig hebt. U kunt al naar gelang behoefte categorieën van het type object  of merk  gebruiken. Als u merken wilt gebruiken, selecteert u de optie **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** in de categorie-eigenschappen.



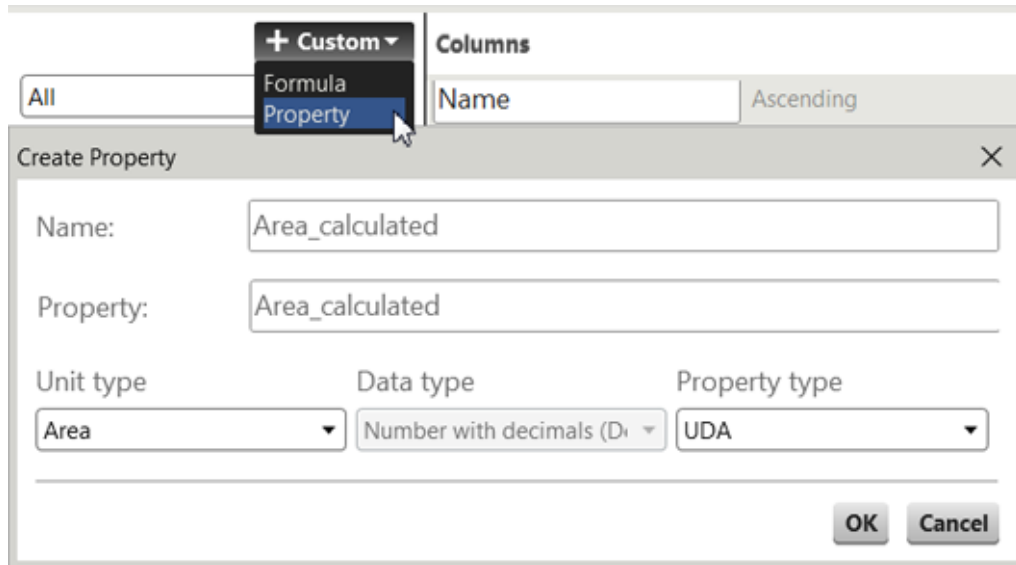
3. [Maak een eigenschap \(pagina 28\)](#) om de berekende oppervlakten te rapporteren.

Open het dialoogvenster **Instellingen** in de **Organisator**,

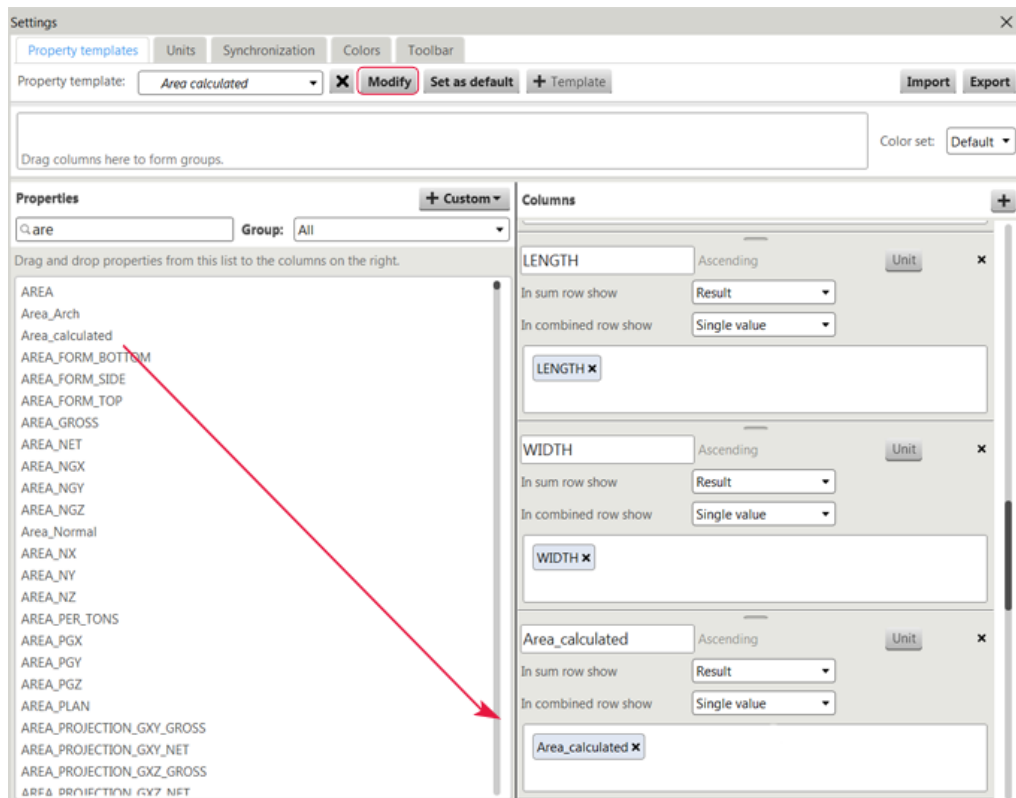


en maak de eigenschap met de volgende instellingen:

- **Naam:** Area_calculated
- **Eigenschap:** Area_calculated
- **Eenheidtype:** Oppervlakte
- **Gegevenstype:** Getal met decimalen
- **Eigenschapstype:** UDA



- Voeg de eigenschap toe aan de eigenschappentemplate die u gebruikt om deze als een kolom in de **Objectbrowser** weer te geven en klik op **Wijzigen**.



- Maak aparte formules (pagina 30) voor de categorieën.

+ Custom ▾
Formula
Property
Columns
Length
Ascending

All

Create Formula ✕

Name:

Tip: Drag and drop formula items here to complete formula.

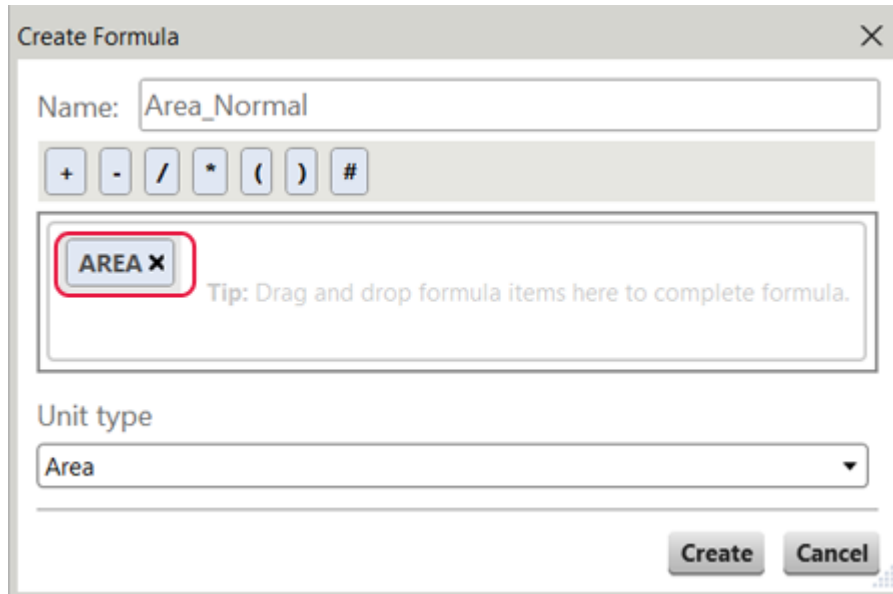
Unit type

Create Formula ✕

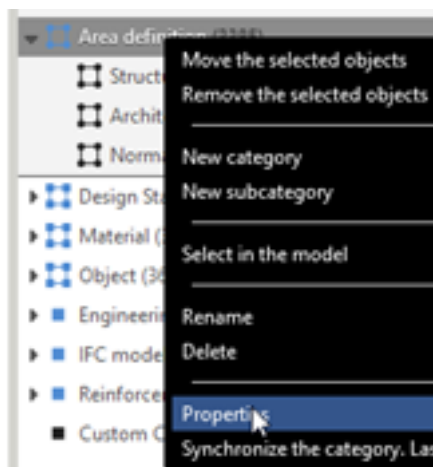
Name:

Tip: Drag and drop formula items here to complete formula.

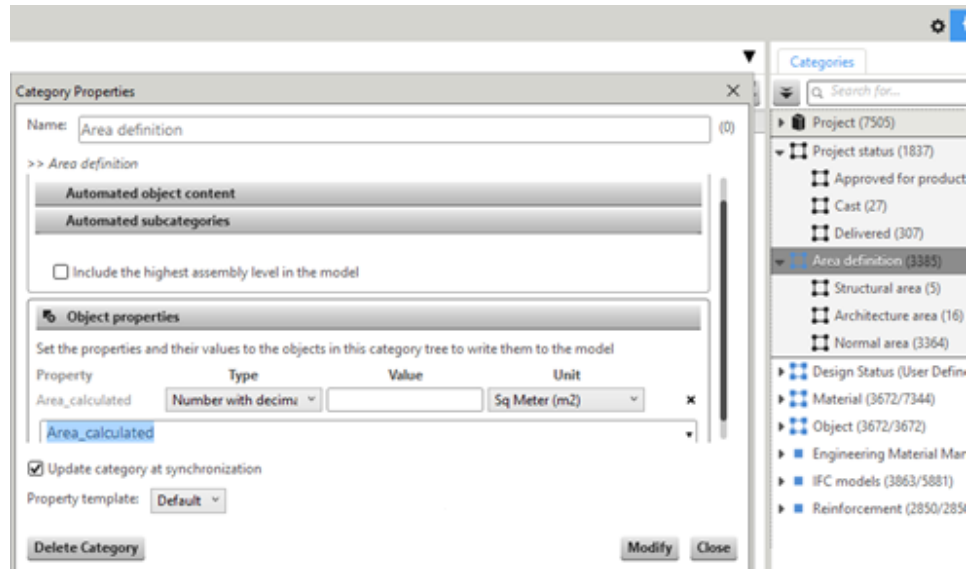
Unit type



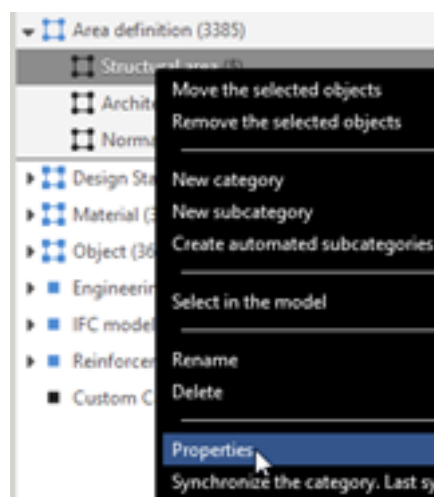
6. Voeg de door u gemaakt eigenschap en formules toe aan de categorieën van de **Oppervlaktedefinitie** om de UDA-waarden naar de modelobjecten weg te schrijven.
 - a. Voeg de eigenschap `Area_calculated` aan de categorie-eigenschappen van de categorie **Oppervlaktedefinitie** van het hoogste niveau toe.



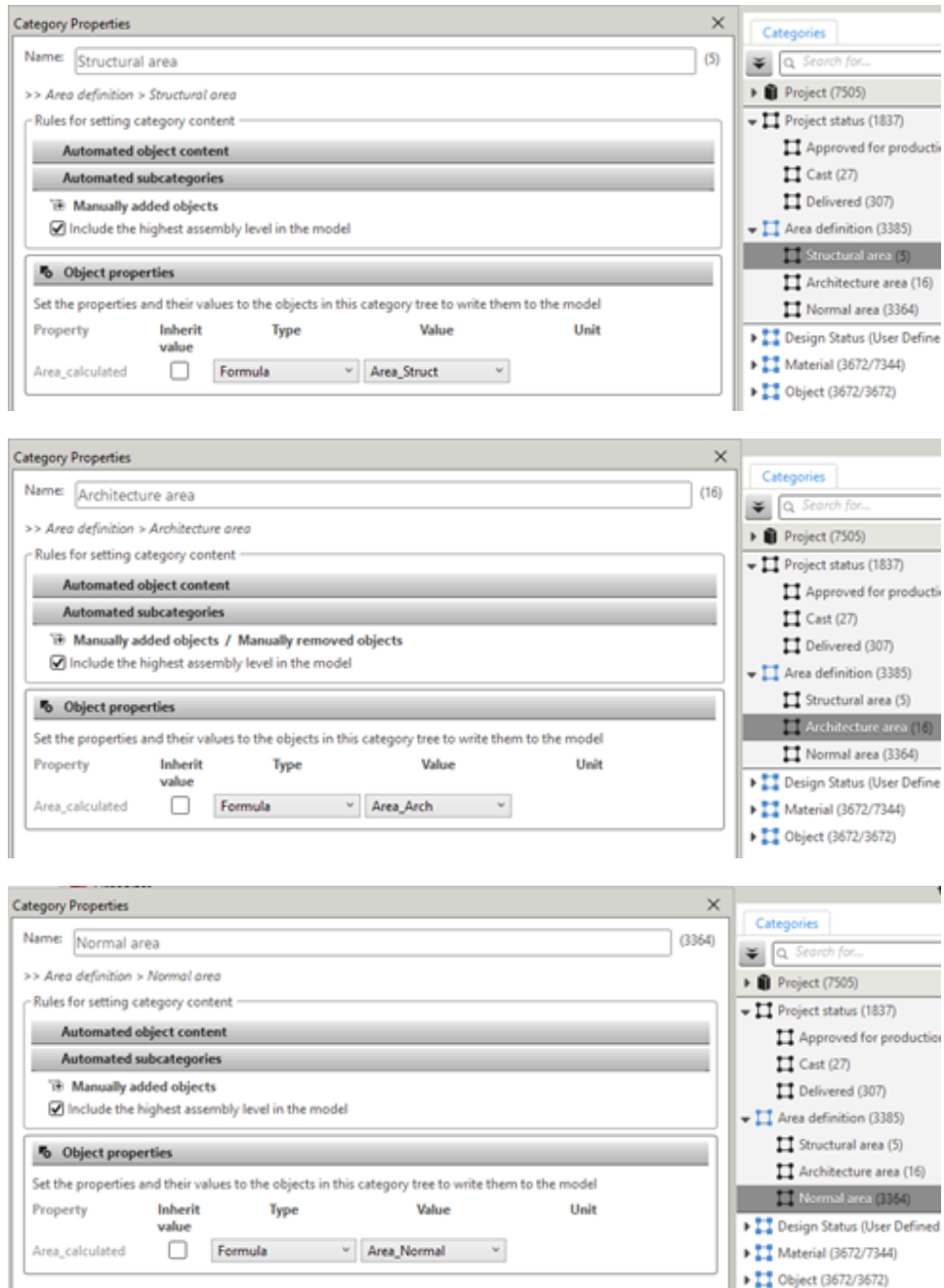
Zoek naar de eigenschap in de **Objecteigenschappen**, selecteert deze en klik op **Wijzigen**.



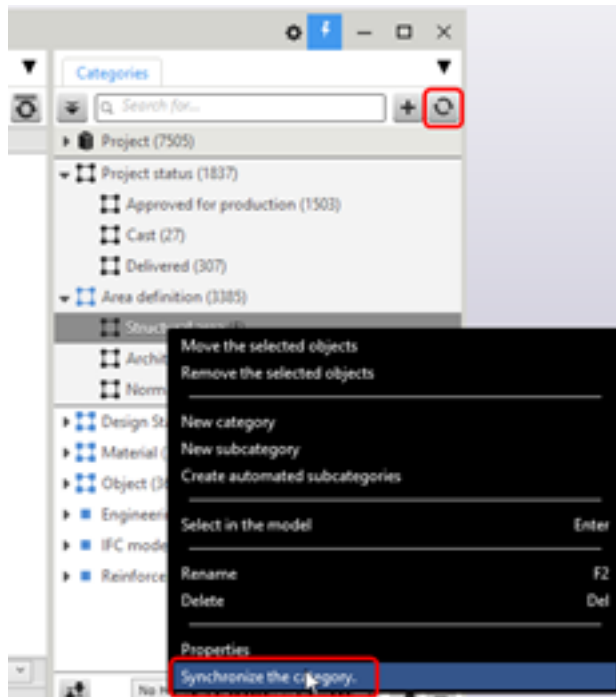
- b. Voeg een waarde aan de eigenschap in de categorie-eigenschappen van elke subcategorie van het laagte niveau toe.



- **Type:** Formule
- **Waarde:** Selecteer een formule die u eerder hebt gemaakt.



7. Synchroniseer de **Organisator** om de nieuwe UDA-waarden te berekenen en schrijf deze weg naar de modelobjecten.



8. Bekijk de lijst in de **Objectbrowser**.

De kolom **Area_calculated** in de **Objectbrowser** geeft de oppervlakten van de objecten aan volgens de categorieën waartoe ze behoren.

The screenshot shows the Organizer software interface. The main window is titled 'Organizer' and contains two panes: 'Object Browser' and 'Categories'.

The 'Object Browser' pane displays a table with the following columns: Name, Content type, LENGTH / mm, WIDTH / mm, and Area_calculated / m2. The table is grouped into three categories: Structural area (5), Architecture area (16), and Normal area (3364).

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

At the bottom of the table, there is a summary row: Number of objects in the table: 3387, Result of: Total, Of these rows: 9 721 501, 624 894, 35 277.41.

The 'Categories' pane on the right shows a tree view of categories, including Project (7505), Project status (1837), Area definition (3385), and various sub-categories like Structural area (5), Architecture area (16), and Normal area (3364).

1.16 Voorbeeld: Oppervlakten op basis van objecttype en projectstatus in de Organisator berekenen en rapporteren

In dit voorbeeld maakt u eigenschappencategorieën op basis van de projectstatus. Tijdens het project verplaatst u de objecten tussen de categorieën om de huidige status van de objecten weer te geven. U maakt ook eigenschappencategorieën om de oppervlakteberekeningen voor de geselecteerde objectgroepen te rapporteren.

U combineert de eigenschappen die de eigenschappencategorieën van de projectstatus en oppervlakteberekening aan de objecten toevoegt. De lijst geeft geen waarden weer voor de oppervlakten van de objecten die zich vooraan in de leveringsketen bevinden, maar geeft objecttypespecifieke

oppervlakten voor de rest van de objecten weer die zich in latere fasen in de leveringsketen bevinden.

Als u oppervlaktewaarden wilt rapporteren, moet u twee voorwaarden voor speciale oppervlakterapportage instellen:

- Geef het gebied van de objecten niet weer als de projectstatus Goedgekeurd voor productie is, maar geef de oppervlakte weer als de projectstatus iets anders is.
- Bereken de oppervlakte op basis van een vooraf gedefinieerde categorisatie van de objecten.

Name	Content type	LENGTH / mm	WIDTH / mm	Area_calculated / m2	Area_for_project_status / m2
▶ Category: Project status > Approved for production (1503)					
		6 781 100	235 181	21 825,48	0,00
▶ Category: Project status > Cast (27)					
		119 124	11 505	890,28	890,28
▶ Category: Project status > Delivered (307)					
		1 472 155	235 238	7 681,59	7 681,59
▶ Selection from the model: (2)					
		9 112	400	3,64	3,64

Name	Content type	LENGTH / mm	WIDTH / mm	Area_calculated / m2	Area_for_project_status / m2
▼ Category: Project status > Approved for production (1503)					
		6 781 100	235 181	21 825,48	0,00
BEAM	ASSEMBLY	10 865	246	20,58	
BEAM	ASSEMBLY	10 199	242	19,37	
BEAM	ASSEMBLY	11 356	210	21,33	
BEAM	ASSEMBLY	10 703	210	20,01	
BEAM	ASSEMBLY	10 049	210	18,78	
BEAM	ASSEMBLY	4 697	170	6,35	
BEAM	ASSEMBLY	6 753	229	9,29	
BEAM	ASSEMBLY	2 109	230	3,00	
BEAM	ASSEMBLY	1 328	180	1,92	
BEAM	ASSEMBLY	712	200	0,82	
BEAM	ASSEMBLY	924	200	1,06	
BEAM	ASSEMBLY	4 877	80	3,40	
BEAM	ASSEMBLY	4 880	180	7,39	

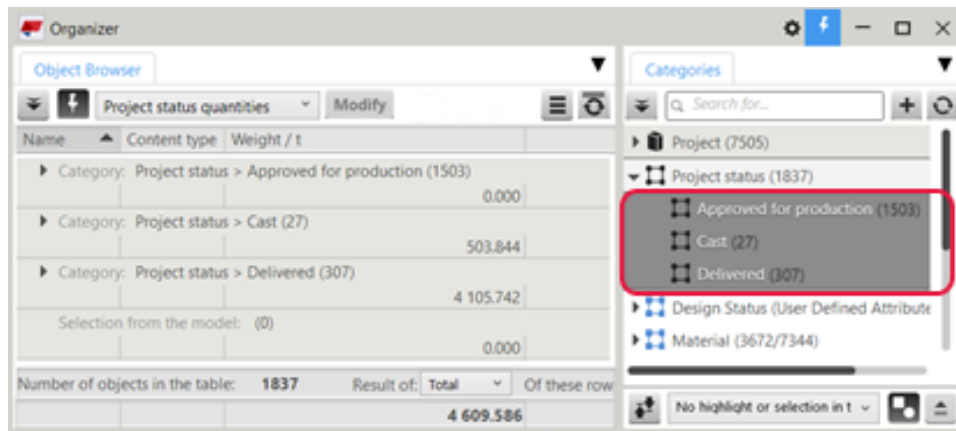
1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.



2. Stel de voorwaarden voor de projectstatus in.

Maak eerst eigenschappencategorieën om de projectstatussen van de objecten te definiëren. Maak vervolgens een eigenschap die u aan deze categorieën gaat toevoegen om te definiëren of bepaalde lijstvelden waarden krijgen.

- Maak een eigenschappencategorie (pagina 44) voor de projectstatussen.

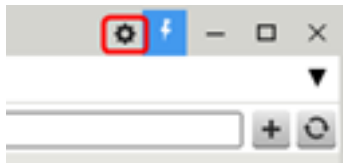
Voeg alle modelobjecten of een kleinere set objecten aan de categorie van het hoogste niveau toe en maak vervolgens subcategorieën volgens de projectstatussen.



U kunt al naar gelang behoefte categorieën van het type object  of merk  gebruiken. Als u merken wilt gebruiken, selecteert u de optie **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** in de categorie-eigenschappen.

