

Armação

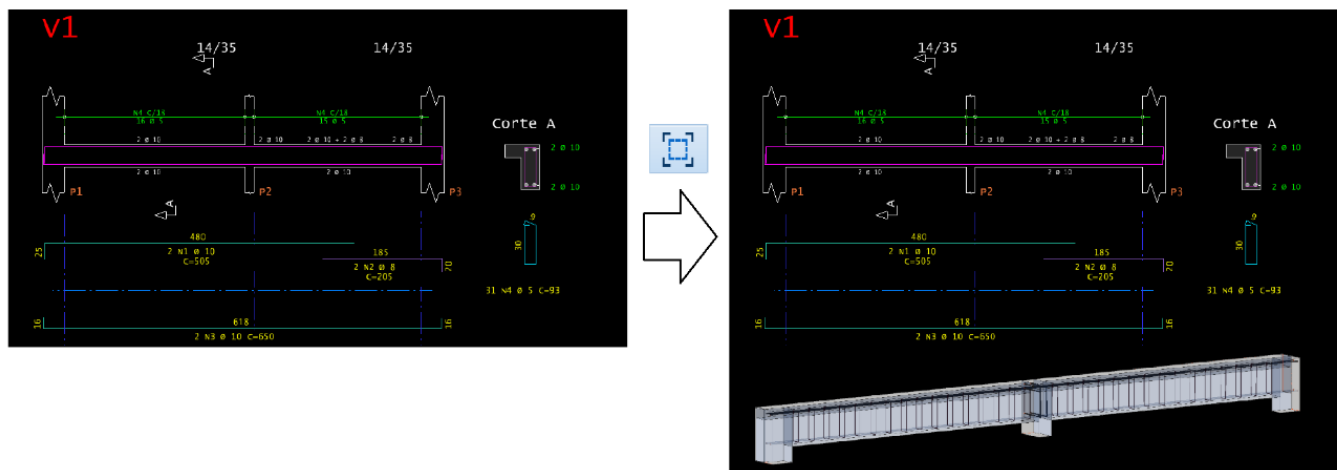
Com o comando "Detalhes 3D" está no grupo "Processar" do Gerenciador TQS, com este comando é possível inserir automaticamente um detalhe 3D em um desenho de armação gerado pelos Sistemas TQS.

Portanto, ao concluir o Processamento Global, tendo gerados os desenhos de armações, ou executado o Detalhamento das vigas de um pavimento, ou dos pilares ou das fundações do projeto, será possível executar o comando "Detalhe 3D".

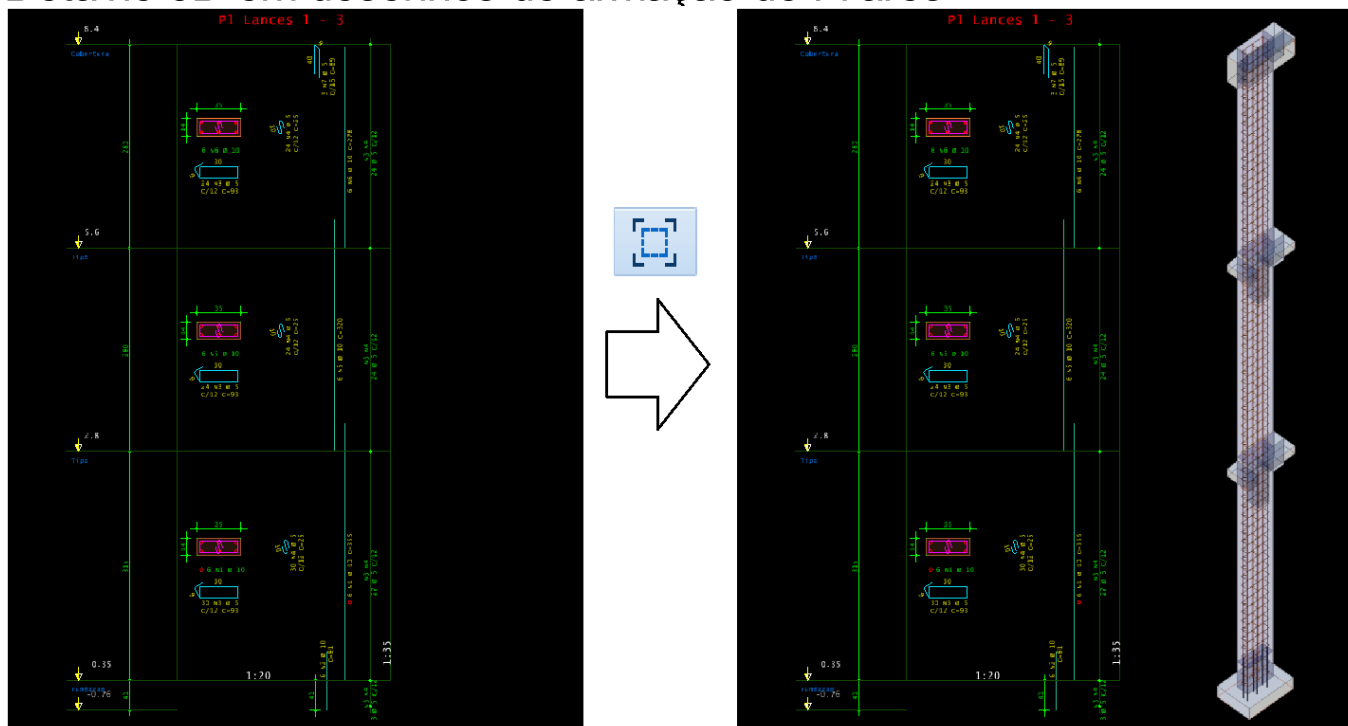
Este comando apresenta uma janela de interface, onde será possível escolher para quais desenhos de armações que já existem, se deseja a imagem 3D como Viewport. Assim como no Visualizador 3D do edifício, nesta mesma janela de interface, também é possível personalizar os Detalhes 3D, clicando no botão "Aparência 3D".