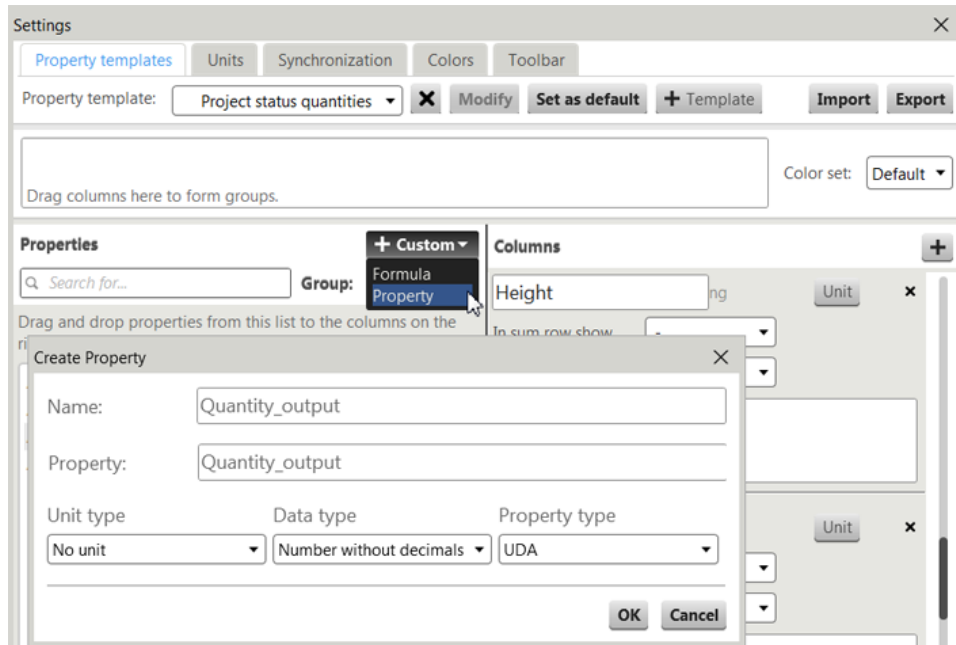
- b. [Maak een eigenschap \(pagina 28\)](#) voor de berekeningen.

Open het dialoogvenster **Instellingen** in de **Organisator**,

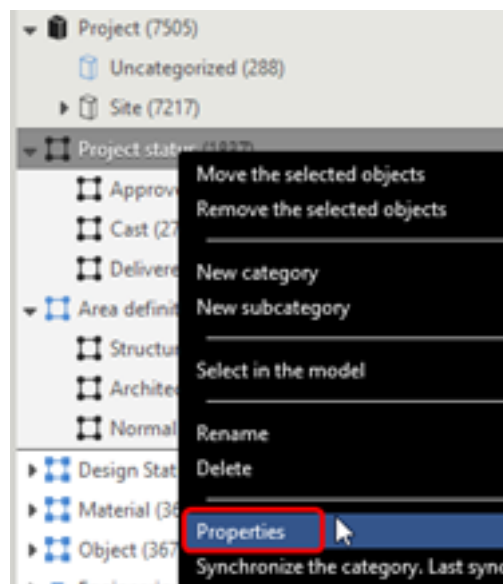


en maak de eigenschap met de volgende instellingen:

- **Naam:** Quantity_output
- **Eigenschap:** Quantity_output
- **Eenheidtype:** Geen eenheid
- **Gegevenstype:** Getal zonder decimalen
- **Eigenschapstype:** UDA



- c. Voeg de gemaakte eigenschap aan de categorieën van de **Projectstatus** toe om de waarden naar de modelobjecten weg te schrijven. U kunt de waarden vervolgens in verdere berekeningen gebruiken.
- Voeg de eigenschap `Quantity_output` aan de categorie-eigenschappen van de categorie **Projectstatus** van het hoogste niveau toe.



Zoek naar de eigenschap in de **Objecteigenschappen**, selecteert deze en klik op **Wijzigen**.

Category Properties X

Name: (1837)

>> Project status

Rules for setting category content

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

Object properties

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

Update category at synchronization

Property template:

Object properties

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

Property	Type	Value	Unit
Quantity_output	<input type="text" value="Number without deci"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Update category at synchronization

Property template:

- Voeg een waarde van de eigenschap in de categorie-eigenschappen van elke subcategorie van het laagte niveau toe.

Voeg in het vak **Waarde** de waarde 0 toe waar u geen uitvoer wilt hebben en voeg 1 toe waar u uitvoer wilt hebben. U moet de waarde in elke subcategorie van het laagste niveau instellen.

Category Properties

Name: (1503)

>> Project status > Approved for production

Rules for setting category content

Automated object content

Automated subcategories

Manually added objects

Include the highest assembly level in the model

Object properties

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

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

Update category at synchronization

Property template:

Delete Category Modify Close

Category Properties

Name: (27)

>> Project status > Cast

Rules for setting category content

Automated object content

Automated subcategories

Manually added objects

Include the highest assembly level in the model

Object properties

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

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

Update category at synchronization

Property template:

Delete Category Modify Close



3. Stel de voorwaarden voor oppervlakteberekening in.

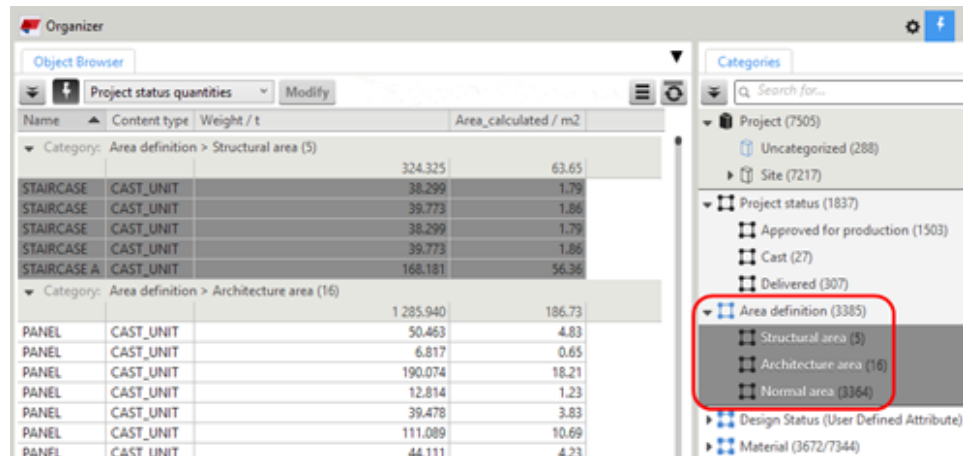
Eerst maakt u eigenschappencategorieën om de groep objecten te definiëren die verschillende oppervlakteberekeningen nodig hebben. Vervolgens maakt u formules voor de oppervlakteberekeningen en tot slot

voegt u de formules aan de overeenkomende categorieën toe om de formuleresultaten naar de modelobjecten weg te schrijven.

- a. Maak een eigenschappencategorie voor oppervlakteberekeningen.

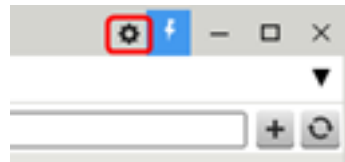
Voeg aan de categorie dezelfde modelobjecten toe die u aan de categorie **Projectstatus** hebt toegevoegd. Maakt subcategorieën volgens de typen oppervlakteberekening. Gebruik dezelfde type

categorie, object  of merk , als in de categorie **Projectstatus**.



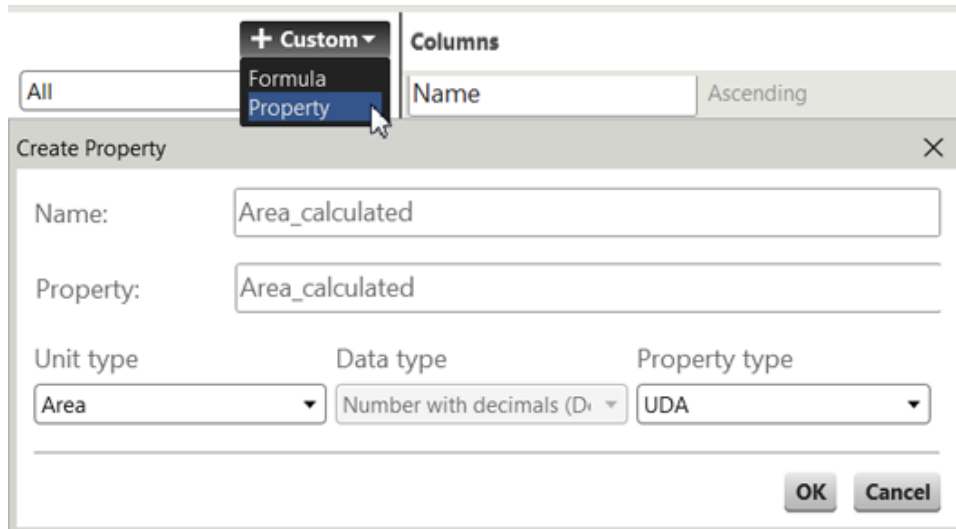
- b. Maak een eigenschap om de berekende oppervlakten te rapporteren.

Open het dialoogvenster **Instellingen** in de **Organisator**,

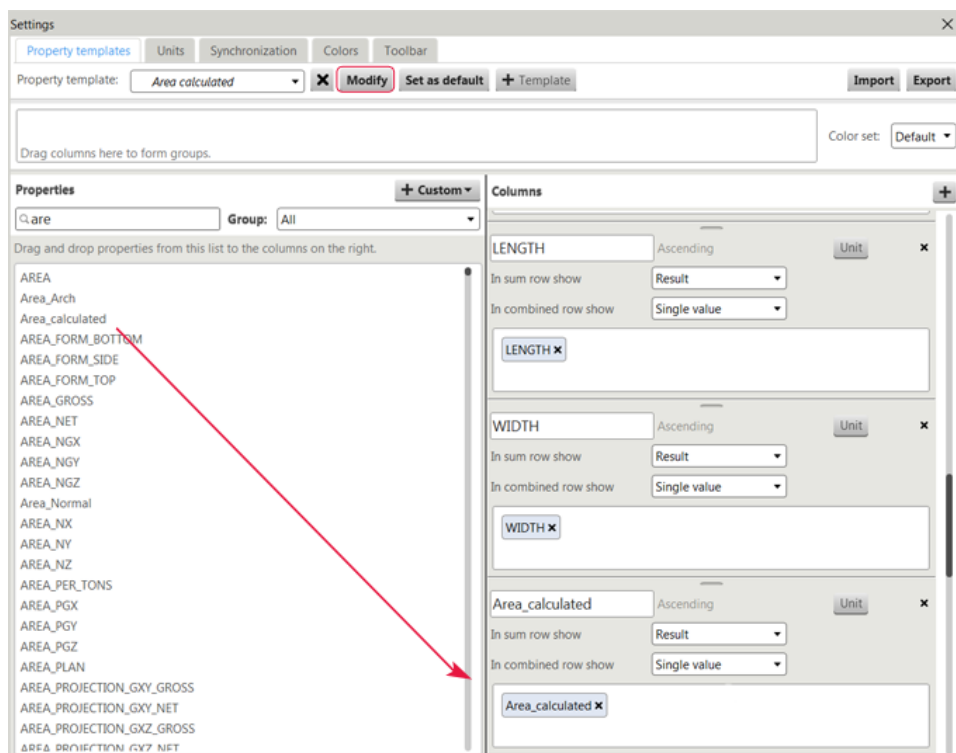


en maak de eigenschap met de volgende instellingen:

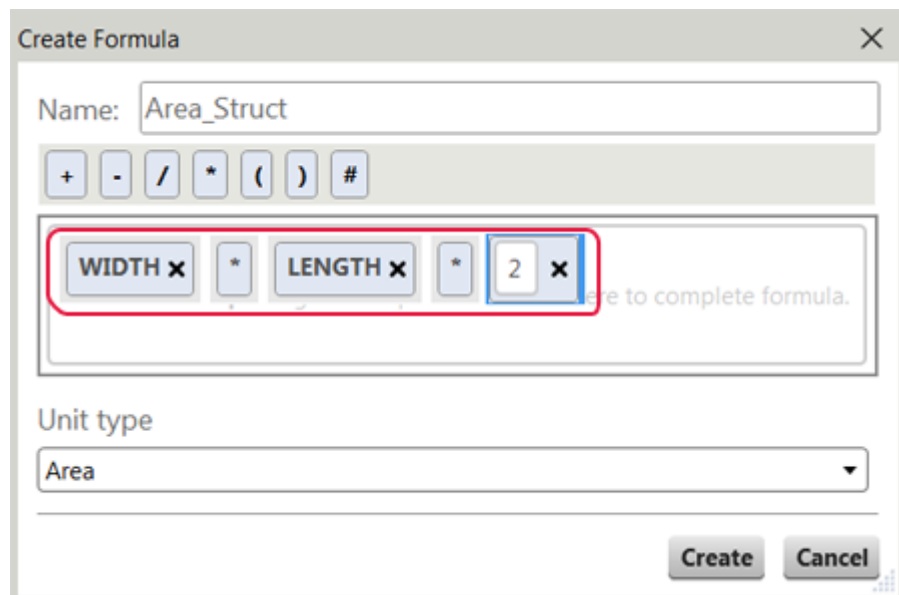
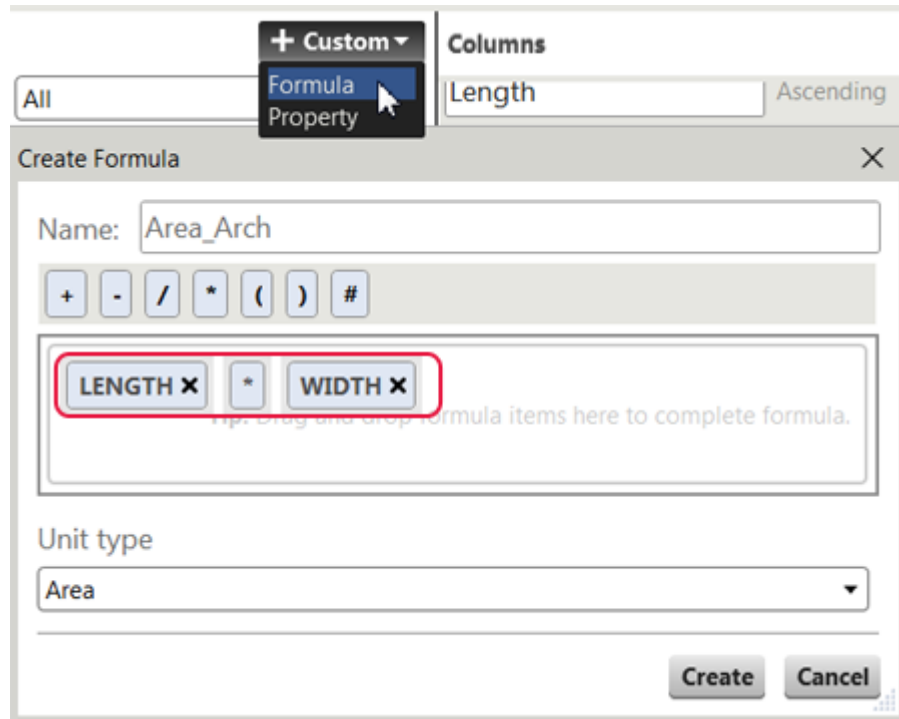
- **Naam:** Area_calculated
- **Eigenschap:** Area_calculated
- **Eenheidstype:** Oppervlakte
- **Gegevenstype:** Getal met decimalen
- **Eigenschapstype:** UDA



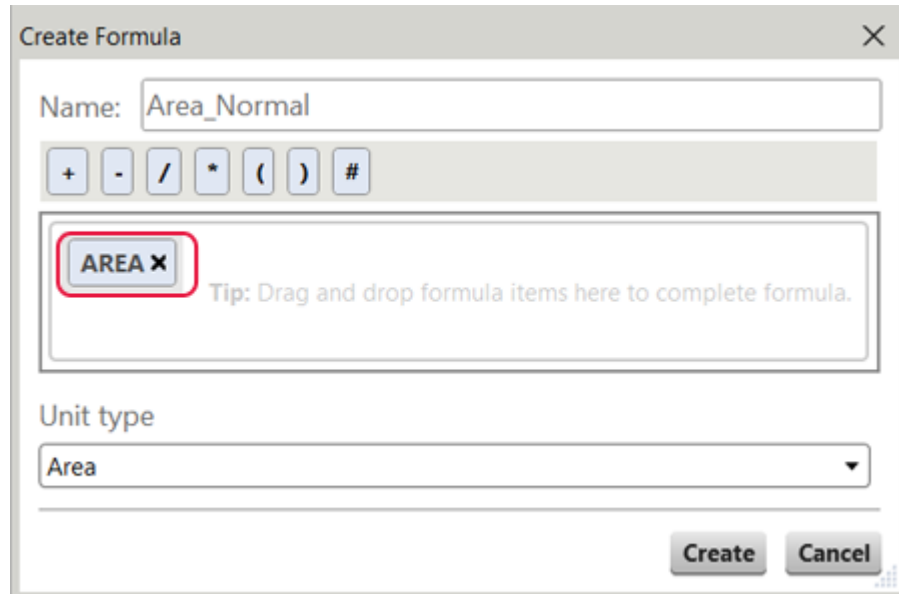
Voeg de eigenschap toe aan de eigenschappentemplate die u gebruikt om deze als een kolom in de **Objectbrowser** weer te geven en klik op **Wijzigen**.



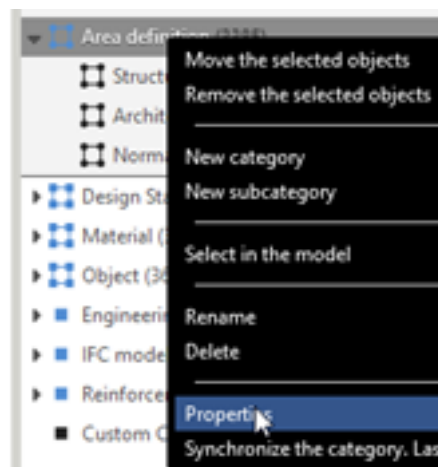
- c. [Maak aparte formules \(pagina 30\)](#) voor alle verschillende oppervlakteberekeningen.



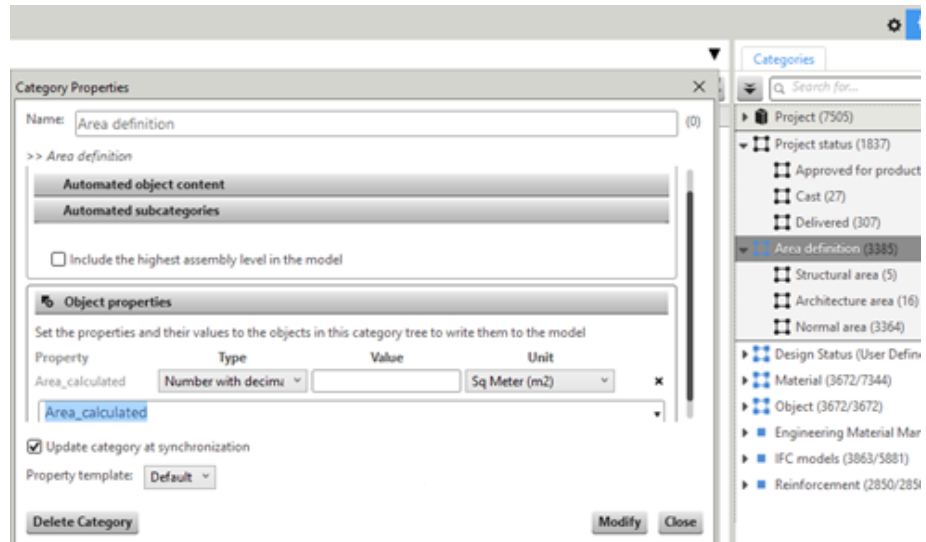
Als u geen speciale berekeningen voor elk objecttype nodig hebt, moet u ook een eenvoudige formule maken met de standaard oppervlakte-eigenschap van de objecten.



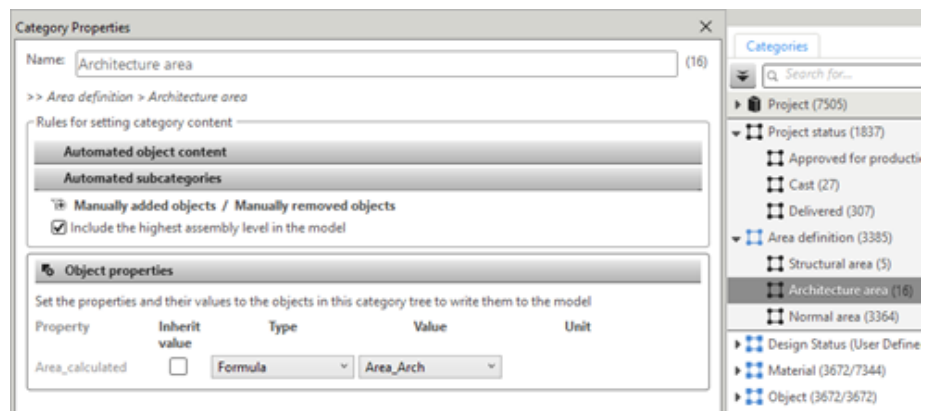
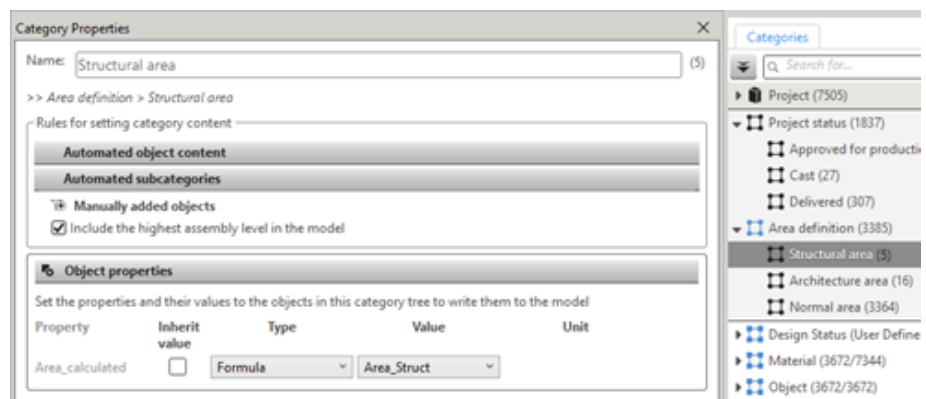
- d. Voeg de eigenschap `Area_calculated` en de formules aan de categorie-eigenschappen van de categorieën van de **Oppervlaktedefinitie** toe om de waarden naar de modelobjecten weg te schrijven.
- Voeg de eigenschap aan de categorie-eigenschappen van de categorie **Oppervlaktedefinitie** van het hoogste niveau toe.

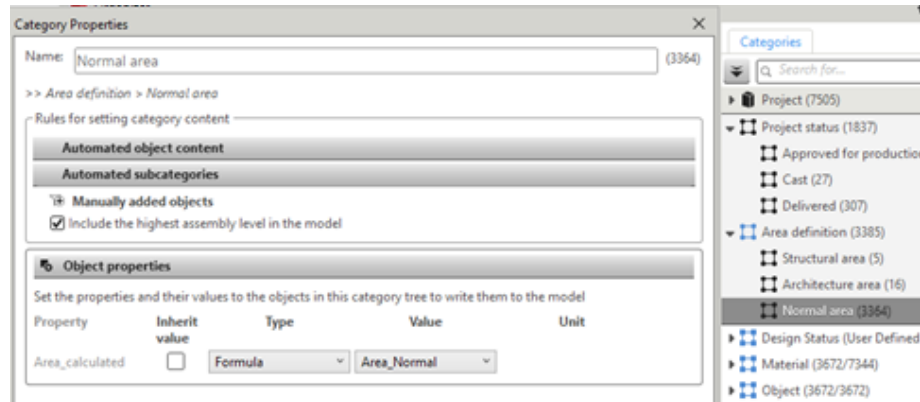


Zoek naar de eigenschap in de **Objecteigenschappen**, selecteert deze en klik op **Wijzigen**.



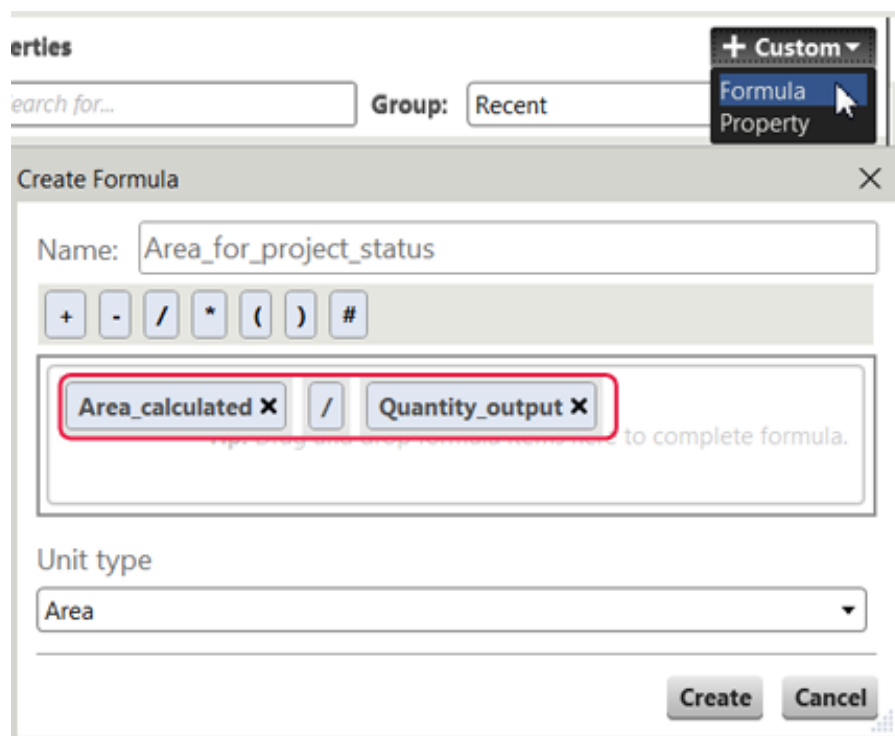
- Voeg een waarde aan de eigenschap in de categorie-eigenschappen van elke subcategorie van het laagste niveau toe.
 - **Type:** Formule
 - **Waarde:** Selecteer een formule die u eerder hebt gemaakt.



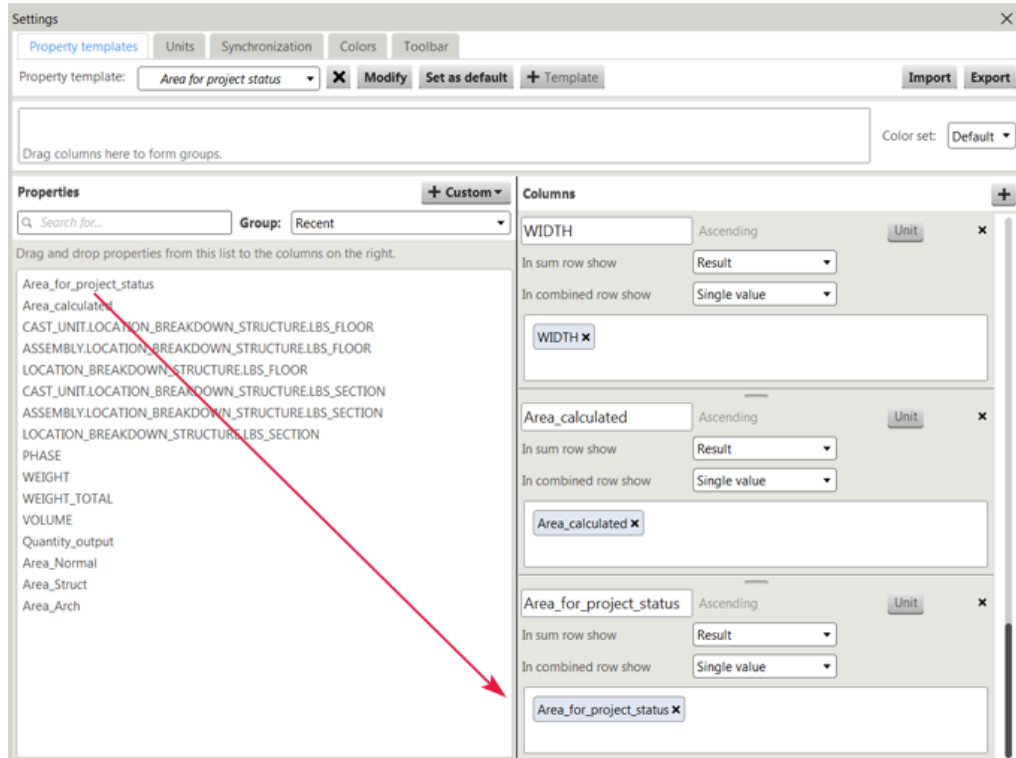


- Voeg de oppervlakteberekeningen aan de categorieën van de **Projectstatus** toe.

Maak een formule die de eigenschap `Area_calculated` gebruikt die vanuit de categorieën **Oppervlaktedefinitie** naar de objecten is geschreven en de eigenschap `Quantity_output` die vanuit de categorieën **Projectstatus** naar de objecten is geschreven.



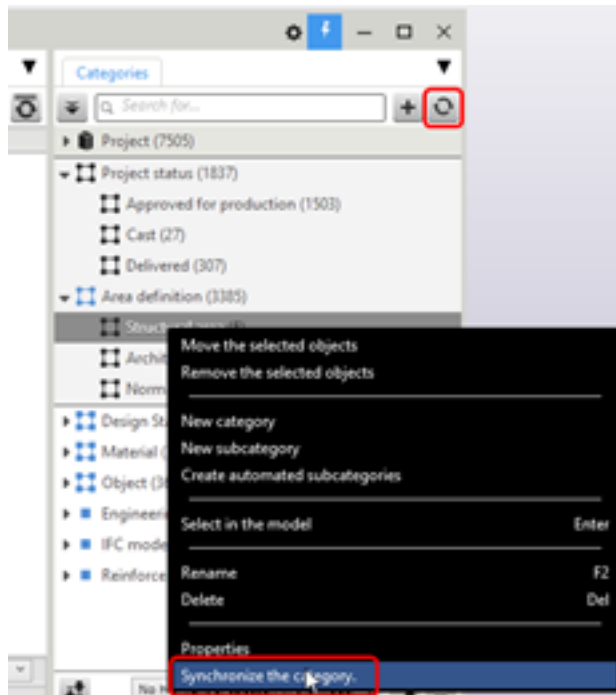
Voeg de nieuwe formule toe aan de eigenschappentemplate die u gebruikt om deze als een kolom in de **Objectbrowser** weer te geven en klik op **Wijzigen**.



De formule berekent een eigenschapswaarde die in de kolom **Area_for_project_status** in de **Objectbrowser** wordt weergegeven. Als de **Quantity_output** in de formule 1 is, wordt in de **Objectbrowser** een eigenschapswaarde weergegeven. Als **Quantity_output** 0 is, voegt de **Organisator** geen waarde aan de objecteigenschap toe. Als de waarde **Quantity_output** 0 is, is de **Area_for_project_status** formule gelijk aan $\text{Area_calculated}/0$.

5. Synchroniseer de **Organisator** om de nieuwe UDA-waarden te berekenen en schrijf deze weg naar de modelobjecten.

U kunt de **Organisator** of alleen de eigenschappencategoriestructuur synchroniseren.



6. Bekijk de lijst in de **Objectbrowser**.

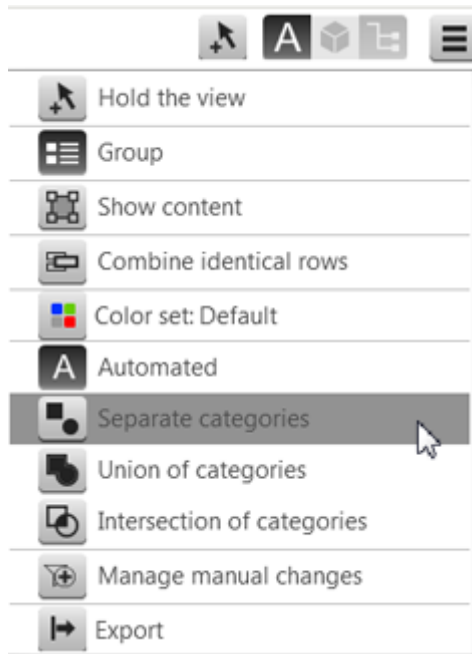
In de onderstaande afbeelding hebben de vijf in de **Objectbrowser** geselecteerde objecten oppervlaktewaarden berekend op basis van de definitie in de categorie **Structurele oppervlakte**.

Name	Content type	LENGTH / mm	WIDTH / mm	Area_calculated / m2	Area_for_project_status / m2
Category: Project status > Approved for production (1503)					
		6 781 100	235 181	21 825,48	0,00
Category: Project status > Cast (27)					
		119 124	11 505	890,28	890,28
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	31,23	31,23
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	35,31	35,31
STAIRI	CAST_UNIT	7 200	200	61,04	61,04
SLAB	CAST_UNIT	1 500	160	14,24	14,24
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	35,31	35,31
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	31,23	31,23
STAIRI	CAST_UNIT	3 000	2 000	19,42	19,42
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	31,79	31,79
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	31,79	31,79
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	35,96	35,96
STAIRI	CAST_UNIT	7 200	200	62,15	62,15
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	35,96	35,96
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	31,79	31,79
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	31,79	31,79
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	35,96	35,96
STAIRI	CAST_UNIT	7 200	200	62,15	62,15
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	35,96	35,96
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	32,74	32,74
STAIRI	CAST_UNIT	3 590	200	32,74	32,74
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	37,03	37,03
STAIRI	CAST_UNIT	7 200	200	64,00	64,00
STAIRI	CAST_UNIT	4 085	200	37,03	37,03
STAIRI	CAST_UNIT	4 642	200	1,86	1,86
STAIRI	CAST_UNIT	4 470	200	1,79	1,79
STAIRI	CAST_UNIT	4 642	200	1,86	1,86
STAIRI	CAST_UNIT	4 470	200	1,79	1,79
STAIRI	CAST_UNIT	6 200	4 545	56,36	56,36
Category: Project status > Delivered (307)					
		1 472 155	235 238	7 681,59	7 681,59
Selection from the model: (2)					
		9 112	400	3,64	3,64
Number of objects in the table:		1839		Result of: Total	Of these rows: All
		8 381 491	482 324	30 401,00	8 575,52

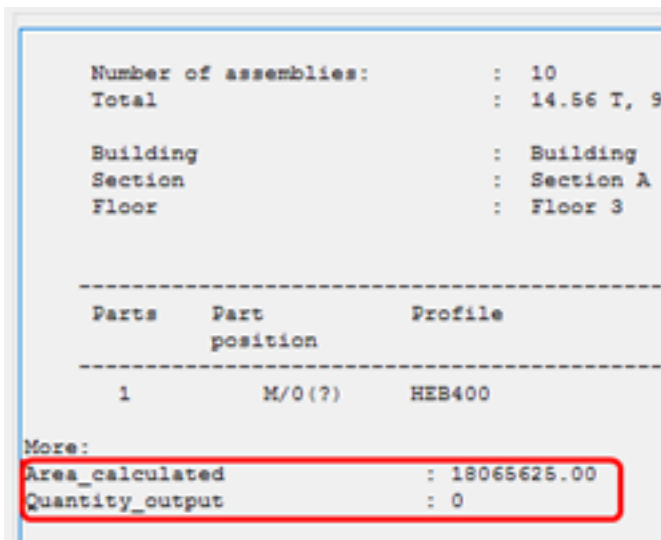
In de categorie **Goedgekeurd voor productie** hebben de objecten geen oppervlaktewaarden in de kolom **Area_for_project_status**, zodat is de totale som 0 is.

Name	Content type	LENGTH / mm	WIDTH / mm	Area_calculated / m2	Area_for_project_status / m2
Category: Project status > Approved for production (1503)					
		6 781 100	235 181	21 825,48	0,00
BEAM	ASSEMBLY	10 865	246	20,58	
BEAM	ASSEMBLY	10 199	242	19,37	
BEAM	ASSEMBLY	11 356	210	21,33	
BEAM	ASSEMBLY	10 703	210	20,01	
BEAM	ASSEMBLY	10 049	210	18,78	
BEAM	ASSEMBLY	4 697	170	6,35	
BEAM	ASSEMBLY	6 753	229	9,29	
BEAM	ASSEMBLY	2 109	230	3,00	
BEAM	ASSEMBLY	1 328	180	1,92	
BEAM	ASSEMBLY	712	200	0,82	
BEAM	ASSEMBLY	924	200	1,06	
BEAM	ASSEMBLY	4 877	80	3,40	
BEAM	ASSEMBLY	4 880	180	7,39	

OPMERKING Als u de categorieën als de groepen wilt weergeven, selecteert u de optie **Aparte categorieën** op het menu van de **Objectbrowser**.



De gebruikersattributen die door de **Organisator** worden toegevoegd, worden ook in het dialoogvenster **Informatie object** weergegeven.

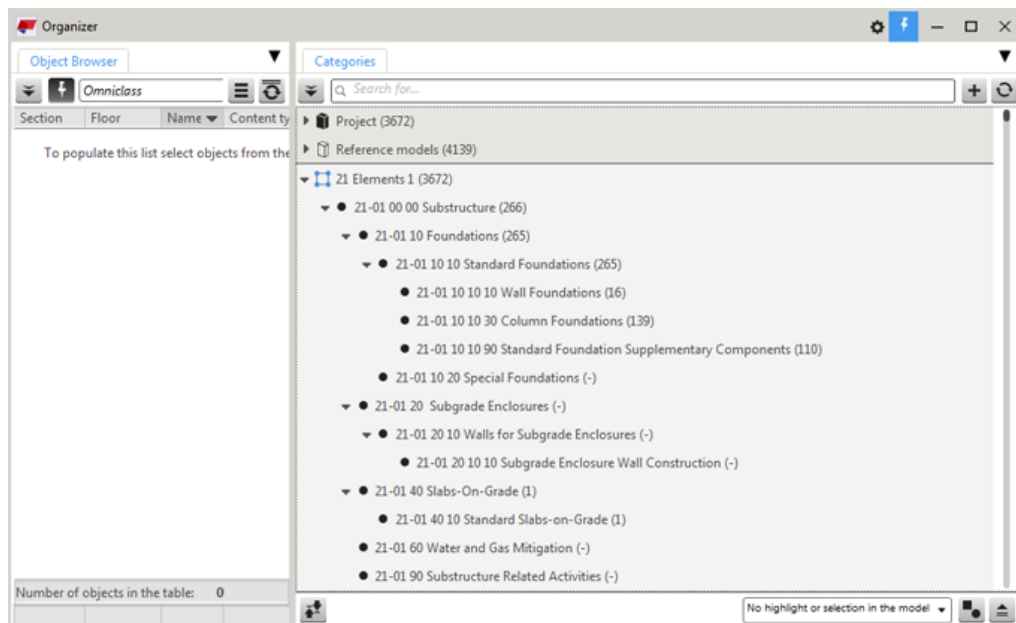



1.17 Voorbeeld: Een classificatiecode aan objecten in de Organisator toevoegen en de code naar IFC exporteren

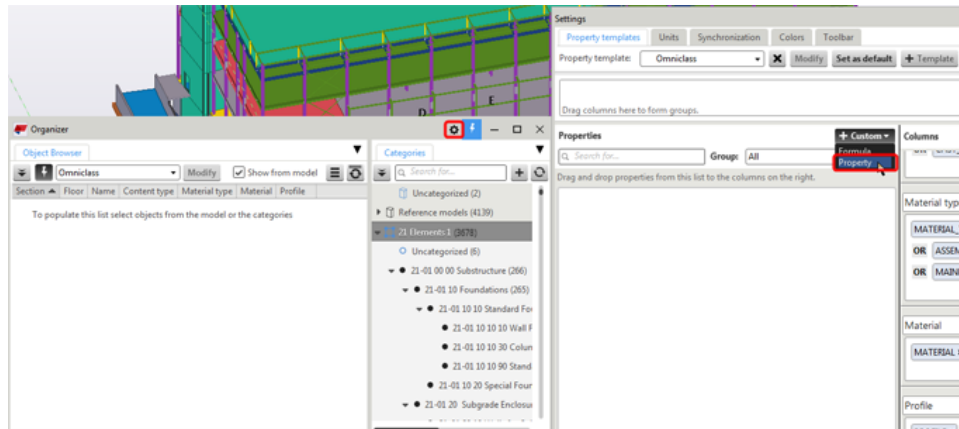
U kunt via een eigenschappencategorie in de **Organisator** een classificatiecode aan de gebruikersattributen van objecten toevoegen en de code met de objecten naar een IFC-bestand exporteren.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Maak de classificatiecategoriën die u als [eigenschapsategoriën \(pagina 44\)](#) nodig hebt.

Eigenschapsategoriën hebben ronde pictogrammen in de categoriestructuur.



3. Maak een gebruikerseigenschap die u in de classificatie gaat gebruiken.
 - a. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen en klik op **Gebruiker** --> **Eigenschap**.



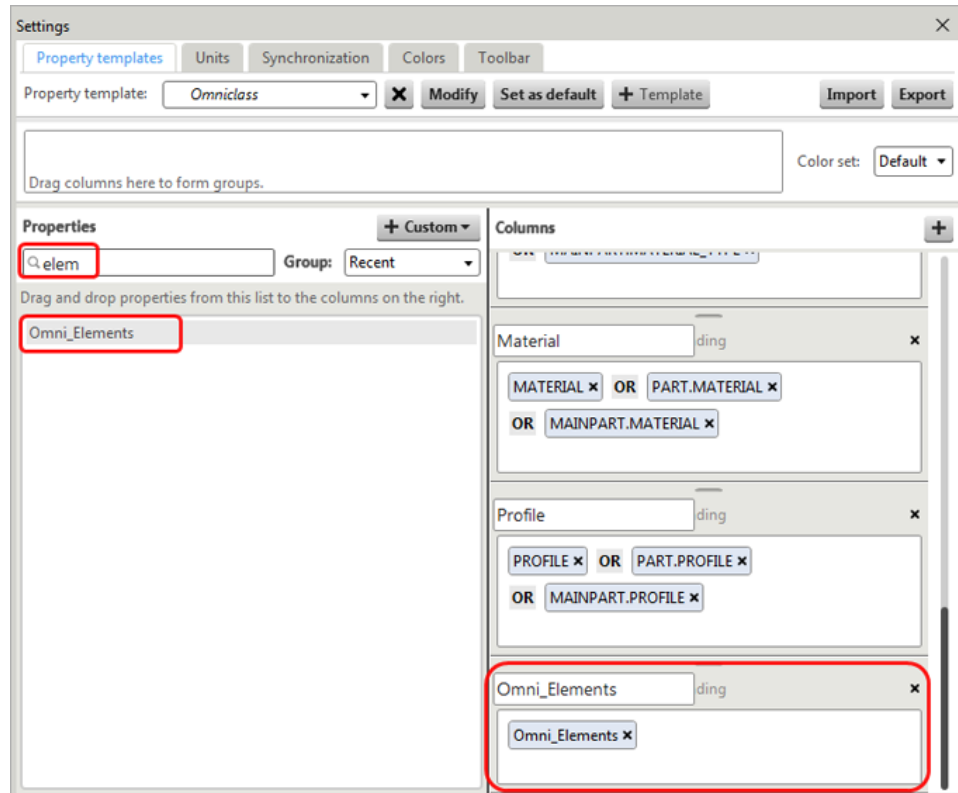
- b. Definieer de gebruikerseigenschap zoals in onderstaande afbeelding weergegeven. Stel het eigenschapstype in op **UDA**.

Als u wilt, kunt u de eigenschap aan het bestand `objects.inp` toevoegen om de eigenschap in het dialoogvenster met gebruikersattributen te kunnen zien.

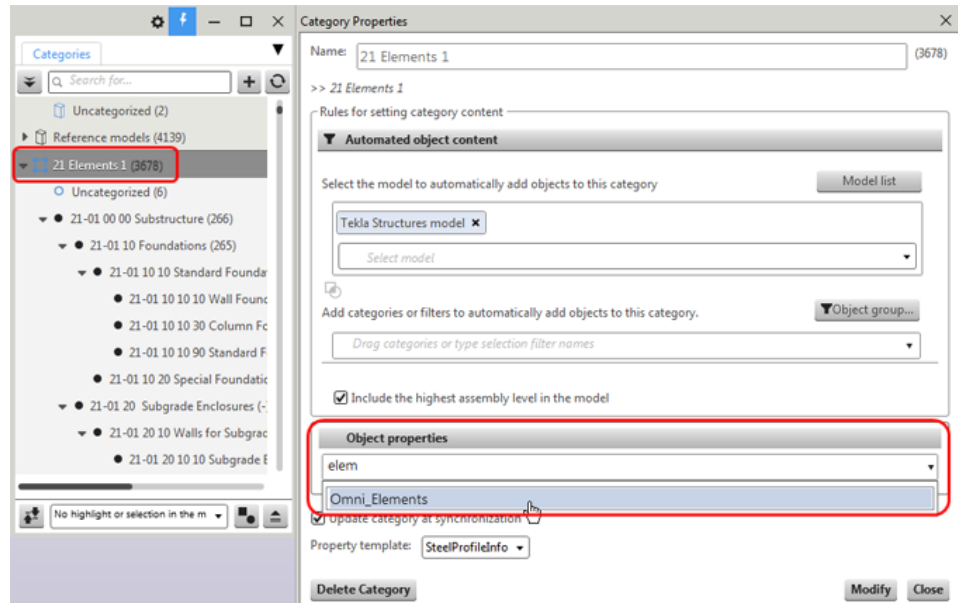
4. Voeg de gebruikerseigenschap aan een eigenschappentemplate toe.

Als u geen geschikt eigenschappentemplate hebt, [maakt u een nieuwe template \(pagina 25\)](#).

- a. Zoek naar de gebruikerseigenschap die u hebt gemaakt en sleep deze naar de geselecteerde template.



- b. Klik op **Wijzigen** om de template op te slaan en de instellingen te sluiten.
5. Voeg de gebruikerseigenschap aan de eigenschappencategorie toe die u eerder hebt gemaakt.
 - a. Dubbelklik op de eigenschappencategorie op het hoogste niveau om de categorie-eigenschappen te openen.
 - b. Selecteer onder **Objecteigenschappen** de aangepaste eigenschap die u hebt gemaakt.