O comando "Detalhes 3D" está disponível no grupo "Processar" do Gerenciador TQS para os Sistemas Vigas, Pilares e Lajes.

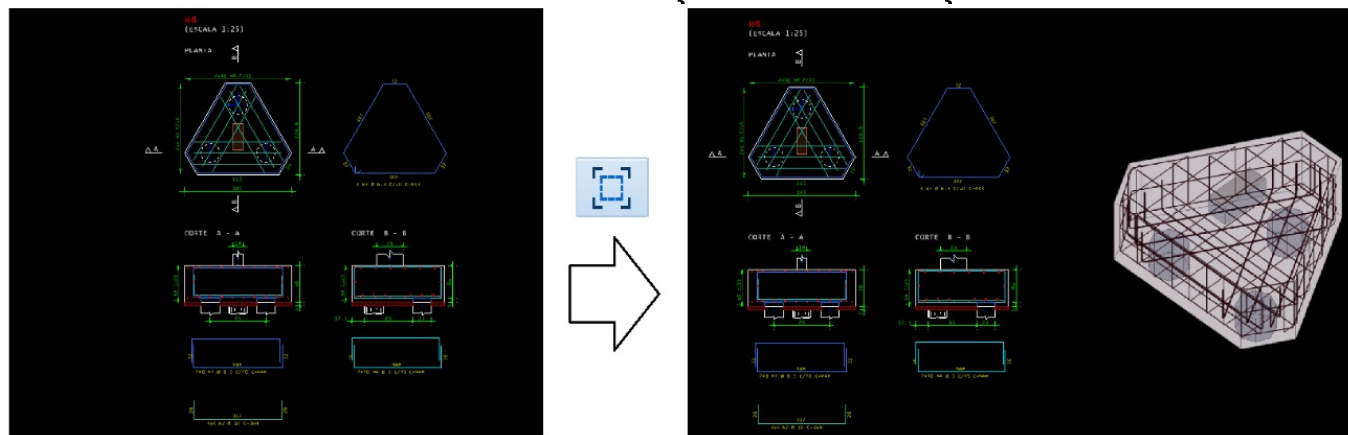
Detalhe 3D em desenhos de armação de vigas