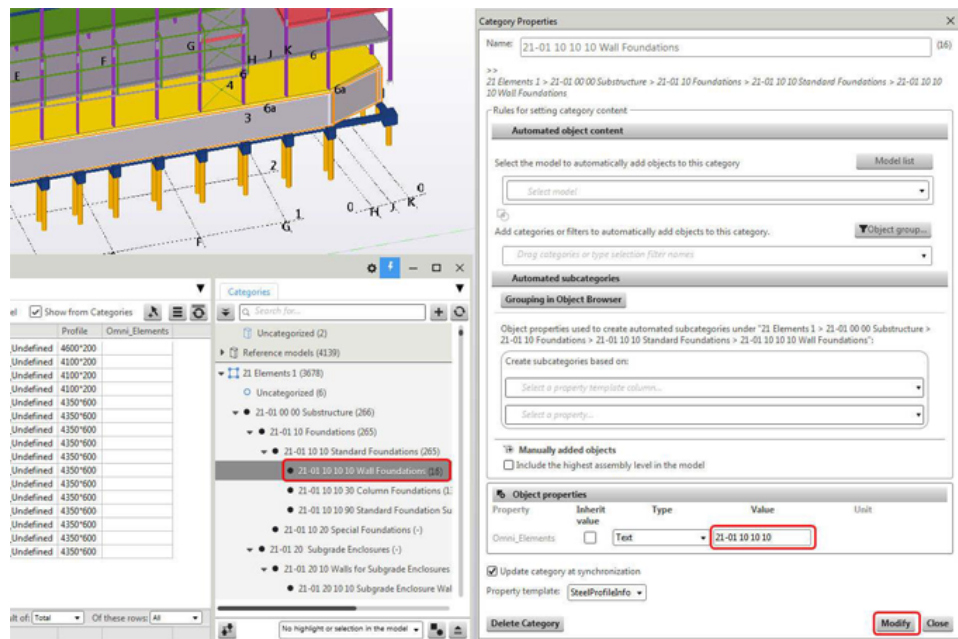
c. Klik op **Wijzigen** om de wijzigingen op te slaan.

Nu hebben alle subcategorieën onder de eigenschappencategorie dezelfde gebruikerseigenschap. De laagste subcategorieën voegen de gebruikerseigenschap toe aan de objecten met de waarden die u vervolgens definieert.

6. Stel de aangepaste eigenschapswaarde in de subcategorieën in om de waarde aan de objecten toe te voegen.

U kunt verschillende eigenschapswaarden aan alle subcategorieën toevoegen.

- a. Dubbelklik op een subcategorie van het laagste niveau om categorie-eigenschappen te openen.
- b. Voeg de waarde van de gebruikerseigenschap die u wilt schrijven aan de objecten in de geselecteerde subcategorie toe.



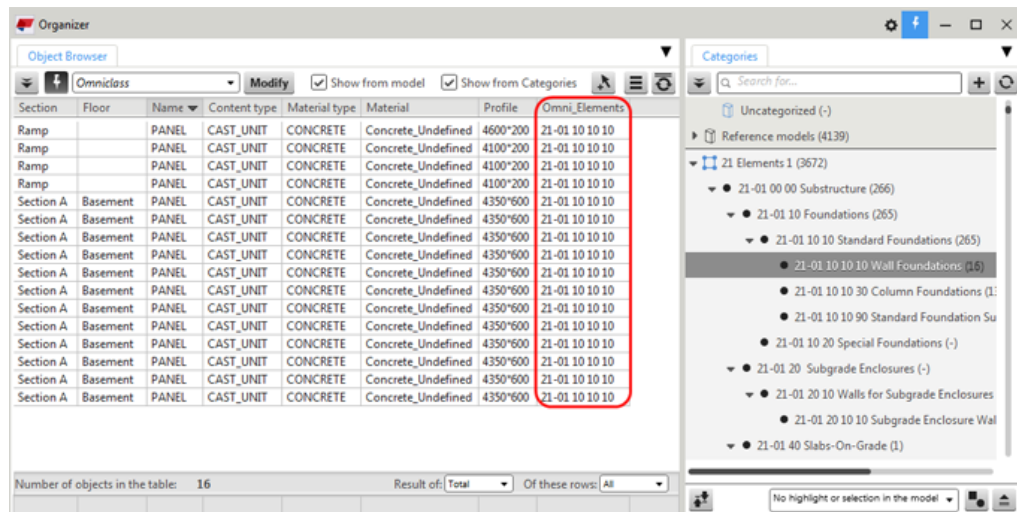
c. Klik op **Wijzigen** om de wijzigingen op te slaan.

7. Synchroniseer de eigenschappencategorie om de eigenschapswaarden naar de modelobjecten te schrijven.

Selecteer een subcategorie in de eigenschappencategorie, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Categorie synchroniseren**.

De hele categoriestructuur wordt gesynchroniseerd.

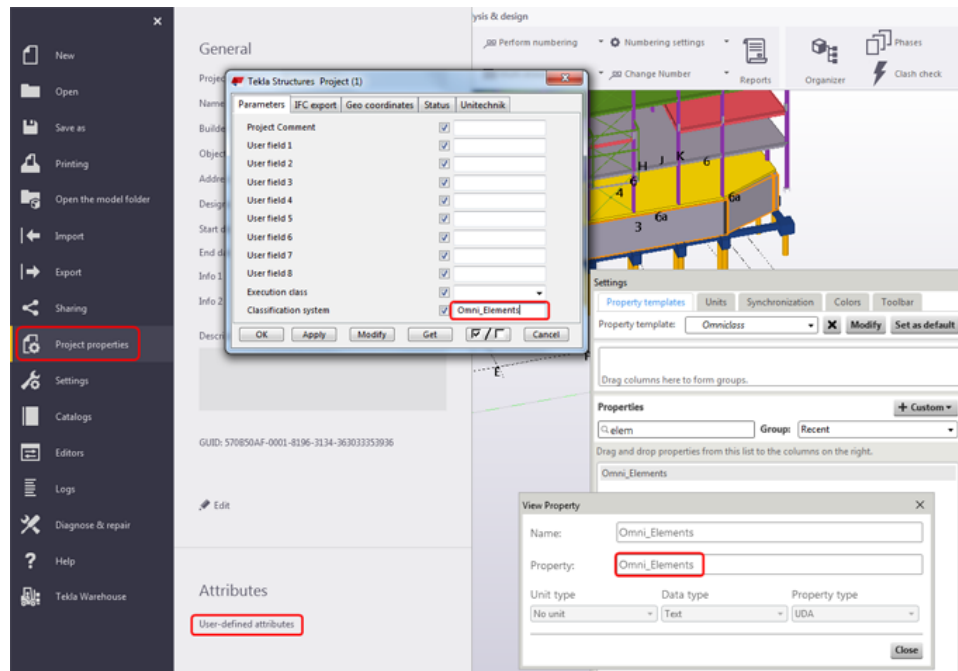
U kunt het resultaat in de **Objectbrowser** controleren of door informatie over een object op te vragen.



8. Voeg de classificatiecode aan de projecteigenschappen toe.

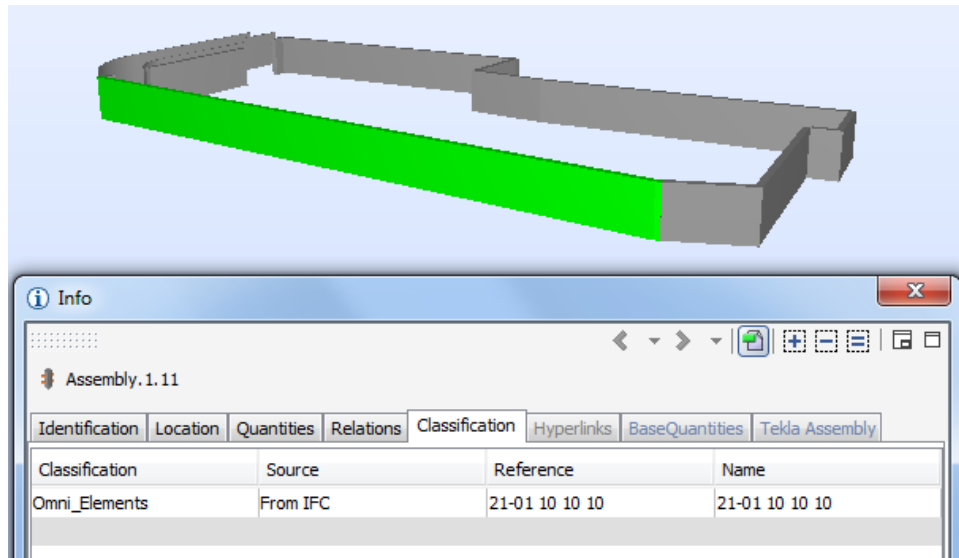
- a. Klik in het menu **Bestand** op **Projecteigenschappen --> Gebruikersattributen**.

- b. Voeg de classificatiecode aan het vak **Classificatiesysteem** toe.
Gebruik de naam die u bij het maken van de gebruikerseigenschap aan de optie **Eigenschap** hebt toegevoegd.



U kunt op deze manier één classificatiecode tegelijk toevoegen.

9. Exporteer de classificatiecode naar een IFC-bestand.
- Klik in het menu **Bestand** op **Exporteren** --> **IFC**.
De classificatiecode wordt met merken geëxporteerd, zelfs als u deze aan onderdelen hebt toegevoegd.
 - Controleer de resultaten in het geëxporteerde model.



1.18 Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor een structurele ontwerpstatus in de Organisator maken

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Maak een nieuwe categorie, klik met de rechtermuisknop op de categorie en selecteer **Eigenschappen**. Voer **Ontwerpstatus (Gebruikersattribuut)** als de naam van de categorie in.
3. Stel de categorievoorwaarden in om geautomatiseerde categorieën te maken met **Groeperen in de Objectbrowser** op basis van de ontwerpstatus die voor ieder modelonderdeel onder de UDA is toegewezen.

Category Properties X

Name: (657)

>> Design Status (User Defined Attribute)

Rules for setting category content

Automated object content

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

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

x

Automated subcategories

Grouping in Object Browser

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

Create subcategories based on: x

x OR x

OR x

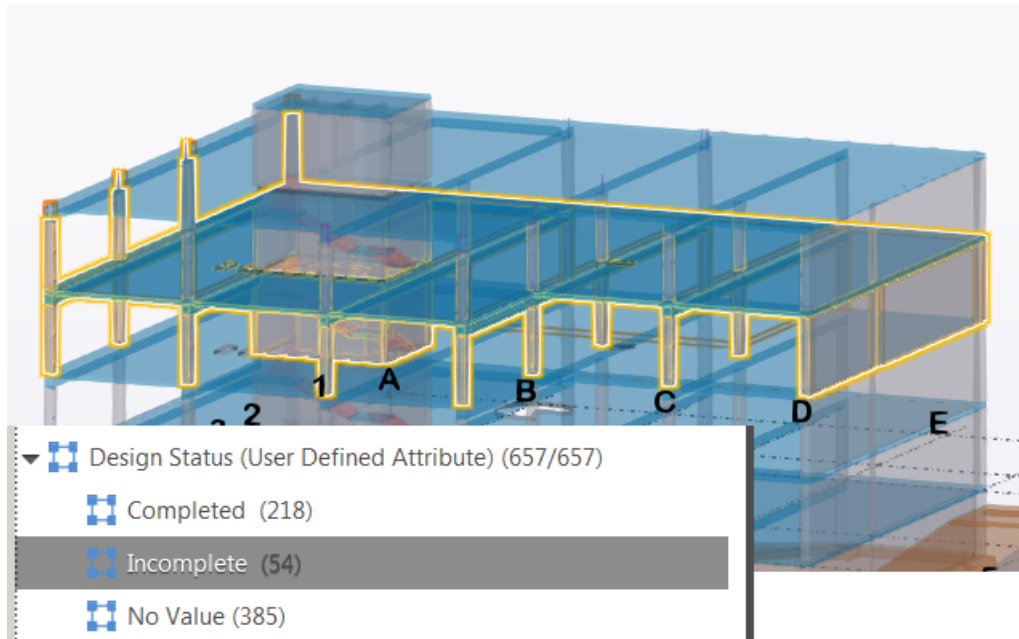
OR x OR x

Update category at synchronization

Property template:

Delete Category Modify Close

U kunt de categorieën nu gebruiken bij het beheren van de structurele ontwerpstatus van uw project.



Zie ook

[Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor de architectonische ontwerpstatus in de Organisator maken \(pagina 125\)](#)

[Organisator \(pagina 5\)](#)


1.19 Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor de architectonische ontwerpstatus in de Organisator maken

Uw ontwerpteam wil mogelijk communiceren over de ontwerpstatus van de onderdelen in hun model om er zeker van te zijn dat andere projectleden zich alleen richten op gebieden waar het ontwerp uitontwikkeld is.

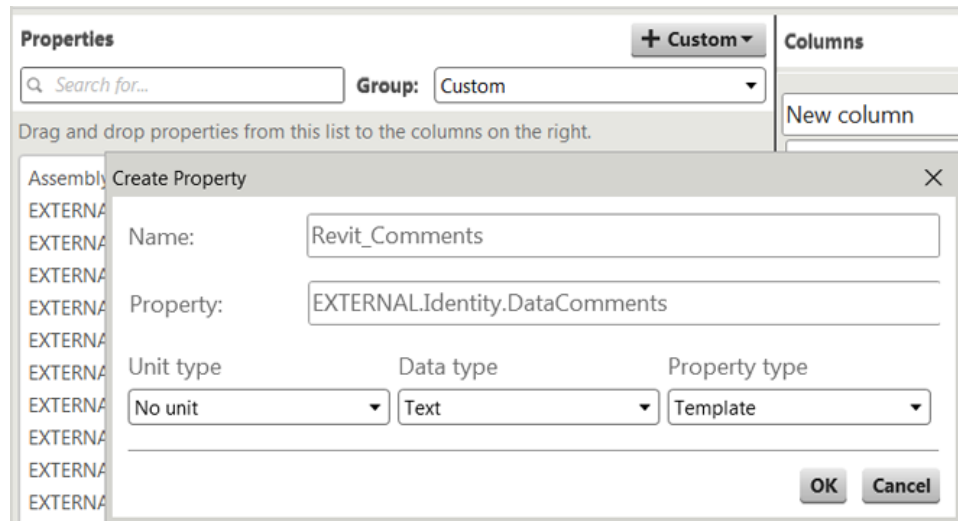
1. Zorg ervoor dat het architectonische team een IFC-attribuut zoals `Architectural_Status` bij ieder object plaatst, dat kan worden opgenomen in het IFC-bestand dat ze delen. In ArchiCAD kan dit worden gedaan door eenvoudigweg een IFC-eigenschap, die bijvoorbeeld `Status` heet, aan de objecten toe te voegen. In Revit kan dit worden gedaan door het Revit-commentaarattribuut te gebruiken, dat u bij elke Revit Family Instance kunt vinden.
2. Gebruik in Tekla Structures het commando **Model toevoegen** om het architectonisch IFC-model op de juiste locatie te plaatsen en er zeker van te zijn dat het IFC-model is onderverdeeld.

3. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
4. Maak een nieuwe categorie, klik met de rechtermuisknop op de categorie en selecteer **Eigenschappen**. Voer **Architectonische status** als de categorienaam in.
5. Voeg het filter `Objecttype - Referentieobject` aan het voorwaardevak toe voor categorieën en filters of een lokaal ingesteld filter die alle referentieobjecten in het model zoeken.



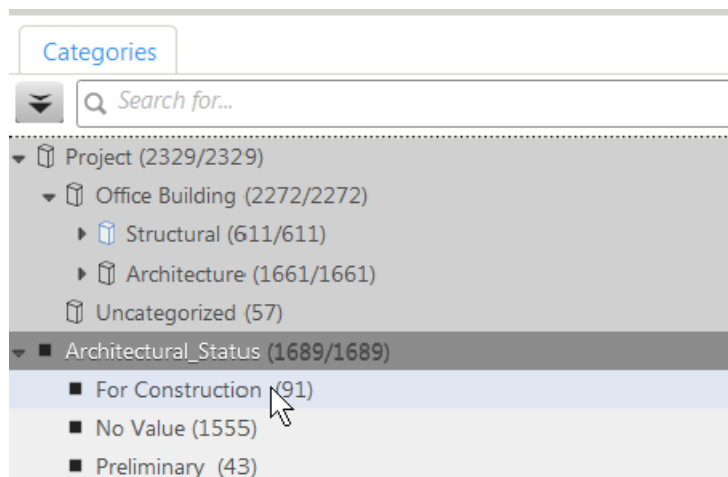
6. Maak een nieuwe eigenschap waarmee Tekla Structures opmerkingen van het ArchiCAD-/Revit IFC-bestand kan lezen. Selecteer een IFC-object, klik met de rechtermuisknop en selecteer het commando **Informatie** om de naam te zoeken die door het IFC-bestand wordt gebruikt. Zoek de eigenschapsnaam in het dialoogvenster **Informatie object** en kopieer deze.
7. Maak een nieuwe eigenschappentemplate. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen en klik op **Template**. Selecteer deze om een lege template te maken en voer **Arch_Comments_attribute** in als de naam van de nieuwe template. Sla de template op.
8. Maak in **Instellingen** een nieuwe eigenschap:
 - a. Selecteer **Gebruiker** in de lijst **Groep**.
 - b. Klik vervolgens op de knop **Gebruiker** en selecteer **Eigenschap**.
In dit voorbeeld voegt u een eigenschap `Revit_Comments` toe.
 - c. Voer het woord `EXTERNAL` in hoofdletters aan het begin van de eigenschapsnaam in het vak **Eigenschap** toe en plak of schrijf vervolgens de eigenschap die u kopieerde in het dialoogvenster **Informatie object**.

De juiste notatie moet bijvoorbeeld `EXTERNAL.Identity`
`Data.Comments` zijn.



- d. Klik op **OK**, voeg de nieuwe eigenschap aan de nieuwe template toe, klik op **Wijzigen** en sluit **Instellingen**.
9. Selecteer de categorie **Architectonische status**. Zorg ervoor dat de **Objectbrowser** de groepeergegevens **Arch_Comments_attribute** weergeeft. Klik met de rechtermuisknop op de categorie **Architectonische status** en selecteer **Geautomatiseerde subcategorieën maken** om met de eigenschapswaarden subcategorieën te maken. Maak de subcategorieën met **Groeperen in de Objectbrowser** en klik op **Wijzigen**.

De categorieën worden als volgt weergegeven:



U kunt nu automatisch de status van architectonisch IFC-objekten in het Tekla Structures-model volgen.

Zie ook

[Organisator \(pagina 5\)](#)

[Voorbeeld: Een aangepaste categorie voor een structurele ontwerpstatus in de Organisator maken \(pagina 123\)](#)

1.20 Voorbeeld: De Organisator voor staal - bouten beheren


Met de **Organisator** kunt u snel de hoeveelheden van de benodigde bouten voor een project krijgen. Daarnaast kunt u met de **Objectbrowser** per boutnorm, diameter en lengte groeperen en sub-totaliseren, en ook per plaats waar de bout moet worden gebruikt (werkplaats of bouwplaats).

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
3. Klik op **Template** om een nieuwe template te maken. Voer **Boutoverzicht** als de templatenaam in, selecteer de optie **Leeg template** en klik op **Maken** om de nieuwe template te maken.
4. Selecteer vervolgens **BOUT** in de lijst **Groep** en sleep uit de lijst met beschikbare eigenschappen de volgende eigenschappen naar de **Kolommen**:
 - TYPE - De boutnorm (bijvoorbeeld 7990, A325, F10T).
 - DIAMETER - De nominale diameter van de bout.
 - LENGTH - De nominale lengte van de bout.
 - SITE_WORKSHOP - Waar de bout moet worden gebruikt.
 - NUMBER - Het aantal bouten in de boutgroep.

Stel de optie **In totaalregel weergeven** voor **DIAMETER** en **LENGTH** in op - zodat het resultaat niet in de totaalregel wordt weergegeven.

U kunt ook **CONTENTTYPE** toevoegen, wat het type weergeeft van het object dat in een rij wordt vermeld. Dit is handig voor het controleren van de resultaten en het identificeren of er iets anders dan een bout wordt vermeld.

5. Klik op **Wijzigen** om uw wijzigingen op te slaan en het dialoogvenster **Instellingen** te sluiten.
6. Selecteer enkele bouten (en optioneel ook andere objecten) in het model.

7. Klik op  om het venster in de **Objectbrowser** opnieuw te laden en er zeker van te zijn dat de nieuwste gegevens wordt weergegeven en te controleren of de boutgegevens correct wordt vermeld. U kunt nu uw template **Boutoverzicht** verder bewerken om extra gegevens zoals de fase van het hoofdonderdeel toe te voegen of een aangepaste eigenschap te maken om het gewicht van de bouten, moeren en ringen in de boutgroep te berekenen en te vermelden.

U kunt de **Objectbrowser** vervolgens gebruiken om een overzicht van de bouthoeveelheden in uw selectie te geven.

8. Klik op  in de **Objectbrowser** en selecteer **Groep**.
- Sleep de kolom **Type** naar de groepeerrij.
U hebt nu een overzicht van de verschillende typen bouten die in uw selectie worden gebruikt.
 - Sleep de kolom **Diameter** en vervolgens de kolom **Lengte** naar de rechterkant van **Type** in de groepeerrij.
De **Objectbrowser** geeft nu een uitsplitsing van het aantal bouten, eerst op type, vervolgens op diameter en dan op lengte.

U kunt nu ook de kolom **SITE_WORKSHOP** naar het eind van de groepeerrij slepen om de bouten verder per locatie uit te splitsen of de kolom naar het begin van de groepeerrij slepen om de bouten eerst per locatie, vervolgens op type, daarna op diameter en dan op lengte uit te splitsen. U kunt ook andere eigenschappen gebruiken om de bouten te groeperen en er een overzicht van te maken.

9. Pas de template en het groeperen aan uw behoefte aan en klik op de knop **Wijzigen** om de template op te slaan. U kunt het groeperen van uw template nu gebruiken om alle bouten in het model te categoriseren.
10. Maak vervolgens een nieuwe aangepaste categorie, klik met de rechtermuisknop op de categorie en selecteer **Eigenschappen**. Voer **Bouten** als de naam van de categorie in.
11. Definieer de eigenschappen van de categorie als volgt:
- Zorg ervoor dat het selectievakje **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** niet is ingeschakeld.
 - Klik onder **Geautomatiseerde objectinhoud** in het voorwaardevak voor categorieën en filters en selecteer het filter `Object type - Bolt` in de lijst met filters.
Het filter `Object type - Bolt` selecteert alle boutgroepobjecten inclusief degene die alleen boutgaten en deuvels maken.
 - Zorg ervoor dat het selectievakje **Categorie bij synchronisatie bijwerken** is ingeschakeld.

- d. Selecteer de eigenschappentemplate **Boutoverzicht** in de lijst **Eigenschappentemplate**.
- e. Klik op **Wijzigen**.

Alle boutobjecten in het model worden nu aan de categorie toegevoegd. De eigenschappen van de bouten worden in de **Objectbrowser** met de template **Boutoverzicht** weergegeven.

U kunt alle bouten in het model nu automatisch categoriseren met dezelfde uitsplitsing als in het boutoverzicht.

12. Klik met de rechtermuisknop op de categorie **Bouten** en selecteer **Geautomatiseerde subcategorieën maken**.
13. Klik op **Groeperen in de Objectbrowser**.
14. Klik op **Wijzigen**.

U hebt nu een categorie **Bouten** die in een structuur is uitgesplitst op basis van de groepering in uw template **Boutoverzicht**. Als er wijzigingen aan het model worden aangebracht, kunt u eenvoudigweg de categorie synchroniseren om de uitsplitsing automatisch bij te werken. Nieuwe bouten worden gevonden en aan de juiste subcategorieën toegevoegd of er wordt indien nodig een nieuwe subcategorie gemaakt. Als er bijvoorbeeld een nieuwe boutnorm of -diameter aan het model wordt toegevoegd, wordt er in de structuur automatisch een nieuwe subcategory voor die boutnorm of diameter gemaakt wanneer u de categorie **Bout** met het model synchroniseert.

U kunt de eigenschappentemplate van het **Boutoverzicht** en de categorie **Bouten** nu exporteren voor gebruik in andere projecten.

Zie ook

[Voorbeeld: De Organisator voor staal - merken beheren \(pagina 130\)](#)
[Organisator \(pagina 5\)](#)


1.21 Voorbeeld: De Organisator voor staal - merken beheren

Met de categorieën in de **Organisator** kunt u de hoeveelheid werk voor een project beheren door de merken per fase en merktype uit te splitsen. Hiermee kunt u, zelfs voordat het model is gedetailleerd, de hoeveelheid werk, die nodig is voor het detailleren en/of fabriceren van het project, inschatten.

Dit voorbeeld gaat ervan uit dat het model met de **Fasemanager** in twee of meer fasen is verdeeld. Het model kan een rekenmodel zonder detaillering of een volledig gedetailleerd model zijn.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.

2. Maak een nieuwe aangepaste categorie, klik met de rechtermuisknop op de categorie en selecteer **Eigenschappen**. Voer **Merken per fase** als de naam van de categorie in.
3. Definieer de eigenschappen van de categorie als volgt:
 - a. Zorg ervoor dat het selectievakje **Het hoogste merkniveau in het model opnemen** is ingeschakeld.
 - b. Klik onder **Geautomatiseerde objectinhoud** op de lijst **Model selecteren** en selecteer het Tekla Structures-model om te voorkomen dat u willekeurige referentiemodelmerken in de categorie krijgt.
 - c. Zorg ervoor dat het selectievakje **Categorie bij synchronisatie bijwerken** is ingeschakeld.
 - d. Selecteer de eigenschappentemplate **Montage** in de lijst **Eigenschappentemplate**.
 - e. Klik op **Wijzig**.

De stalen merken in het model worden nu aan de categorie toegevoegd en hun montage-informatie wordt in de **Objectbrowser** weergegeven.
4. Klik vervolgens op  in de **Objectbrowser** en selecteer **Groeperen**:
 - a. Sleep de kolom **Fase** (of **Fasenaam**) naar de groepeerrij.
 - b. Sleep de kolom **Naam** naar de groepeerrij.

U kunt op elke extra eigenschap die u wilt gebruiken verder groeperen om het werk van elke fase uit te splitsen.
5. klik met de rechtermuisknop op de categorie **Merken per fase** en selecteer **Geautomatiseerde subcategorieën maken**.
6. Klik op **Groeperen in de Objectbrowser**.
7. Klik op **Wijzig**.

U hebt de categorie **Merken per fase** nu uitgesplitst naar subcategorieën per fase en vervolgens per naam.

Dit levert u nu een uitsplitsing van het aantal en de soorten merken in elke fase, die kan worden gebruikt om snel de hoeveelheid werk in elke fase in te schatten. Als het model gedetailleerd is of als er wijzigingen aan het project worden aangebracht, kunt u eenvoudigweg de categorie synchroniseren om de uitsplitsing automatisch bij te werken. Dit kan worden gebruikt om de werklast voor elke fase in relatie tot de productiecapaciteit of beschikbare bronnen zoals de projectvoortgang te volgen en te controleren.

Als het detailleren eenmaal is gestart, kan de eigenschappentemplate **DrawingsFromModel** van de **Objectbrowser** worden gebruikt om de beschikbaarheid en de status van tekeningen voor merken in elke fase te controleren.

Zie ook

[Voorbeeld: De Organisator voor staal - bouten beheren \(pagina 128\)](#)


[Organisator \(pagina 5\)](#)

1.22 Voorbeeld: Organisator voor prefab

Met de **Organisator** kunt u direct de eigenschappen van modelobjecten gebruiken, bijvoorbeeld op basis van aangepaste en standaard eigenschapstypen.

1. Als u de **Organisator** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en klikt u vervolgens op de **Organisator**.
2. Maak leveringsvrachtcategorieën `DeliveryLot_1...n`.
3. Voeg volgorden aan de objecten in betonelementen toe met de **Taakmanager** of de tool **Sequencer**.

Als u bijvoorbeeld de tool **Sequencer** gebruikt, voert u een `volgordenaam` als volgorde-eigenschap in. De volgorde kan de installatievolgorde zijn. U kunt met het commando **Informatie object** controleren of de eigenschap bestaat.

4. Klik op  in de rechterbovenhoek van de **Organisator** om de **Instellingen** te openen.
5. Maak een nieuwe eigenschappentemplate voor betonelementen.
6. Maak als volgt een gebruikerseigenschap voor de volgorde-eigenschap:
 - a. Stel **Gegevenstype** in op **Getal zonder decimalen**.
 - b. Stel **Eigenschapstype** in op **UDA**.

U kunt het commando **Informatie object** gebruiken om de volgorde-eigenschap te zoeken. Kopieer de eigenschap naar het dialoogvenster **Eigenschap maken** in de **Organisator**.

7. Voeg de gebruikerseigenschap als een nieuwe eigenschappenkolom toe aan de nieuwe eigenschappentemplate.
8. Stel de sortering van de aangepaste eigenschappenkolom in.
9. Sla de template op.
10. Sluit **Instellingen**.
11. Sorteert de betonelementen op basis van de volgorde-eigenschap in de **Objectbrowser**.
12. Selecteer de betonelementen die dezelfde volgorde-eigenschap hebben.
13. Selecteer **Geselecteerd** in de lijst **Van deze regels** onder aan de **Objectbrowser**.

14. Selecteer een optie in de lijst **Resultaat van**, bijvoorbeeld om het totale of gemiddelde gewicht van de geselecteerde betonelementen weer te geven.
15. Selecteer in **Categorieën** een leveringsvrachtcategorie en voeg de geselecteerde betonelementen aan de categorie toe.
16. Selecteer de optie **Objecten in het model selecteren** in de lijst onder aan de **Categorieën**.
17. Exporteer de geselecteerde betonelementen vanuit **Instellingen** naar een Excel-bestand.
18. U kunt ook eigenschappencategorieën maken om de gegevens van de objecteigenschappen snel te beheren. Maak een nieuwe eigenschappencategorie en open de categorie-eigenschappen.
19. Definieer de categorie-eigenschappen:
 - a. Voer **Fabricagestatus** als de categorienaam in.
 - b. Selecteer het Tekla Structures-model in de lijst met modellen.
 - c. Stel de automatische objectinhoud met de filters van de **Organisator** in om alle prefab-betonmerken in de categorieën van de leveringsvracht te selecteren.
 - d. Selecteer de eerder gemaakte eigenschappentemplate.
 - e. Selecteer onder **Objecteigenschappen** de eigenschap `UDA - FABRICATION_STATUS`.

Category Properties

Name: Fabrication Status (0)

>> Property Category

Rules for setting category content

Automated object content

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

Tekla Structures model x
Select model

Object group...

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

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

Delivery lot x
Drag categories or type selection filter names

Drag categories or type selection filter names

Automated subcategories

Include the highest assembly level in the model

Object properties

Property	Type	Value	Unit
UDA - FABRICATIO	Text		

Select a property...

Update category at synchronization

Property template: Precast Wall List

20. Maak automatische subcategorieën op basis van UDA - FABRICATION_STATUS. De **Organisator** maakt automatisch categorieën op basis van de eigenschappen die zich nu al in de gebruikersattributen van objecten bevinden.

U kunt de subcategorieën ook handmatig maken: **Gepland voor fabricage, In opslag, Geleverd** en **Geblokkeerd**.

21. Open nu de subcategorie-eigenschappen en stel het type van de eigenschap voor UDA - FABRICATION_STATUS in op **Categoriennaam**.

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

22. Verplaats nu de niet-gecategoriseerde objecten van de vrachtobjecten tussen de nieuwe subcategorieën om eenvoudig statussen aan de objecten toe te wijzen. Synchroniseer de categorieën met het model.

U kunt de **Objectbrowser** ook gebruiken om gemakkelijk een overzicht te maken met de statussen die zowel in de categorieën als in de dialoogvensters met objecteigenschappen zijn toegewezen.

Zie ook

[Organisator \(pagina 5\)](#)

[Sequencer \(pagina 169\)](#)

2 Taakmanager

De **Taakmanager** is een tool voor aannemers, onderaannemers en projectleiders. Met de **Taakmanager** kunt u tijdsgevoelige data in 3D-modellen van Tekla Structures opnemen en de planning in verschillende fasen en detailniveaus gedurende het project controleren.

Met de **Taakmanager** kunt u geplande taken maken, opslaan en beheren en de taken aan de corresponderende modelobjecten koppelen. Op basis van de taken kunt u aanpasbare modelvensters en uitvoerige 4D-simulaties van de voortgang van het project maken.

U kunt taken in de **Taakmanager** maken of taken uit externe projectbeheertools zoals Microsoft Office Project of Primavera P6 importeren. Met de importfunctionaliteit kunt u elke planning bewaren die u buiten de modelomgeving hebt gemaakt en daarmee de planningsintelligentie en organisatie behouden. U kunt geïmporteerde planningen met meer detail in de **Taakmanager** aanvullen.

De bovenstaande workflow komt overeen met wat bij een normale projectlevering kan worden gevonden - een toenemend bewustzijn van activiteiten die een hoger niveau projectdoelstellingen en mijlpalen ondersteunt. De **Taakmanager** levert u een logische bergruimte voor deze gegevens en helpt u planningsbeheer in krachtige 3D-weergaven uit te breiden.

Zie ook

[Gebruikersinterface van de Taakmanager \(pagina 137\)](#)

[Een taak in de Taakmanager maken \(pagina 141\)](#)

[Taken in de Taakmanager bekijken en filteren \(pagina 154\)](#)

[Taken en taaktypen in de Taakmanager importeren en exporteren \(pagina 157\)](#)

[Een taakplanning vanuit de Taakmanager afdrukken \(pagina 159\)](#)

[Voorbeeld: Een planning van de Taakmanager in het model weergeven \(pagina 160\)](#)

2.1 Gebruikersinterface van de Taakmanager

De **Taakmanager** geeft alle taken van het huidige Tekla Structures-model weer en de tijdschaal van uw project weer.

Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

De taken en de taakeigenschappen worden als een taaklijst in een template weergegeven. **Taakmanager** bevat een set standaardtaken die afhankelijk zijn van de Tekla Structures-omgeving. De standaardtaken bevatten de aanbevolen instellingen. U kunt de standaardtaken wijzigen en verwijderen.

Het Gantt-diagram geeft met de volgende symbolen de tijdschaal van het project weer:





Symbool	Beschrijving
	De taak is niet aan een modelobject gekoppeld.
	De taak heeft geplande start- en einddatums.
	De taak heeft werkelijke start- en einddatums.
	Geeft de voltooiing van de taak weer.
	De taak is een overzichtstaak. Overzichtstaken kunnen andere overzichtstaken als subtaken bevatten.
	Geeft de afhankelijkheid tussen taken weer.
	Geeft een mijlpaal weer.
	De taak is vergrendeld. De taak is in de taaklijst gemarkeerd als vergrendeld  .

Het venster van uw Taakmanager wijzigen

U kunt het venster van uw **Taakmanager** wijzigen zodat de relevante taakeigenschappen en de tijdschaal worden weergegeven.

Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

Taak	Actie
De taken weergeven of verbergen	<p>Klik op  > Taaklijst.</p> <p>Een vinkje vóór Taaklijst <input checked="" type="checkbox"/> geeft aan dat de taaklijst wordt weergegeven.</p>
Het Gantt-diagram weergeven of verbergen	<p>Klik op  > Gantt-diagram.</p> <p>Een vinkje vóór Gantt-diagram <input checked="" type="checkbox"/> geeft aan dat het Gantt-diagram wordt weergegeven.</p>
Een taakeigenschap in de taaklijst weergeven of verbergen	<ol style="list-style-type: none"> Klik op  > Items in taaklijst. Selecteer een taakeigenschap om deze weer te geven of te verbergen. <p>Een vinkje <input checked="" type="checkbox"/> vóór de eigenschap geeft aan dat de eigenschap wordt weergegeven.</p> <p>Als u de Taakmanager de volgende keer opent, worden de selecties gebruikt die u in de vorige sessie van de Taakmanager hebt gemaakt.</p>
Een taakeigenschap in het Gantt-diagram weergeven of verbergen	<ol style="list-style-type: none"> Klik op  > Instellingen Gantt-diagram. Selecteer een taakeigenschap om deze weer te geven of te verbergen. <p>U moet de werkelijke start- en einddatums voor een taak hebben gedefinieerd om deze in het Gantt-diagram weer te kunnen geven.</p> <p>Een vinkje <input checked="" type="checkbox"/> vóór de eigenschap geeft aan dat de eigenschap in het Gantt-diagram wordt weergegeven.</p>
Wijzigen hoe datums en maanden in de Taakmanager worden weergegeven	<p>De Taakmanager geeft de datums en maanden weer zoals in de taalinstellingen van Windows is ingesteld.</p> <ol style="list-style-type: none"> Klik op de knop Starten in Windows. Klik op Configuratiescherm. Ga naar de instellingen Land en taal en selecteer de te gebruiken notatie. Klik op OK. Start Tekla Structures opnieuw op om de wijziging van kracht te laten worden.

Taak	Actie
De tijdschaal van het Gantt-diagram wijzigen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op . 2. Selecteer een tijdschaaloptie. <p>Met Aan het project aanpassen wordt automatisch de juiste tijdschaaloptie geselecteerd om de gehele projectplanning in het Gantt-diagram weer te geven.</p> <p>U kunt de tijdschaal ook wijzigen door met de muisaanwijzer over het Gantt-diagram te slepen. Houd de rechtermuisknop ingedrukt en sleep de muisaanwijzer naar links om de tijdschaal smaller te maken en naar rechts om de tijdschaal breder te maken.</p>
Het Gantt-diagram inzoomen	<ul style="list-style-type: none"> • U kunt op een taak in het Gantt-diagram inzoomen door een taak in de taaklijst te selecteren en op Ctrl + 1 te drukken. • U kunt uitzoomen en het hele scenario weergeven door op Ctrl + 2 te drukken. • U kunt het symbool van het Gantt-diagram voor de geselecteerde taak in het midden van het diagram plaatsen door op Ctrl + 3 te drukken.
De grootte van de knoppen in de Taakmanager wijzigen	<p>Klik op  > Grote pictogrammen.</p>
De kleuren van de symbolen in het Gantt-diagram wijzigen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op  > Stel kleuren in. 2. Klik op de kleur die u wilt wijzigen. 3. Selecteer een kleur. 4. Klik op OK.
Houd het dialoogvenster Taakmanager vóór andere vensters op uw scherm	<p>Klik op  > Altijd op de voorgrond.</p>

De kalender in de Taakmanager wijzigen

De **Taakmanager** heeft een kalender die bij het berekenen van de taaklengte wordt gebruikt. U kunt de kalender wijzigen door vakanties en andere werkvrije perioden toe te voegen, te wijzigen en te verwijderen.

Werkvrije perioden wijzigen automatisch de taakduur maar ze wijzigen de geplande of werkelijke einddatums van een taak niet. Dit betekent dat de werklust van de taak kan wijzigen. Als u bijvoorbeeld een extra werkvrije dag aan een taak van één week toevoegt, wordt de duur van 5 naar 4 dagen gewijzigd en de werklust met één dag verhoogd. Weekenden zijn standaard werkvrije perioden.

Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

Taak	Actie
De lengte van de werkdag instellen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op  > Werkvrije perioden.... 2. Voer de werkuren in de vakken Van en Naar in. 3. Klik op Stel werkdag in. 4. Klik op OK.
Werkvrije perioden aan de kalender toevoegen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op  > Werkvrije perioden.... 2. Klik op Toevoegen. 3. Voer een beschrijvende naam in het vak Naam in. 4. Selecteer de datums Start en Eindpunt. 5. Stel de frequentie Terugkeerpatroon op niet-terugkerend, wekelijks of jaarlijks in. 6. Stel het Bereik van terugkeerpatroon voor herhalende werkvrije perioden in. 7. Klik op OK. <p>Als u een werkvrije periode wilt wijzigen, selecteert u een periode in het dialoogvenster Werkvrije perioden en klikt u op Wijzigen.</p> <p>Als u een werkvrije periode wilt verwijderen, selecteert u een periode in het dialoogvenster Werkvrije perioden en klikt u op Verwijderen.</p>
Een feestdagenbestand uit Microsoft Outlook importeren	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op  > Werkvrije perioden.... 2. Klik op Feestdagen importeren.... 3. Blader naar het feestdagenbestand. 4. Selecteer het land in de lijst. 5. Klik op OK.

Taak	Actie
Een kalender importeren	<p>U kunt bijvoorbeeld een kalender vanuit Microsoft Project importeren.</p> <hr/> <p>OPMERKING De geïmporteerde kalender overschrijft de bestaande kalender in de Taakmanager.</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op  > Importeren.... 2. Blader naar het bestand dat u wilt importeren. 3. Selecteer de optie Kalender importeren. 4. Klik op OK.

2.2 Een taak in de Taakmanager maken

U kunt geplande taken in de **Taakmanager** maken en de taken aan de relevante modelobjecten koppelen. Elke taak moet minimaal een naam en een geplande start- en einddatum hebben. De taken in de **Taakmanager** worden opgeslagen wanneer u het Tekla Structures-model opslaat.


U kunt een taak zowel in het model als in de **Taakmanager** maken. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

- Selecteer in het model een of meerdere modelobjecten, klik vervolgens met de rechtermuisknop en selecteer **Taak** --> **Taak maken**.

De taak wordt automatisch aan de geselecteerde modelobjecten gekoppeld.

- Klik in **Taakmanager** op .


Als u een bestaande taak in de **Taakmanager** hebt geselecteerd, worden de eigenschappen van de geselecteerde taak in de nieuwe taak gebruikt. U kunt de eigenschappen wijzigen. De nieuwe taak is nog niet aan modelobjecten gekoppeld.


U kunt subtaken voor een taak maken door op  te klikken.

Als de door u gemaakte taak niet in de **Taakmanager** wordt weergegeven, klikt u ergens op de taak om het venster bij te werken.

Wanneer u een taak hebt gemaakt, kunt u objecten aan de taak toevoegen om de taak aan het model te koppelen en de taakeigenschappen te definiëren. U kunt de taakeigenschappen in de taaklijst of in het dialoogvenster

Taakinformatie wijzigen. Enkele eigenschappen kunt u alleen in het dialoogvenster **Taakinformatie** wijzigen.


TIP U kunt taken vergrendelen als u ervoor wilt zorgen dat taakeigenschappen niet ongewild worden gewijzigd. Selecteer een taak, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Lock taak**. Vergrendelde taken worden in de taaklijst met een slot  gemarkeerd.




U kunt een of meerdere taken in één keer vergrendelen. Als u meerdere taken selecteert en een of meerdere taken (maar niet alle) al vergrendeld zijn, geeft de **Taakmanager**  vóór het commando **Lock taak** weer.

Een taak aan het model koppelen

Taken worden aan het model gekoppeld door de objecten die in de taken worden opgenomen. U kunt objecten aan een taak toevoegen, objecten van de ene taak naar een andere kopiëren en objecten uit een taak verwijderen.


Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

Taak	Actie
Objecten aan een taak toevoegen	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="528 1055 1359 1122">1. Selecteer in het model de objecten die u aan de taak wilt toevoegen.<li data-bbox="528 1133 1359 1375">2. U kunt het volgende doen:<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="587 1189 1359 1256">• Klik met de rechtermuisknop en selecteer Taak --> Toevoegen aan Geselecteerde Taak.<li data-bbox="587 1267 1359 1375">• Klik in de Taakmanager met de rechtermuisknop op de geselecteerde taak en klik op Geselecteerde objecten toevoegen. <p data-bbox="528 1391 1359 1491">Als u de objecten aan de taak hebt toegevoegd, wijzigt de Taakmanager de kleur van de taakbalk in het Gantt-diagram naar blauw en wordt het selectievakje Taak gekoppeld aan</p> <div data-bbox="628 1503 671 1570"></div> <p data-bbox="528 1581 1050 1615">model <input checked="" type="checkbox"/> in de taaklijst ingeschakeld.</p>
Objecten van de ene taak naar een andere kopiëren	<p data-bbox="528 1628 1359 1800">In de Taakmanager kunt u objecten van de ene taak naar een andere taak kopiëren. Als u alle objecten van een taak naar een andere taak wilt verplaatsen, moet u de objecten na het kopiëren handmatig uit de oorspronkelijke taak verwijderen.</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="528 1816 1321 1845">1. Selecteer de taak waaruit u de objecten wilt kopiëren.

Taak	Actie
	<p>2. Klik op  om de objecten in het model automatisch te selecteren en te controleren welke objecten aan de taak zijn gekoppeld.</p> <p>De knop wijzigt in  wanneer deze is ingeschakeld.</p> <p>3. Klik met de rechtermuisknop op de geselecteerde taak en selecteer Behoud selectie.</p> <p>Alle objecten die aan de taak zijn gekoppeld, blijven geselecteerd.</p> <p>4. Selecteer de taak waarnaar u de objecten wilt kopiëren.</p> <p>5. Klik met de rechtermuisknop en selecteer Geselecteerde objecten toevoegen.</p>
Objecten uit een taak verwijderen	<p>1. Selecteer de taak waaruit u de objecten wilt verwijderen.</p> <p>2. Klik op  om de objecten in het model automatisch te selecteren.</p> <p>U kunt alle objecten uit de taak verwijderen of selecteren welke objecten worden verwijderd. Als u geen objecten selecteert, worden alle objecten uit de taak verwijderd.</p> <p>3. U verwijdert als volgt alle objecten uit de taak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik in het model met de rechtermuisknop en selecteer Taak --> Verwijder van geselecteerde Taak. • Klik in de Taakmanager met de rechtermuisknop op de geselecteerde taak en klik op Geselecteerde objecten verwijderen. <p>4. U verwijdert als volgt enkele objecten uit de taak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klik in de Taakmanager met de rechtermuisknop op de geselecteerde taak en selecteer Taakinformatie... --> Objecten. Selecteer de objecten die u wilt verwijderen en druk op de toets Delete. • Selecteer in het model de objecten die u wilt verwijderen, klik met de rechtermuisknop en selecteer Taak --> Verwijder van geselecteerde Taak. <p>5. Klik in het model op het venster en klik vervolgens in de Taakmanager nogmaals op de taak om te controleren of de objecten zijn verwijderd.</p>

Een taaktype definiëren

U kunt taaktypen voor verschillende typen taken definiëren. In het taaktype kunt u een productieniveau en gebruikersattributen definiëren die aan de objecten in de taak worden gekoppeld. U kunt vooraf taaktypen definiëren voordat u de taken maakt en vervolgens bij het definiëren van de taakeigenschappen een geschikt taaktype selecteren.

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Klik op  > **Taaktypen...**
3. Klik op **Toevoegen**.
4. Voer een naam voor het taaktype in.
5. Definieer een productieniveau voor het taaktype.

Het productieniveau wordt gebruikt bij het berekenen van de taakduur. Met het productieniveau kunt u definiëren hoeveel eenheden in een bepaald tijdsbestek worden geproduceerd, bijvoorbeeld hoeveel stuks er per uur of hoe groot gebied in een uur, 1,50 stuks/uur of 8,00 m²/uur. De **Taakmanager** berekent automatisch het productieniveau wanneer u de eenheid, het aantal en de tijd definieert.