Detalhe 3D em desenhos de armação de Pilares



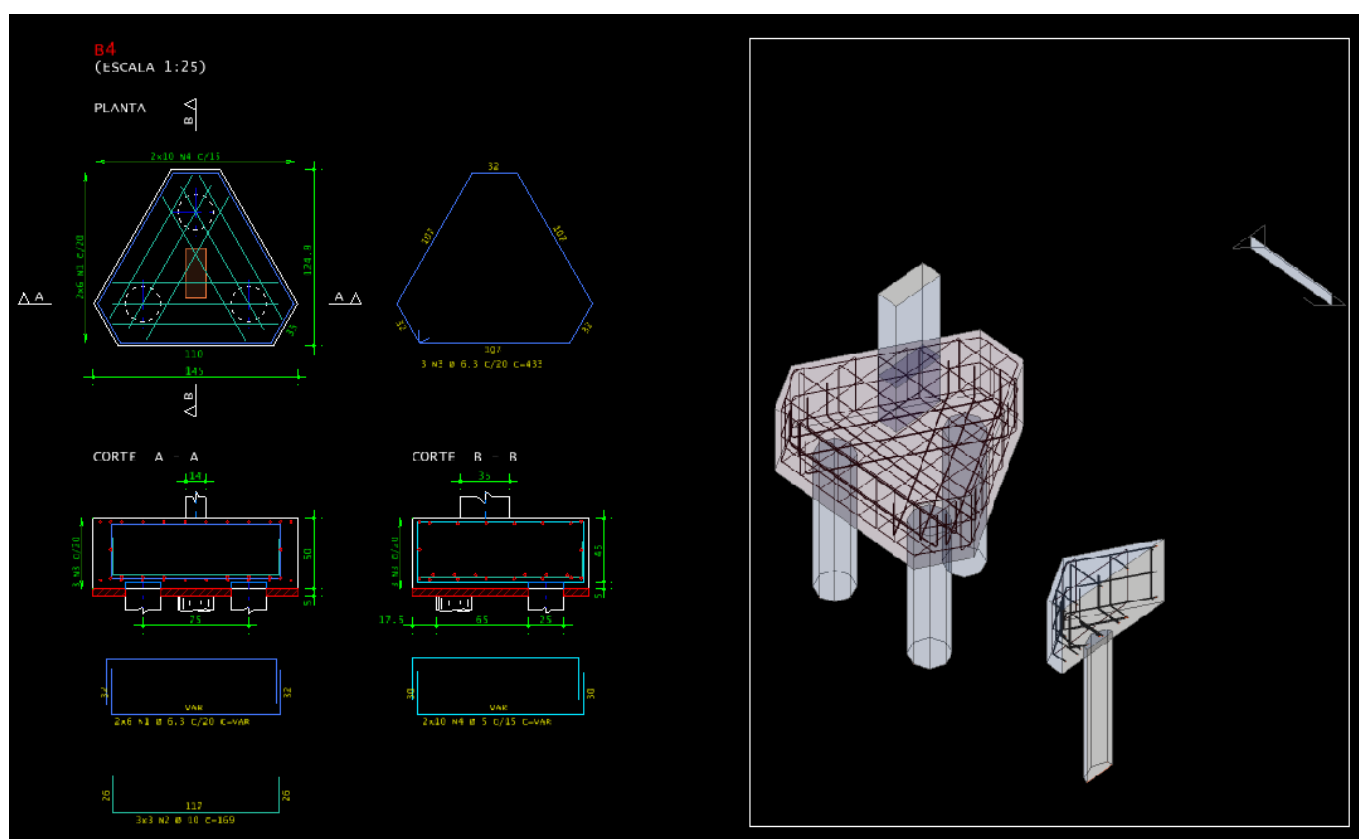
Detalhe 3D em desenhos de armação de Fundações



Uma vez que um Detalhe 3D já está no desenho de armação de Vigas, Pilares, Sapatas e Blocos de fundação, é possível modificar o Viewport deste Detalhe 3D, editando o próprio desenho de armação.

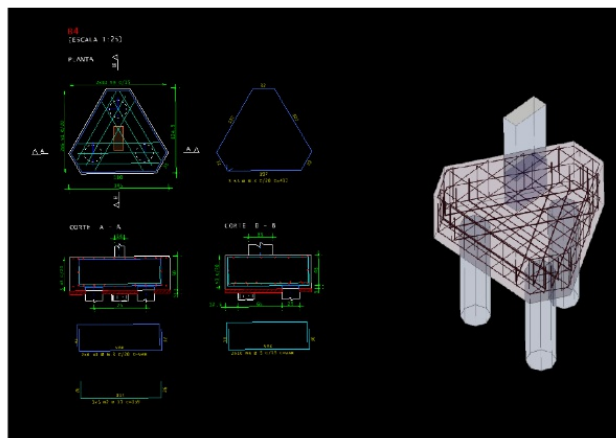
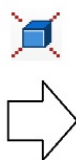
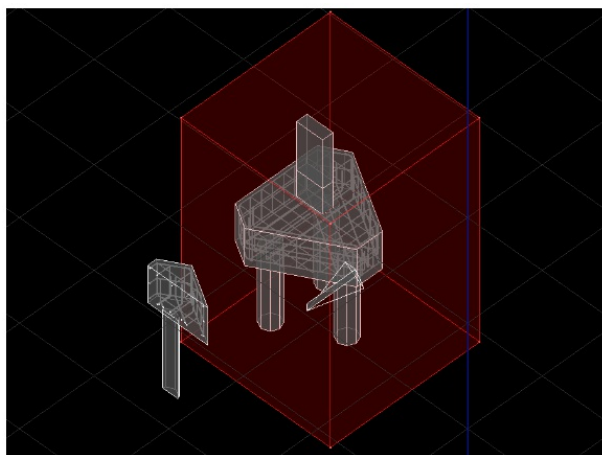
Note que no detalhamento acima, não está aparecendo o pilar que nasce neste bloco de fundação, então é possível regerar este desenho com uma folga maior para os lados e consequentemente parecerão mais detalhes do 3D do edifício, do qual a imagem 3D foi extraída.

Ao executarmos o comando para regerar o "Detalhe 3D", escolhemos o Bloco e vamos aumentar a "Folga no corte" na janela de interface do comando, esta "Folga" vamos alterar de 15 para 100.



Note que agora apareceram mais elementos gráficos 3D do que apenas o Pilar nascendo no Bloco.

Ao editarmos este desenho de armação, podemos dar um duplo clique no "Detalhe 3D"



Será acionado o Editor do Viewport, então será possível, alterar o ponto de vista e fazer um "Recorte externo", definindo o volume do "Cubo 3D" e posicionando o que se deseja dentro deste volume. Ao fechar o Editor do Viewport o desenho será regerado com a imagem 3D desejada.