- a. Selecteer een eenheid in de lijst **Eenheid**.

De standaardeenheid is `STUKS`.

De standaard taaktype-eenheden zijn lijsteigenschappen die in het bestand `WorkTypeProperties.xml` worden weergegeven. Het bestand bevindt zich in de modelmap en wordt gemaakt wanneer u de **Taakmanager** voor het eerst opent. De lijsteigenschappen die in het bestand zijn opgenomen, zijn afhankelijk van de Tekla Structures-omgeving. Als u een taaktype-eenheid wilt wijzigen of nieuwe taaktypen wilt toevoegen, bewerkt u het bestand `WorkTypeProperties.xml`.

U kunt Tekla Structures-lijsteigenschappen, referentiemodel eigenschappen en berekeningen aan het bestand toevoegen. De schermnaam die in het bestand wordt gedefinieerd, wordt in de kolom **Eenheid** weergegeven en de waarde van de lijsteigenschapsnaam wordt in de **Taakmanager** gebruikt. Als u een berekening toevoegt, moet het eigenschapstype `calc` zijn.


De standaardeenheden van het taaktype hangen af van de instellingen in **Bestand --> Instellingen --> Opties --> Eenheden en decimalen**.

- b. Voer het aantal in het vak **Aantal** in.
- c. Voer de tijd in het vak **Tijd** in.

6. Selecteer de geplande datums en gebruikersattributen die aan de objecten in de taak worden gekoppeld.
7. Klik op **OK**.

Een aannemer in de Taakmanager definiëren

U kunt aannemers definiëren en één aannemer een taak toewijzen.


1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Klik op  > **Aannemers....**
3. Klik op **Toevoegen**.
4. Voer de naam van de aannemer in.
5. Klik op **OK**.

Algemene taakeigenschappen definiëren


U kunt algemene eigenschappen voor een taak definiëren, zoals een naam, taaktype en aannemer.

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Selecteer een taak in de takenlijst.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Taakinformatie....**
4. Zorg ervoor dat u zich op het tabblad **Algemeen** bevindt.
5. Voer de taaknaam in het vak **Taaknaam** in.
6. Schakel het selectievakje **Mijlpaal** in als u de taak als een mijlpaal wilt markeren.



De **Taakmanager** schakelt het selectievakje automatisch in als u de taaklengte op nul instelt.
7. Selecteer hoe de taak in het Gantt-diagram wordt verplaatst als deze een afhankelijkheid van een andere taak heeft:
 - Met **Alleen vooruit** wordt de afhankelijke taak alleen naar voren verplaatst als de voorgaande taak naar voren wordt verplaatst. Als de voorgaande taak naar achteren naar een eerdere datum wordt verplaatst, wordt de afhankelijke taak niet verplaatst.
 - Met **Vooruit en achteruit** wordt de afhankelijke taak in dezelfde richting als de voorgaande taak verplaatst, overeenkomstig het afhankelijkheidstype en de mogelijke tussentijd.
8. Selecteer een taaktype in de lijst **Taaktype**.

Als u een nieuw taaktype moet toevoegen, klikt u op  naast de lijst en klikt u op **Toevoegen**. Definieer de eigenschappen van het taaktype en klik op **OK**.

9. Selecteer een aannemer in de lijst **Aannemer**.

Als u een nieuwe aannemer moet toevoegen, klikt u op  naast de lijst en klikt u op **Toevoegen**. Voer de naam van de aannemer in en klik op **OK**.

10. Klik op **OK**.

-
- TIP** • U kunt eigenschapswaarden in de taaklijst kopiëren. Klik met de rechtermuisknop op een eigenschap en selecteer **Waarde kopiëren**. Selecteer vervolgens een andere eigenschap, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Waarde plakken**. U kunt de gekopieerde waarde in meerdere taken plakken.
- U kunt verschillende taken in één keer als de mijlpaaltaken markeren. Selecteer de taken in de taaklijst, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Mijlpaaltaak**. Mijlpaaltaken worden in het Gantt-diagram met het mijlpaalsymbool  weergegeven.
- Als u meerdere taken selecteert en een of meerdere taken (maar niet alle) al mijlpaaltaken zijn, geeft de **Taakmanager**  vóór het commando **Mijlpaaltaak** weer.

-
- TIP** U kunt een standaardwaarde instellen voor hoe afhankelijke taken worden verplaatst. Klik op  > **Taakinstellingen...** om de waarde te selecteren. De standaardwaarde wordt in alle nieuwe taken gebruikt.
-

Een taakplanning te definiëren

U kunt een planning voor een taak plannen. U kunt zowel de start- als de einddatum definiëren of u kunt de startdatum en de lengte van de taak invoeren en de **Taakmanager** de einddatum laten berekenen.

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Selecteer een taak in de takenlijst.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Taakinformatie....**
4. Ga naar het tabblad **Plannen**.
5. Selecteer de **Planningmodus**:
 - **Vast begin en einde**


Als u objecten aan de taak toevoegt of objecten uit de taak verwijdert, wijzigt het productieniveau maar wijzigt de taaklengte niet.

- **Vast begin**

Als u objecten aan de taak toevoegt of objecten uit de taak verwijdert, wijzigt de taaklengte.

6. Selecteer **Geplande startdatum**.
7. Selecteer de **Geplande einddatum** of voer de **Geplande lengte** van de taak in.


De geplande lengte wordt weergegeven in shifts die bijvoorbeeld

werkdagen kunnen zijn. Ga naar  > **Werkvrije perioden...** om een werkdag te definiëren. Wanneer u de geplande lengte invoert, berekent de **Taakmanager** de einddatum voor de taak.

Als u de planningsmodus **Vast begin** gebruikt, kunt u de taaklengte in **Geplande werkduur** invoeren.

De **Taakmanager** berekent automatisch de totale werklast, het productieniveau en de werkduur van de taak.

8. Klik op **OK**.

TIP U kunt een standaardwaarde voor de planningsmodus instellen. Klik op  > **Taakinstellingen...** om de waarde te selecteren. De standaardwaarde wordt in alle nieuwe taken gebruikt.

TIP U kunt ook de lengte van de taak in het Gantt-diagram wijzigen. Plaats de muisaanwijzer op de rand van de taakbalk in het Gantt-diagram. De muisaanwijzer verandert in een pijl met twee punten. Houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep vervolgens de rand naar rechts of links.

Als u wilt controleren of de datums van subtaken binnen de datums van de

overzichtstaak vallen, klikt u op  > **Datums controleren**. De conflicterende datums worden weergegeven in rood.


De geplande datums van objecten in een taak beheren


U kunt de geplande duur beheren van de activiteiten die verband houden met elk object in een taak.

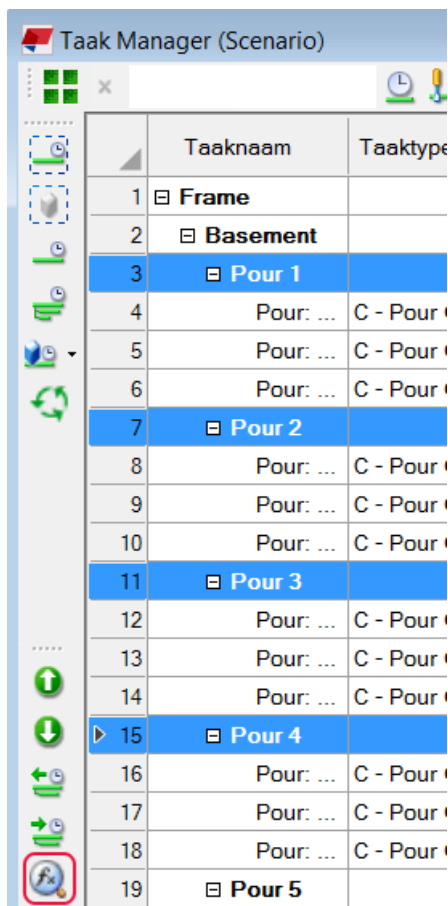
1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Selecteer een taak in de takenlijst.

Zorg ervoor dat er zich objecten in de taak bevinden en dat u taaktypen hebt gedefinieerd die aan de juiste gebruikersattributen voor geplande datums zijn gekoppeld.

3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Taakinformatie....**

4. Ga naar het tabblad **Objecten**.
5. Klik op de functieknop  om de geplande datums voor de objecten in de taak te berekenen.
De berekende datums worden naar de corresponderende gebruikersattributen in de objecteigenschappen geschreven.
6. Klik op **OK**.

TIP Als u de datums voor meerdere taken in één keer wilt berekenen, selecteert u de taken in de taaklijst en klikt u op .



Een taakplanning volgen

U kunt volgen hoe de voortgang van een taak verloopt door informatie over de werkelijke planning en voltooiing van de taak te definiëren.

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

2. Selecteer een taak in de takenlijst.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Taakinformatie...**
4. Ga naar het tabblad **Volgen**.
5. Selecteer de modus **Volledigheid opsporen**:
 - **Automatisch**

Als er zich geen objecten in de taak bevinden, werkt **Automatisch** op dezelfde manier als de volgmodus **Taakniveau**.

Als er zich objecten in de taak bevinden, werkt **Automatisch** op dezelfde manier als de volgmodus **Objectniveau**.
 - **Taakniveau**

Definieer de werkelijke planning en de voltooiing voor de taak in de **Taakmanager**.
 - **Objectniveau**

Definieer de werkelijke begin- en einddatum van afzonderlijke objecten in de objecteigenschappen in het model. De **Taakmanager** berekent de taaklengte en de taakvolledigheid.


Wanneer u de datums van een object in het model wijzigt, moet u de taak in de **Taakmanager** verversen om ervoor te zorgen dat de gewijzigde datums in de **Taakmanager** worden weergegeven.
6. Klik op **OK**.

TIP U kunt een standaardwaarde voor de eigenschap volledigheid opsporen

instellen. Klik op  > **Taakinstellingen...** om de waarde te selecteren. De standaardwaarde wordt in alle nieuwe taken gebruikt.

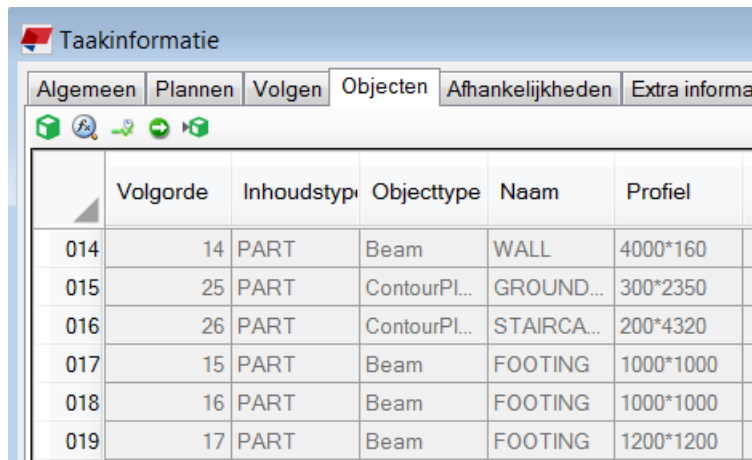
De volgorde van objecten in een taak definiëren

U kunt de volgorde waarin objecten in een taak worden opgeslagen definiëren en opslaan.


1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Selecteer een taak in de takenlijst.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Taakinformatie...**
4. Ga naar het tabblad **Objecten**.
5. Stel de volgorde van objecten als volgt in:
 - a. Klik op  om alle objecten in de tabel te selecteren of de objecten te selecteren die u wilt wijzigen.

b. Klik op .

De kolom **Volgorde** geeft de volgorde van de objecten weer.



	Volgorde	Inhoudstyp	Objecttype	Naam	Profiel
014	14	PART	Beam	WALL	4000*160
015	25	PART	ContourPL...	GROUND...	300*2350
016	26	PART	ContourPL...	STAIRCA...	200*4320
017	15	PART	Beam	FOOTING	1000*1000
018	16	PART	Beam	FOOTING	1000*1000
019	17	PART	Beam	FOOTING	1200*1200

U kunt de volgorde ook instellen door de objecten in de gewenste volgorde in het model te selecteren. Selecteer objecten in de tabel, klik op  en selecteer de objecten in het model in de gewenste volgorde.

6. Wijzig indien nodig de volgorde van de objecten in de tabel:

- Versleep de objectrijen in de tabel handmatig tot ze in de gewenste volgorde staan.

U kunt meerdere objectrijen tegelijk verslepen.


- Klik op een tabelkolomkop om de objecten te sorteren.

Druk op **Ctrl** en selecteer meer dan één kolomkop om de objecten op meerdere kolommen sorteren.

7. Klik op **OK**.

TIP U kunt een volgorde in het model weergeven.

1. Selecteer de objecten in de tabel.

2. Voer in het vak naast de knop **Afspelen**  de snelheid van de objectselectie in seconden in.

Als u bijvoorbeeld 2 invoert, wacht Tekla Structures 2 seconden voordat het volgende object in de reeks wordt geselecteerd.

3. Klik op .

De objecten worden in het model geselecteerd in dezelfde volgorde waarin ze op het tabblad **Objecten** staan. De objecten blijven in het model geselecteerd totdat u ergens in het model klikt.

TIP Als u de volgordegegevens in het model wilt weergeven, selecteert u een of meerdere objecten in de tabel en klikt u op  of drukt u op **Ctrl + D**. De volgordegegevens worden op de geselecteerde objecten in het model weergegeven. 2-1 betekent bijvoorbeeld dat het object tot de tweede taak in de taaklijst behoort en dat het object het eerste object in de taak is.

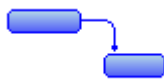
U kunt de nummers in het model wissen door met de rechtermuisknop te klikken en **Bijwerken venster** te kiezen.

Wanneer u de insitu-werkorder of -werkgroepen binnen een taak definieert, kunt u de **Organisator** gebruiken voor het [plannen van de juiste hoeveelheden \(pagina 72\)](#) voor elke groep of vracht.

Een afhankelijkheid tussen taken definiëren

U kunt in de **Taakmanager** verschillende typen afhankelijkheden tussen taken definiëren. U kunt een afhankelijkheid voor één taak tegelijk definiëren.

De afhankelijkheden worden in het Gantt-diagram weergegeven met pijlen. De pijl wijst naar de start of het einde van de andere taak, afhankelijk van hun relatie. Een taak kan ook afhankelijk zijn van een mijlpaal.



Een voorganger is een taak die vóór de afhankelijke taak voltooid moet zijn. U kunt ook een tijd tussen de taken definiëren, bijvoorbeeld dat taak 1 vijf dagen voordat taak 2 kan worden gestart, voltooid moet zijn. Het is niet mogelijk om in **Taakmanager** circulaire afhankelijkheid te maken.

U definieert als volgt een afhankelijkheid tussen taken:

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Selecteer een taak in de takenlijst.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Taakinformatie....**
4. Ga naar het tabblad **Afhankelijkheden**.

Als u meer dan één taak hebt geselecteerd, wordt het tabblad **Taakinformatie...** niet weergegeven.

5. Selecteer de voorgaande taak in de lijst **Taaknaam**.

U kunt de overzichtstaak van de huidige taak of een taak die al een afhankelijkheid met de huidige taak heeft niet selecteren.

6. Selecteer een type afhankelijkheid in de lijst **Type**. De opties zijn:

- **Einde-begin (EB):** De voorgaande taak moet zijn voltooid voordat de afhankelijke taak kan worden gestart.
U kunt een taakbalk ook naar een andere taakbalk in het Gantt-diagram slepen om een basisafhankelijkheid **Einde-begin (EB)** zonder vertragingdagen tussen de taken te maken.
 - **Begin-begin (BB):** De voorgaande taak moet zijn gestart voordat de afhankelijke taak kan worden gestart.
 - **Einde-eind (EE):** De voorgaande taak moet zijn voltooid voordat de afhankelijke taak kan worden voltooid.
 - **Begin-einde (BE):** De voorgaande taak moet zijn gestart voordat de afhankelijke taak kan worden voltooid.
7. Als u tussen de taken een vertraging wilt toevoegen, voert u in de lijst **Achterstand** een waarde in.
Definieer de waarde op een schaal van 1 tot 100. De tijdseenheid van de vertraging is altijd **dagen**.
 8. Ga indien nodig naar het tabblad **Algemeen** en controleer of de instelling **Verplaatsen met voorganger** voor hoe de taken in het Gantt-diagram worden verplaatst geschikt is.
 9. Klik op **OK**.

TIP U kunt een afhankelijkheid ook in het Gantt-diagram wijzigen. Klik met de rechtermuisknop op een afhankelijkheidspijl en doe het volgende:

- Selecteer een afhankelijkheid in de lijst.
- Voer een nieuwe tussenwaarde in en druk op de **Enter**-toets.

De wijzigingen zijn onmiddellijk zichtbaar in het Gantt-diagram.

Extra informatie voor een taak definiëren

U kunt voor een taak extra gegevens in de **Taakmanager** definiëren, zoals koppelingen naar webpagina's, relevante documenten, projectplanningen en contracten.

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Selecteer een taak in de takenlijst.
3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Taakinformatie...**
4. Ga naar het tabblad **Extra informatie**.
5. Klik op **Toevoegen**.
6. Selecteer het bestand en klik op **Openen**.
7. Voer indien nodig extra opmerkingen in het vak **Opmerkingen** toe.

8. Klik op **OK**.

Een scenario maken

Taken worden opgenomen in scenario's. U kunt verschillende scenario's maken om bijvoorbeeld voor ontwerp-, fabricage- en montageplanningen alternatieve workflows te definiëren om u bij projectplanning te helpen. U kunt voor een eenvoudiger projectopvolging ook aparte weekscenario's maken.

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

2. Klik op .

3. Klik op **Toevoegen**.

De **Taakmanager** benoemt het nieuwe scenario als **Scenario** en voegt een volgnummer aan de naam toe, bijvoorbeeld **Scenario1**. U kunt de naam van het scenario wijzigen.

4. Klik op **Openen** om taken aan het nieuwe scenario toe te voegen.

5. Klik op  om een nieuwe taak te maken.

6. Kopieer indien nodig taken van een ander scenario.

- a. Selecteer een scenario in de lijst met scenario's en klik op **Openen**.
- b. Selecteer de taken die u wilt kopiëren.

De subtaken van de geselecteerde taken worden ook gekopieerd.

- c. Klik met de rechtermuisknop en selecteer **Kopiëren** of **Zonder objecten kopiëren**.
- d. Ga terug naar het nieuwe scenario, selecteer in de taaklijst een locatie voor de gekopieerde taken, klik met de rechtermuisknop en selecteer **Plakken**.

Als u een locatie selecteert, worden de gekopieerde taken op hetzelfde niveau als de geselecteerde taak geplaatst. Als u geen locatie selecteert, worden de gekopieerde taken achter alle bestaande taken geplaatst.

TIP Als u de startdatums van het hele scenario in één keer wilt wijzigen, klikt u op



> **Startdatum van project wijzigen** en selecteert u een nieuwe startdatum.



Als u een scenario wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op een scenario in de lijst met scenario's en klikt u op **Verwijderen**.

2.3 Taken in de Taakmanager bekijken en filteren



U kunt taken op verschillende manieren in de **Taakmanager** weergeven, selecteren, markeren en filteren.










Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

Taken selecteren


Taak	Actie
Meerdere taken selecteren	U kunt het volgende doen: <ul style="list-style-type: none">Houd de Ctrl-toets ingedrukt en selecteer de taken.Selecteer de eerste taak, houd de Shift-toets ingerukt en selecteer de laatste taak.Selecteer de eerste taak en sleep de muisaanwijzer over de taken die u wilt selecteren.
Meerdere taken in het Gantt-diagram selecteren	U kunt het volgende doen: <ul style="list-style-type: none">Selecteer een gebied in het Gantt-diagram.Sleep de muisaanwijzer op de koptekstregel in het Gantt-diagram om een periode te selecteren. De Taakmanager markeert de taken die zich binnen het geselecteerde gebied bevinden.
Alleen de geselecteerde taken in de taaklijst weergeven	<ol style="list-style-type: none">Selecteer één of meer taken in de taaklijst.Klik op .Klik op  om nogmaals alle taken weer te geven.



Taken in de taaklijst organiseren

Taak	Actie
De volgorde van taken wijzigen	Selecteer een taak en klik op  of  totdat de taak zich op de gewenste locatie bevindt. U kunt meerdere taken tegelijk verplaatsen. Wanneer u een taak verplaatst, worden de gerelateerde subtaken ook verplaatst.
De volgorde van taken opslaan	Klik op  en selecteer Huidige volgorde opslaan . Als u de opgeslagen volgorde van taken wijzigt en de Taakmanager de opgeslagen volgorde opnieuw wilt laten


Taak	Actie
	weergeven, klikt u op  en selecteert u Terug naar opgeslagen volgorde .
De hiërarchie van taken wijzigen	<p>Selecteer een taak en doe het volgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> Als u de hiërarchie wilt verhogen, klikt u op . U kunt een taak naar een subtaak wijzigen. Als u de hiërarchie wilt verlagen, klikt u op . U kunt een subtaak naar een taak wijzigen. <p>U wijzigt de hiërarchie van meer dan één taak tegelijkertijd.</p>
Uw taakhiërarchieën uitvouwen en samenvouwen	<p>Selecteer een taak en doe het volgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> Klik op  om de hiërarchie van de geselecteerde taak samen te vouwen. Klik op  om de hiërarchie van alle taken op hetzelfde niveau als de geselecteerde taak samen te vouwen. Druk op Ctrl +  om de hiërarchie van alle taken samen te vouwen. Klik op  om de hiërarchie van de geselecteerde taak uit te vouwen. Klik op  om de hiërarchie van alle taken op hetzelfde niveau als de geselecteerde taak uit te vouwen. Druk op Ctrl +  om de hiërarchie van alle taken uit te vouwen.
De sorteerrichting wijzigen	Klik op een kolomkop om de sorteerrichting te wijzigen. Klik nogmaals op de kolomkop om de sorteervolgorde om te keren.

Taken in het model weergeven

Taak	Actie
De modelobjecten van een taak in het model selecteren	<p>In de Taakmanager:</p> <ol style="list-style-type: none"> Selecteer een taak in de takenlijst. Klik op .

Taak	Actie
Een taak in het model markeren	<p>In het model:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="544 327 1372 394">1. Schakel de selectieknop Selecteer taken  in. <li data-bbox="544 409 1372 517">2. Plaats de muisaanwijzer op een modelobject. Als het object bij een taak hoort, markeert Tekla Structures de taak. <p>Met het groene vak worden de randen van de taak in het model aangegeven.</p>
De taken gerelateerd aan een modelobject weergeven	<p>In het model:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="544 663 1372 770">1. Zorg ervoor dat de selectieknop Selecteer taken  niet is ingeschakeld. <li data-bbox="544 786 1372 819">2. Selecteer een modelobject. <li data-bbox="544 835 1372 902">3. Klik met de rechtermuisknop en selecteer Taak --> Toon Gerelateerde Taken. <p>De Taakmanager selecteert de gerelateerde taken in de taaklijst. De modelobjecten die tot de gerelateerde taken behoren, worden gemarkeerd, maar niet in het model geselecteerd.</p>

Taken filteren

Taak	Actie
Taken filteren in de taaklijst	<p>U kunt taken filteren op status, aannemer, taaktype, naam en begin- en einddatums. U kunt instellen dat het filteren alleen die taken weergeeft die binnen uw selectie in het model vallen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="544 1357 1372 1424">1. Klik op . <li data-bbox="544 1440 1372 1473">2. Selecteer de filters die u wilt gebruiken. <li data-bbox="544 1489 1372 1523">3. Klik op Filter. <li data-bbox="544 1538 1372 1572">4. Klik op Alles weergeven om alle taken weer te geven. <p>U kunt taken ook filteren door een filtercriterium in het zoekvak in de Taakmanager in te voeren. De zoekopdracht geldt voor alle taakeigenschappen die in de taaklijst zichtbaar zijn.</p> <hr/> <p>TIP U kunt filters voor taken maken met de Tekla Structures-selectie en de vensterfilterfunctionaliteit. De filters bepalen welke objecten in het model worden weergegeven en welke objecten kunnen worden</p>

Taak	Actie
	geselecteerd. Als u selectie- en vensterfilters gebruikt, worden de taken in het huidige scenario gebruikt bij het filteren.

Zie ook

[Een taak in de Taakmanager maken \(pagina 141\)](#)

[Gebruikersinterface van de Taakmanager \(pagina 137\)](#)

2.4 Taken en taaktypen in de Taakmanager importeren en exporteren




U kunt taken en definities van taaktypen als .xml-bestanden in de **Taakmanager** importeren en exporteren.

Taken en taaktypen importeren

U kunt taken en taaktypen vanuit externe software voor projectmanagement naar de **Taakmanager** importeren. U kunt bijvoorbeeld algemene bouwplanningen importeren vanuit Microsoft Project en deze verder wijzigen in de **Taakmanager**.

Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.



Taak	Actie
Taken (pagina 141) importeren	<p>U kunt één taakbestand per keer importeren. Het bestand kan meer dan één taak bevatten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op  > Importeren.... 2. Blader naar het bestand dat u wilt importeren. 3. Selecteer Basislijndatums importeren naar geplande datums om de basislijndatums van taken als geplande datums te importeren. Geplande datums worden in de Taakmanager standaard als geplande datums geïmporteerd. 4. Selecteer hoe de taken naar Taakmanager worden geïmporteerd:

Taak	Actie
	<ul style="list-style-type: none"> • Met Geïmporteerde taken toevoegen aan scenario voegt u de geïmporteerde taken aan het einde van de taaklijst toe. • Met Bestaande taken overschrijven vervangt u de bestaande taken door de geïmporteerde taken. De koppelingen tussen de bestaande taken en de modelobjecten worden niet gewijzigd. Taakafhankelijkheden worden geïmporteerd. • Met Geselecteerde eigenschappen bestaande taken overschrijven worden taakeigenschappen geïmporteerd. Wanneer u deze optie selecteert, geeft de Taakmanager een lijst weer waarin u de eigenschappen kunt selecteren. De koppelingen tussen de bestaande taken en de modelobjecten worden niet gewijzigd. Taakafhankelijkheden worden geïmporteerd. <p>5. Klik op OK.</p> <p>Geïmporteerde taken worden als geïmporteerd  gemarkeerd en  in de Taakmanager vergrendeld.</p>
<p>Taaktypen (pagina 141) importeren</p>	<p>U kunt één taaktype per keer importeren. Het bestand kan meer dan één taaktype bevatten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klik op  > Taaktypen.... 2. Klik op Importeren.... 3. Blader naar het bestand dat u wilt importeren. 4. Selecteer hoe de taaktypen naar de Taakmanager worden geïmporteerd: <ul style="list-style-type: none"> • Met Taaktypen met dezelfde naam overschrijven vervangt u de bestaande taaktypen die dezelfde taaktypenaam als de geïmporteerde taaktypen hebben. • Met Geïmporteerde taaktypen toevoegen voegt u de geïmporteerde taaktypen aan het einde van de lijst met taaktypen toe. 5. Klik op OK.

Taken en taaktypen exporteren


U kunt taken en taaktypen vanuit de **Taakmanager** naar externe software voor projectmanagement exporteren.

Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.

Taak	Actie
Taken exporteren	<ol style="list-style-type: none">1. Klik op  > Exporteren....2. Blader naar het bestand dat u wilt exporteren.3. Klik op Opslaan. <p>Taakafhankelijkheden worden geëxporteerd.</p> <p>Als de taken alleen geplande datums bevatten, worden deze als geplande datums geëxporteerd. Als de taken geplande en werkelijke datums bevatten, worden de geplande datums als basislijndatums geëxporteerd en de werkelijke datums als geplande datums.</p>
Taaktypen exporteren	<ol style="list-style-type: none">1. Klik op  > Taaktypen....2. Klik op Exporteren....3. Blader naar het bestand dat u wilt exporteren.4. Klik op Opslaan.

2.5 Een taakplanning vanuit de Taakmanager afdrukken

U kunt taakplanningen vanuit de **Taakmanager** afdrukken. De planning wordt standaard afgedrukt vanaf de eerste datum tot de laatste datum die in het Gantt-diagram zichtbaar is.

1. Als u de **Taakmanager** wilt openen, klikt u op het lint op **Beheren** en vervolgens klikt u op **Taken**.
2. Klik op .
3. Selecteer de geschikte afdrুকopties:
 - Klik op **Pagina-instellingen...** om de pagina-instellingen te wijzigen.
 - Selecteer **Naar projecteinddatum afdrukken** om de gehele planning af te drukken, zelfs als de einddatum niet zichtbaar is in het Gantt-diagram.
 - Selecteer **Wijzigen in percentage normale grootte** of **Aan pagina's aanpassen** naar behoefte.

4. Klik indien nodig op **Afdrukvoorbeeld...** om te bekijken hoe de planning wordt afgedrukt.

U kunt de planning vanuit het dialoogvenster **Afdrukvoorbeeld...** afdrukken.

5. Klik op **Afdrukken...** om de planning af te drukken.
6. Wijzig de printerinstellingen indien nodig.
7. Klik op **Afdrukken**.

TIP Vanuit de taakinformatie in de **Taakmanager** kunt u lijsten maken en hierin verschillende details over de taken opnemen, zoals de taaknaam, het taaktype, de geplande en werkelijke start- en einddatum en de voltooiingsstatus van de taak.

Zie ook

[Een taak in de Taakmanager maken \(pagina 141\)](#)

2.6 Voorbeeld: Een planning van de Taakmanager in het model weergeven

U kunt de tool **Weergave Project Status** gebruiken om de in de **Taakmanager** gemaakte taakplanningen te bekijken.

In dit voorbeeld maakt u eerst objectgroepen om te definiëren welke taken in het model worden weergegeven. De objectgroepen zijn gerelateerd aan het huidige scenario van de **Taakmanager**. Vervolgens maakt u instellingen voor de objectweergave om te definiëren hoe de taken in het model worden weergegeven. Ten slotte controleert u de taakplanning met behulp van de tool **Weergave Project Status**.

1. Maak objectgroepen voor taken:
 - a. Ga in Tekla Structures naar het tabblad **Venster** en klik op **Weergave**.
 - b. Klik op **Objectgroep....**
 - c. Maak in het dialoogvenster **Objectgroep - weergave** een objectgroep met de volgende instellingen:

-	(Categorie	Eigenschap	Voorwaarde	Waarde
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Taak	Geplande startdatum	Vroeger dan	Revisiedatum
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Taak	Geplande einddatum	Vroeger dan	Revisiedatum

- d. Voer in het vak naast de knop **Opslaan als** als een naam in voor de groep, bijvoorbeeld `Voltooid` en klik vervolgens op **Opslaan als**.

- e. Herhaal stap 1c - d om een objectgroep te maken met de naam **Gestart**. Gebruik de volgende instellingen:

-	(Categorie	Eigenschap	Voorwaarde	Waarde
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Taak	Geplande startdatum	Vroeger dan	Revisiedatum
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Taak	Geplande einddatum	Later dan of gelijk aan	Revisiedatum

- f. Herhaal stap 1c - d om een objectgroep te maken met de naam **Niet gestart**. Gebruik de volgende instellingen:

-	(Categorie	Eigenschap	Voorwaarde	Waarde
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Taak	Geplande startdatum	Later dan	Revisiedatum
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Taak	Geplande einddatum	Later dan	Revisiedatum

- g. Herhaal stap 1c - d om een objectgroep te maken met de naam **Alle**. Gebruik de volgende instellingen:





-	(Categorie	Eigenschap	Voorwaarde	Waarde
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Onderdeel	Naam	Gelijk aan	

- h. Klik op **Sluiten**.

2. Maak objectweergave-instellingen voor taken:

- Selecteer in het dialoogvenster **Objectweergave** de objectgroep **Voltooid** in de lijst in de kolom **Objectgroep**.
- Selecteer in de kolom **Kleur** een kleur voor de objectgroep, bijvoorbeeld blauw.
- Selecteer in de kolom **Doorzichtigheid** een doorzichtigheidsinstelling voor de objectgroep, bijvoorbeeld **Zichtbaar**.
- Klik op **Regel toevoegen** om een nieuwe regel toe te voegen.
- Herhaal stap 2a - d om de kleur- en doorzichtigheidsinstellingen voor de andere objectgroepen te definiëren (**Gestart**, **Niet gestart** en **Alle**).

U kunt bijvoorbeeld de volgende instellingen gebruiken:

Objectgroep	Kleur	Doorzichtigheid
Voltooid		Zichtbaar
Gestart		Zichtbaar
Niet gestart		90% transparant
Alle		50% transparant

Voer een naam in voor de objectweergave-instellingen, bijvoorbeeld **Taken** en klik vervolgens op **Opslaan als**.

- f. Klik op **OK**.

3. Controleer de taakplanning met **Weergave Project Status**:

- a. Ga in Tekla Structures naar het tabblad **Beheren** en klik op **Projectstatus**.
- b. Selecteer **Taken** in de lijst **Objectweergave**.
- c. Klik op de stapknoppen om de **Datum** te wijzigen en de wijzigingen in het model weer te geven.

Zie ook

[Een taak in de Taakmanager maken \(pagina 141\)](#)

3 Fasemanager

Gebruik de **Fasemanager** om een model in gedeelten te verdelen.

Fasen kunnen worden gebruikt om de montagevolgorden aan te geven. Aan de hand van het fasenummer kunt u lijsten en vensters maken, objecten verbergen en vergrendelen, en objecten uit andere modellen kopiëren.

U heeft bijvoorbeeld een omvangrijk project waaraan diverse gebruikers tegelijkertijd werken in de single-user modus. Maak eerst een basismodel dat bijvoorbeeld de kolommen bevat. Dit is fase 1. Vervolgens kopieert u dit basismodel naar alle gebruikers.

Elke gebruiker werkt vervolgens aan een apart gedeelte van het gebouw. Als een onderdeel van het model voltooid is, kunt u dit terug naar het basismodel kopiëren als een aparte fase (fase 2, 3 enzovoort).

OPMERKING Als u objecten tussen modellen kopieert met behulp van fasen, moet het doelmodel met dezelfde of een nieuwere versie van Tekla Structures als het bronmodel zijn gemaakt. U kunt niet van een nieuwere versie naar een oudere versie kopiëren.

3.1 Het model in fasen verdelen

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Fasen**.
Het dialoogvenster **Fasemanager** verschijnt.
2. Klik op **Toevoegen** om nieuwe fasen te maken.
3. Klik op **Huidige fase** om van de geselecteerde fase de huidige fase te maken.

Vanaf nu worden alle objecten die u maakt door Tekla Structures toegewezen aan de huidige fase. Het teken @ voor het fasenummer geeft de huidige fase aan.

4. Verdeel het model in fasen.

- a. Als u de fase van een object wilt weten, selecteert u een object en klikt u op **Fase geselecteerde onderdeel**.
In Tekla Structures wordt de fase van het object geselecteerd.
 - b. Als u wilt zien welke objecten bij een bepaalde fase horen, selecteert u een fase in de lijst en klikt u vervolgens op **Onderdelen geselecteerde fase**.
In Tekla Structures worden de corresponderende objecten in het model gemarkeerd.
 - c. Als u de fase van één of meer objecten wilt wijzigen, selecteert u de objecten, selecteert u een fase in de lijst en klikt u vervolgens op **Wijzig fase**.
5. Klik op **OK** om uw wijzigingen op te slaan.

3.2 Objecten in specifieke fasen vergrendelen en ontgrendelen

Als u wilt voorkomen dat modelobjecten per ongeluk worden gewijzigd of verwijderd, kunt u ze vergrendelen. U kunt bijvoorbeeld onderdelen, bouten, lassen en referentiemodellen in een Tekla Structures-model vergrendelen aan de hand van hun fase.

Wanneer een object is vergrendeld, kunt u de eigenschappen niet wijzigen of het object verwijderen. U kunt alleen gebruikersattributen van een object wijzigen die geen invloed hebben op de nummering. Als u probeert een vergrendeld object te wijzigen of te verwijderen, geeft Tekla Structures de volgende melding:

"Er zijn vergrendelde objecten, zie lijst. De bewerking kon niet worden uitgevoerd."

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Fasen**.
2. Selecteer in het dialoogvenster **Fasemanager** de fasen waarvan u de objecten wilt vergrendelen of ontgrendelen.
3. U kunt het volgende doen:
 - Als u objecten wilt vergrendelen, klikt u op **Lock objecten**.
Tekla Structures stelt het gebruikersattribuut **Locked** in op **Ja** voor de objecten in de geselecteerde fasen.

- Als u objecten wilt ontgrendelen, klikt u op **Unlock objecten**.
Tekla Structures stelt het gebruikersattribuut **Locked** in op **Nee** voor de objecten in de geselecteerde fasen.

Raadpleeg voor informatie over hoe u modelobjecten tegen per ongeluk wijzigen in de multi-user modus beschermt Toegangsrechten in de multi-user modus.

3.3 Aangepaste fase-eigenschappen definiëren

U kunt aangepaste fase eigenschappen toevoegen. Deze worden weergegeven als extra kolommen in het dialoogvenster **Fasemanager**.

Definieer de namen van fase eigenschappen in het bestand `objects.inp`. Als u fase eigenschappen in lijsten en templates wilt gebruiken, gebruikt u de syntaxis `PHASE.ATTRIBUTE_NAME` in de veldnaam van de fase-eigenschap.


Het standaardbestand `objects.inp` bevat een gedeelte **Faseattributen** met syntaxisvoorbeelden. Raadpleeg voor meer informatie Properties of the `objects.inp` file.

4 Vrachten samenstellen

Met vrachten kunt u merken groeperen voor vervoer naar de bouwplaats. Voor het samenstellen van een vracht wordt aan de hand van onderdelen van het model bepaald hoeveel er kan worden vervoerd door een vrachtwagen.

U kunt bijvoorbeeld berekenen hoeveel ritten nodig zijn om het beton te gieten voor de fundering of voor platen voor een bepaald gedeelte van het model. Met deze informatie is het eenvoudiger om de vereisten voor een gebied te bepalen en een montageschema op te stellen.

Bij het definiëren van vrachten moet u rekening houden met de capaciteit van het voertuig, omdat een vracht de maximale laadcapaciteit niet mag overschrijden. U kunt de grootte van vrachtladingen berekenen op basis van het gewicht van de materialen en de hoeveelheden in het model. Voor de meeste onderdelen wordt het gewicht gebaseerd op de grootte, de lengte en het materiaal van het onderdeel.

TIP Als u de eigenschappen van een onderdeel wilt weergeven, dubbelklikt u op het onderdeel of klikt u op **Informatie object**  en selecteert u het onderdeel.

U kunt vrachten gebruiken in combinatie met de tool **Sequencer**. U kunt bijvoorbeeld elk onderdeel van het model op een bepaalde vrachtwagen laden op basis van de montagevolgorde van het onderdeel.

Het samenstellen van vrachten is voor stalen en betonnen onderdelen in grote lijnen gelijk. Bij beton dat op locatie wordt gestort, moet u er echter rekening mee houden dat het beton wordt vervoerd in een cementwagen (bijvoorbeeld in een vrachtwagen met een capaciteit van zeven kubieke meter). In dat geval moet u de gewichtscapaciteit van het voertuig berekenen voordat u het aantal vrachten definieert.

4.1 Een vracht maken

Maak vrachten om merken voor transport naar een bouwplaats te groeperen.

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Vracht samenstellen**.

2. Klik op **Eigenschappen...** om het dialoogvenster **Vracht-eigenschappen** weer te geven.
3. Voer een naam in het vak onder in het dialoogvenster in.
4. Voer een vrachtnummer in het vak **Nummer** in.
5. Voer het maximumgewicht van de vracht in het vak **Maximum gewicht** in. De eenheden hangen af van de instellingen in het menu **Bestand --> Instellingen --> Opties --> Eenheden en decimalen** .
6. Klik op **Toevoegen**.

In Tekla Structures wordt een lege vracht gemaakt met de gedefinieerde eigenschappen.

4.2 Onderdelen aan een vracht toevoegen

Nadat u de benodigde vrachten hebt gemaakt, moet u de afzonderlijke onderdelen van het model selecteren en toewijzen aan een vracht totdat het totale gewicht van de vracht is bereikt.

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Vracht samenstellen**.
2. Selecteer een bestaande vracht in de lijst.

In Tekla Structures worden de onderdelen gemarkeerd die zijn opgenomen in de vracht. Het totale gewicht van de vracht en het aantal merken dat de vracht bevat, worden weergegeven bij **Overgenomen waarden**.

3. Houd de **Shift**-toets ingedrukt en selecteer de onderdelen die u wilt toevoegen aan de vracht.
4. Klik op **Geselecteerde opslaan**.

Het gewicht en het aantal toegevoegde onderdelen worden weergegeven bij **Huidige waarden**. Tekla Structures geeft een waarschuwing als het maximumgewicht van de vracht wordt overschreden.

5. Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Wanneer u het dialoogvenster opnieuw opent, worden het aantal en het gewicht van de onderdelen die u heeft toegevoegd bij **Overgenomen waarden** weergegeven.

ATTENTIE Onderdelen kunnen slechts tot één vracht tegelijk behoren. Als u onderdelen toevoegt die zich al in een andere vracht bevinden, worden de onderdelen uit die vracht verwijderd.

4.3 Onderdelen uit een vracht verwijderen

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Vracht samenstellen**.
2. Selecteer een bestaande vracht in de lijst.
In Tekla Structures worden de onderdelen gemarkeerd die zijn opgenomen in de vracht.
3. Houd **Ctrl** ingedrukt en selecteer de onderdelen die u uit de vracht wilt verwijderen.
Als u alle onderdelen uit de vracht wilt verwijderen, klikt u ergens in het model zonder **Ctrl** ingedrukt te houden.
In Tekla Structures wordt de selectie van de onderdelen ongedaan gemaakt.
4. Klik op **Geselecteerde opslaan**.
5. Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

4.4 Een vracht verwijderen

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Vracht samenstellen**.
2. Klik op **Eigenschappen...**
3. Selecteer een bestaande vracht in de lijst.
4. Klik op **Verwijderen**.

5 Sequencer

Met de tool **Sequencer** kunt u volgorden maken en oplopende nummers aan onderdelen toewijzen.

U kunt meerdere volgorden voor verschillende doeleinden definiëren en een onderdeel kan bij meerdere volgorden horen. U kunt bijvoorbeeld montagevolgorden maken om de volgorde te definiëren waarin onderdelen moeten worden gemonteerd.

De werking van de **Sequencer** bestaat uit het toewijzen van een volgnummer aan een gebruikersattribuut (UDA) van een onderdeel. Als u de volgnummers achteraf wilt weergeven en wijzigen, moet u eerst een nieuw gebruikersattribuut maken waaraan u de volgnummers toewijst.

Beperkingen

De **Sequencer** werkt niet voor objecten die zich binnen een referentiemodel bevinden.

5.1 Een volgorde maken

1. Eerst maakt u een gebruikersattribuut (UDA) waaraan u volgnummers toewijst.

Zoek in het bestand `objects.inp` naar het gedeelte `Part attributes` om een nieuw gebruikersattribuut (UDA) toe te voegen. Het `value_type` moet `integer` zijn en het `field_format` moet `%d` zijn.

Bijvoorbeeld:

```
attribute("SEQUENCE_1", "Sequence 1", integer, "%d", no, none, "0.0", "0.0")
```

2. Ga in Tekla Structures naar het tabblad **Beheren** en klik op **Sequencer**. Het dialoogvenster **Sequencer eigenschappen** wordt geopend.

- Voer in de **Sequence naam** de naam van de volgorde in. De volgordenaam moet precies hetzelfde zijn als de naam van het gebruikersattribuut dat in het bestand `objects.inp` wordt gedefinieerd.
Bijvoorbeeld `SEQUENCE_1`.
- Klik op **Toepassen**.
- Selecteer de onderdelen die u in de volgorde wilt opnemen.
Het eerste onderdeel krijgt volgnummer 1, het tweede onderdeel nummer 2 enzovoort.

Het dialoogvenster **Sequencer eigenschappen** geeft de volgorden weer die u in het vak **Sequence naam** hebt ingevoerd. **Max. aantal** geeft het hoogste nummer weer dat in de geselecteerde volgorde in gebruik is.

Sequence naam	Max. aantal
SEQUENCE_2	9

SEQUENCE_1
SEQUENCE_2
SEQUENCE_3

Als u een onderdeel selecteert dat al in de volgorde is opgenomen, vraagt Tekla Structures of u het bestaande nummer wilt overschrijven. Als u op **Ja** klikt, geeft Tekla Structures het eerstvolgende beschikbare nummer aan het onderdeel.

- Als u klaar bent met het toevoegen van onderdelen aan de reeks, klikt u met de rechtermuisknop en selecteert u **Interrupt** of drukt u op **Esc**.


5.2 Onderdelen aan een volgorde toevoegen

U kunt nieuwe onderdelen aan het einde van een bestaande volgorde toevoegen. Als u onderdelen in het midden van de volgorde wilt toevoegen, moet u de hele volgorde opnieuw definiëren.

- Klik op het tabblad **Beheren** op **Sequencer**.
- Selecteer een reeksnaam in de lijst.
- Klik op **OK** of **Toepassen**.
- Selecteer de onderdelen die u wilt toevoegen aan de reeks.
- Als u klaar bent met het toevoegen van onderdelen aan de reeks, klikt u met de rechtermuisknop en selecteert u **Interrupt** of drukt u op **Esc**.

5.3 De volgorde van een onderdeel controleren

U kunt de naam van de volgorde en het nummer van een onderdeel controleren door het commando **Informatie object** te gebruiken.

1. Klik op het lint op **Informatie object** .
2. Selecteer een onderdeel.

In Tekla Structures worden de eigenschappen van het onderdeel weergegeven. De naam van de volgorde en het nummer van de volgorde worden weergegeven bij **Meer**. Bijvoorbeeld:

```
Meer:  
SEQUENCE_1      : 5  
SEQUENCE_3      : 4  
SEQUENCE_2      : 9
```

5.4 Het volgnummer van een onderdeel wijzigen

U kunt het volgnummer wijzigen dat aan een gebruikersattribuut (UDA) van een onderdeel is toegewezen.

1. Dubbelklik op een onderdeel om de onderdeeleeigenschappen in het eigenschappenpaneel te openen.
2. Klik op **Meer**.
Het huidige volgnummer wordt weergegeven naast het UDA waaraan u het volgnummer hebt toegewezen. Bijvoorbeeld `Sequence 1`.
3. Wijzig het volgnummer.
4. Klik op **Wijzig**.

5.5 Een volgorde verwijderen

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Sequencer**.
2. Selecteer een reeksnaam in de lijst.
3. Klik op **Verwijderen** en klik vervolgens op **Ja**.

6 Projectstatusweergave

Gebruik de tool **Weergave Project Status** om de status van modelobjecten in een bepaalde periode te bekijken.

U kunt **Weergave Project Status** bijvoorbeeld gebruiken om het montageschema voor groepen onderdelen met verschillende kleuren weer te geven en de onderdelen aan te duiden die volgens de planning in een bepaalde periode moeten worden gefabriceerd.

Voordat u projectstatusweergaven kunt maken, moet u een paar kleur- en doorzichtigheidsinstellingen definiëren, die objectengroepen bevatten op basis van datumregels.

Met de **Taakmanager** kunt u ook taken voor onderdelen en merken definiëren. De projectstatusweergave kan dan worden [gebaseerd op taken \(pagina 160\)](#).

6.1 Een weergave maken

Maak weergave-instellingen om de projectstatus van modelobjecten in een bepaalde periode weer te geven.

1. Klik op het tabblad **Beheren** op **Projectstatus** om het dialoogvenster **Weergave Project Status** te openen.
2. Wijzig de weergave-instellingen.
 - a. Selecteer in de lijst **Objectweergave** een van de vooraf gedefinieerde instellingen voor de objectweergave.
 - b. Definieer een start- en einddatum voor de tijdschuifbalk.
 - c. Definieer de lengte van de tijdstap.
3. Schakel het selectievakje **Venster automatisch verversen** in.
4. Voer een unieke naam in het vak naast de knop **Opslaan als** in.
5. Klik op **Opslaan als** om de weergave-instellingen op te slaan.
6. Klik op de stapknoppen om de weergave in het model weer te geven.

6.2 Weergave-instellingen naar een ander model kopiëren

U kunt weergave-instellingen van de projectstatus naar een ander model kopiëren. De bestanden voor weergave-instellingen bevinden zich in de map `\attributes` van het model en hebben de bestandsextensie `.4d`.

1. Selecteer in de map `\attributes` van het model de weergave-instellingen die u wilt kopiëren.
2. Selecteer waar u de instellingen naartoe wilt kopiëren.
 - Als u instellingen beschikbaar wilt maken in een ander model, kopieert u deze naar de map `\attributes` van het doelmodel.
 - Als u de instellingen in alle modellen beschikbaar wilt maken, kopieert u deze naar de project- of bedrijfsmap die door de variabele `XS_PROJECT` of `XS_FIRM` is gedefinieerd.
3. Sla een kopie van het bestand met instellingen voor de objectweergave (`.rep`) en de bestanden met objectgroepen (`.PObjGrp`) op in de `\attributes`-, project- en bedrijfsmappen om ervoor te zorgen dat alle bestanden correct functioneren.
4. Start Tekla Structures opnieuw op.

6.3 Weergave-instellingen verwijderen

Verwijder de weergave-instellingen voor de projectstatus die met de tool **Weergave Project Status** zijn gemaakt.

1. Verwijder de weergave-instellingen in de map `\attributes` van het model.

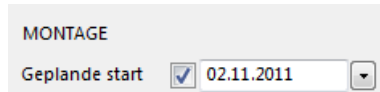
Weergave-instellingen voor de projectstatus hebben de bestandsextensie `.4d`.
2. Start Tekla Structures opnieuw op.

6.4 Voorbeeld van een weergave van de projectstatus: Het montageschema van een project visualiseren

Dit voorbeeld geeft weer hoe u montageschema's met de tool **Weergave Project Status** moet weergeven.

1. Definieer een montageschema voor onderdelen met behulp van het gebruikersattribuut **Geplande start**.

- a. Dubbelklik op een onderdeel om de onderdeeleigenschappen in het eigenschappenpaneel te openen.
- b. Klik op **Gebruikersattributen**.
- c. Wijzig op het tabblad **Workflow** de waarde van het gebruikersattribuut **Geplande start** in het gedeelte **Montage**.



- d. Schakel het selectievakje **Geplande start** in.
- e. Controleer of alle andere selectievakjes zijn uitgeschakeld.
- f. Selecteer alle onderdelen waarvoor u dezelfde montagedatum wilt gebruiken.

TIP U kunt onderdelen eenvoudig selecteren door een apart selectiefilter te maken voor elke groep onderdelen.

- g. Klik op **Wijzig**.
 - h. Herhaal de stappen voor elke groep onderdelen in het model.
U kunt voor elke groep onderdelen een verschillende montagedatum gebruiken.
2. Selecteer objecten voor de weergave door een objectgroep te maken die definieert welke objecten tijdens de weergave in het model worden getoond.
 - a. Klik op het tabblad **Venster** op **Weergave** om het dialoogvenster **Objectweergave** te openen.
 - b. Klik op **Objectgroep...** om het dialoogvenster **Objectgroep - weergave** te openen.
 - c. Maak een objectgroep die alle objecten bevat waarvan het gebruikersattribuut **Geplande start** eerder is dan of gelijk is aan de revisiedatum.

Definieer de volgende instellingen:

- Selecteer **Object** in de lijst **Categorie**.
- Selecteer `PLANNED_START_E` in de lijst **Eigenschap**.
- Selecteer **Vroeger dan of gelijk aan** in de lijst **Voorwaarde**.
- Selecteer **Selecteer datum** in de lijst **Waarde**.
- In het dialoogvenster **Selecteer datum** selecteert u **Revisiedatum** en klikt u op **OK**.

- d. Voer een in het vak naast de knop **Opslaan als** een naam voor de groep in. bijvoorbeeld
 schema_gelijk_of_vroeger_revisie_datum.
- e. Klik op **Opslaan als**.

(Categorie	Eigenschappen	Voorwaarde	Waarde
<input checked="" type="checkbox"/>	Object	PLANNED_START_E	Vroeger dan of gelijk aan	Revisie datum

3. Definieer de kleur en doorzichtigheid van de geselecteerde objecten met behulp van kleur- en transparantie-instellingen die definiëren **hoe** de objecten tijdens de weergave worden weergegeven.
- a. Klik op het tabblad **Venster** op **Weergave** om het dialoogvenster **Objectweergave** te openen.
- b. Definieer de instellingen van de kleur en doorzichtigheid voor de objectgroep die u in stap 2 hebt gemaakt.
- Klik op **Regel toevoegen**.
 - Selecteer in de lijst **Objectgroep** de objectgroep die u zojuist hebt gemaakt.
 - Selecteer **Kleur per klasse** in de lijst **Kleur**.
 - Selecteer **Zichtbaar** in de lijst **Doorzichtigheid**.
- c. Definieer een andere set met kleur- en doorzichtigheidsinstellingen om de rest van de onderdelen van het model te verbergen.
- Klik op **Regel toevoegen**.
 - Selecteer in de lijst **Objectgroep** de objectgroep All.
 - Selecteer **Kleur per klasse** in de lijst **Kleur**.
 - Selecteer **Verborgen** in de lijst **Doorzichtigheid**.
- d. Voer een in het vak naast de knop **Opslaan als** een naam voor de instellingen in. Bijvoorbeeld geplande_montagedatum.
- e. Klik op **Opslaan als**.

Object groep	Kleur	Doorzichtigheid
schema_gelijk_of_vroeger_revisie_datum	Kleur volgens klasse	Zichtbaar
All	Kleur volgens klasse	Onzichtbaar

4. Definieer een periode voor de weergave.
- a. Klik op het tabblad **Beheren** op **Projectstatus** om het dialoogvenster **Weergave Project Status** te openen.
- b. Definieer de lengte van de tijdstap.
- c. Definieer een start- en einddatum voor de tijdschuifbalk.

- d. Selecteer in de lijst **Objectweergave** de instelling voor de objectweergave die u in stap 3 hebt gemaakt.
- e. Schakel het selectievakje **Venster automatisch verversen** in.
- f. Voer een in het vak naast de knop **Opslaan als** een naam voor de weergave in.
- g. Klik op **Opslaan als** om de weergave-instellingen op te slaan.

Herzien

Datum herzien: 02.11.2011

Stap terug of vooruit:

<< >> 3 dag(en)

Of selecteer een datum op de tijdschuif:

Schaal start: 02.11.2011

Schaal eind: 02.11.2011

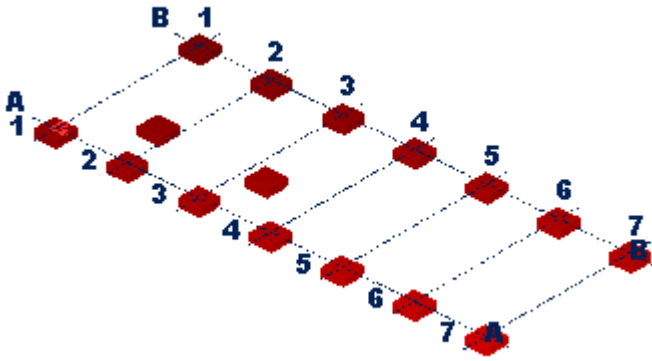
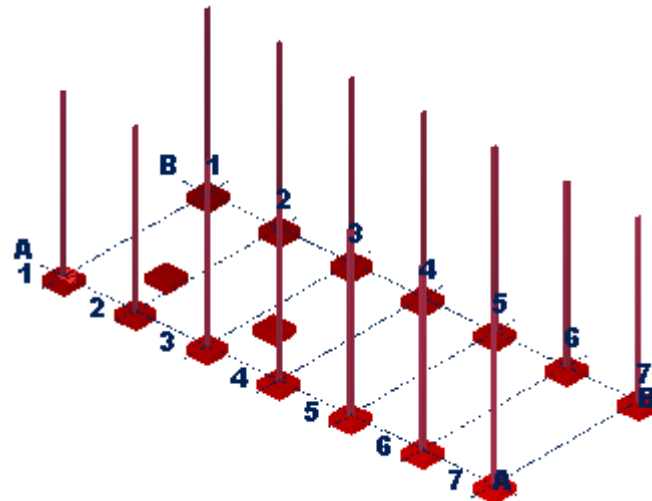
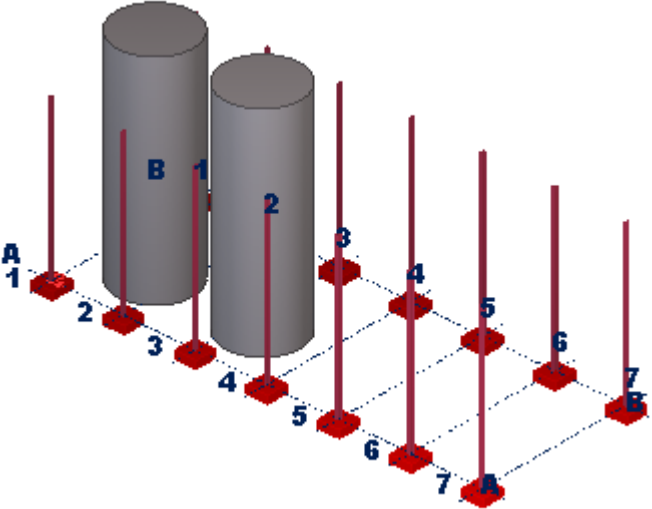
Object weergave: geplande_montagedatum

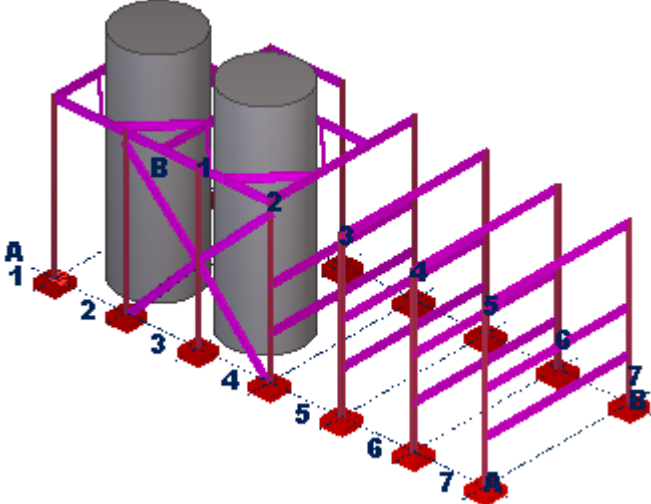
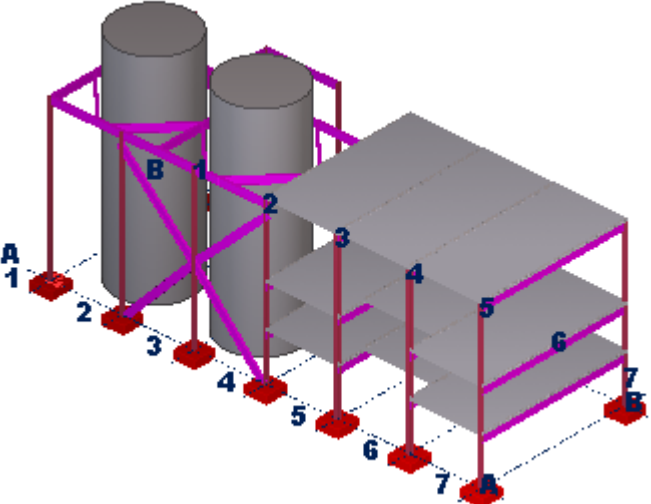
Automatisch venster verversen

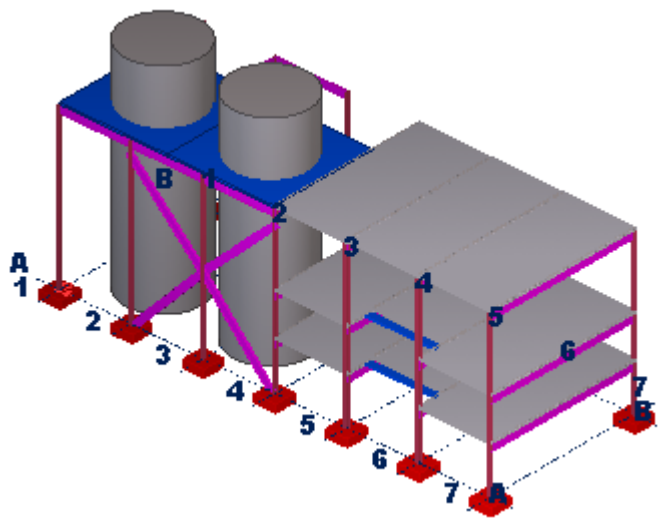
5. Geef het montageschema met de tool **Weergave Project Status** weer.
 - a. Klik op het tabblad **Beheren** op **Projectstatus** om het dialoogvenster **Weergave Project Status** te openen.
 - b. Selecteer in de lijst naast de knop **Laad** de weergave-instelling die u in stap 4 hebt gemaakt.
 - c. Klik op **Laad**.
 - d. Klik op de stapknoppen om de weergave in het model weer te geven.

In de onderstaande afbeeldingen ziet u hoe de objecten worden weergegeven als u de revisiedatum wijzigt.

Revisiedatum	Weergave
2 november	

Revisiedatum	Weergave
5 november	 <p>A 3D perspective diagram of a 7x7 grid. The nodes are red diamonds. The front row is labeled 'A' and the back row is labeled 'B'. Nodes are numbered 1 through 7 from left to right in both rows. Dashed lines connect adjacent nodes in a grid pattern.</p>
8 november	 <p>The same 3D grid diagram as in the previous row, but with vertical red lines extending upwards from each of the 49 nodes, representing a progression of the project.</p>
11 november	 <p>The same 3D grid diagram, now featuring two large grey cylinders. One cylinder is labeled 'B 1' and is positioned above the node at the intersection of the second row and third column. The other is labeled 'B 2' and is positioned above the node at the intersection of the second row and fourth column.</p>

Revisiedatum	Weergave
14 november	
17 november	

Revisiedatum	Weergave
20 november	

7 Vrijwaring

© 2019 Trimble Solutions Corporation en haar licentieverstrekkers. Alle rechten voorbehouden.

Dit Handboek is opgesteld voor gebruik met de bijbehorende Software. Gebruik van de Software en gebruik van dit Handboek zijn onderworpen aan een Gebruiksrechtovereenkomst. In de Gebruiksrechtovereenkomst zijn onder andere bepaalde garanties voor de Software en dit Handboek, uitsluiting van andere garanties, beperkingen van verhaalsmogelijkheden voor schade en toegestane toepassingen van de Software vastgelegd. Tevens wordt hierin gedefinieerd of u een bevoegde gebruiker van de Software bent. Alle informatie in dit Handboek wordt verstrekt met de garantie die in de Gebruiksrechtovereenkomst is bepaald. Zie de Gebruiksrechtovereenkomst voor belangrijke verplichtingen en toepasselijke beperkingen en restricties van uw rechten. Trimble biedt geen garantie dat de tekst geen technische onnauwkeurigheid of typefouten bevat. Trimble behoudt zich het recht voor om dit handboek te wijzigen of aan te vullen als gevolg van wijzigingen in de software of andersoortige wijzigingen.

Bovendien wordt het Handboek bij de Software beschermd door wetten en internationale verdragen betreffende auteursrecht. Onbevoegde reproductie, weergave, modificatie of distributie van dit Handboek of enig deel hiervan kan ernstige civielrechtelijke en strafrechtelijke straffen tot gevolg hebben en zal worden vervolgd met alle middelen die de wet toestaat.

Tekla, Tekla Structures, Tekla BIMsight, BIMsight, Tekla Civil, Tedds, Solve, Fastrak en Orion zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Trimble Solutions Corporation in de Europese Unie, de Verenigde Staten en/of andere landen. Meer over Trimble Solutions-handelsmerken: <http://www.tekla.com/tekla-trademarks>. Trimble is een gedeponeerd handelsmerk of handelsmerk van Trimble Inc. in de Europese Unie, in de Verenigde Staten en/of andere landen. Meer over Trimble-handelsmerken: <http://www.trimble.com/trademarks.aspx>. Namen van andere producten en bedrijven in deze handleiding kunnen handelsmerken van de respectievelijke eigenaren zijn. Door een product of merk van derden te noemen, wil Trimble geen partnerschap met of goedkeuring van deze derden suggereren. Tekla wijst elke partnerschap of goedkeuring af, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.

Delen van deze software:

D-Cubed 2D DCM © 2010 Siemens Industry Software Limited. Alle rechten voorbehouden.

EPM toolkit © 1995-2006 Jotne EPM Technology a.s., Oslo, Noorwegen. Alle rechten voorbehouden.

Open Cascade Express Mesh © 2015 OPEN CASCADE S.A.S. Alle rechten voorbehouden.

PolyBoolean C++ Library © 2001-2012 Complex A5 Co. Ltd. Alle rechten voorbehouden.

FLY SDK - CAD SDK © 2012 VisualIntegrity™. Alle rechten voorbehouden.

Teigha © 2002-2016 Open Design Alliance. Alle rechten voorbehouden.

CADhatch.com © 2017. Alle rechten voorbehouden.

FlexNet Publisher © 2014 Flexera Software LLC. Alle rechten voorbehouden.

Dit product bevat vertrouwelijke technologie, informatie en creatieve producten die eigendom zijn van en beschikbaar worden gesteld door Flexera Software LLC en hun eventuele licentieverstrekkers. Het is ten strengste verboden dergelijke technologie, geheel of gedeeltelijk, op enige wijze te gebruiken, kopiëren, publiceren, verspreiden, vertonen, wijzigen of over te dragen zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van Flexera Software LLC. Het bezit van deze technologie behelst geen enkele verlening van licentie of rechten op grond van de rechten op intellectueel eigendom van Flexera LLC zij het door uitsluiting, implicatie of een andere reden, tenzij uitdrukkelijk schriftelijk verleend door Flexera Software LLC.

Als u de openbronsoftwarelicenties van derden wilt zien, gaat u naar Tekla Structures, klikt u in het menu **Bestand** --> **Help** --> **Info Tekla Structures** klikt u vervolgens op de optie **Licenties van derden**.

De in deze handleiding beschreven elementen van de software worden beschermd door meerdere patenten en mogelijke in behandeling zijnde patentaanvragen in de Verenigde Staten en/of andere landen. Ga voor meer informatie naar pagina <http://www.tekla.com/tekla-patents>.

Trefwoordenregister

4	4D-tool, zie weergave project status.....	172
A	aangepaste fasen.....	163
B	betonelementen vracht samenstellen.....	166
F	fasen.....	163
G	gebruikersattributen volgorden.....	169
M	merken vracht samenstellen.....	166
	modellen verdelen.....	163
	modellen verdelen in fasen.....	163
	montagevolgorden.....	163
N	nummers volgorden.....	169
O	onderdelen volgorden.....	169
	ontgrendelen modelobjecten per fase.....	163
	Organisator.....	5
	aangepaste eigenschappen maken.....	28
	aangepaste formules maken.....	30
	aanpassen.....	59
	categorieën.....	35
	categorieën exporteren.....	67
	categorieën importeren.....	69
	categorieën maken.....	37,43,44,48,51
	Categorieën Modelorganisator.....	70
	categorieën verwijderen.....	59
	categorieën wijzigen.....	53
	classificatiecode.....	116
	database bijwerken.....	62
	eenheden instellen.....	18
	eigenschappentemplates exporteren..	34
	eigenschappentemplates importeren..	33
	eigenschappentemplates maken.....	25
	eigenschappentemplates verwijderen.	33
	eigenschapswaarden berekenen.....	17
	IFC-categorieën importeren.....	71
	instellen.....	59
	kleurenssets maken.....	32
	multi-user modus.....	71
	naar IFC exporteren.....	116
	objecteigenschappen exporteren.....	19
	objecteigenschappen groeperen.....	14
	objecteigenschappen weergeven.....	6
	objecten uitsluiten.....	61
	ontbrekende objecten.....	61
	opnieuw laden.....	62
	rapportage.....	65
	subcategorieën maken.....	51
	synchroniseren.....	62
	vernieuwen.....	62

voorbeeld van het gebruik van de Organisator om bouten te beheren...	128
voorbeeld van het gebruik van de Organisator om merken te beheren...	130
voorbeeld van het gebruik van de Organisator voor prefab.....	132
voorbeeld van het maken van categorieën.....	72
voorbeeld van het maken van categorieën voor architectureel ontwerp	125
voorbeeld van het maken van categorieën voor structureel ontwerp....	123
voorbeeld van het maken van een Organisator-workflow....	72,123,125,128,130,132
voorbeeld van het opsporen van objecteigenschappen.....	85
voorbeeld van het rapporteren van de projectstatus.....	101
voorbeeld van het rapporteren van oppervlakten.....	92,101

taken weergeven.....	154
----------------------	-----

V

vergrendelen	
modelobjecten per fase.....	163
volgorden	
gebruikersattributen.....	169
vracht samenstellen.....	166

P

projectstatusweergave.....	172
----------------------------	-----

T

Taakmanager.....	136
afdrukken.....	159
afhankelijkheden.....	141
exporteren.....	157
filteren van taken.....	154
Gantt-diagram.....	137
gebruikersattributen.....	141
gebruikersinterface.....	137
importeren.....	157
objecten aan taken toevoegen.....	141
objecten volgen.....	141
planning.....	141
planning volgen.....	141
planning weergeven.....	160
taakeigenschappen.....	141
taken aan model koppelen.....	141
taken maken.....	141