Edição Rápida de Armaduras

O "Editor Rápido de Armaduras de Sapatas" permite editar as armaduras de acordo com o esquema de armaduras que estiver definido nos critérios de blocos e armadura de arranque dos blocos do projeto.

Utilização

Como em todas as interfaces baseadas em EAG no sistema, as primeiras seis abas do menu ribbon, do item "Editar" ao item "Cotagem" possuem controles padrão para criação e edição de desenhos.

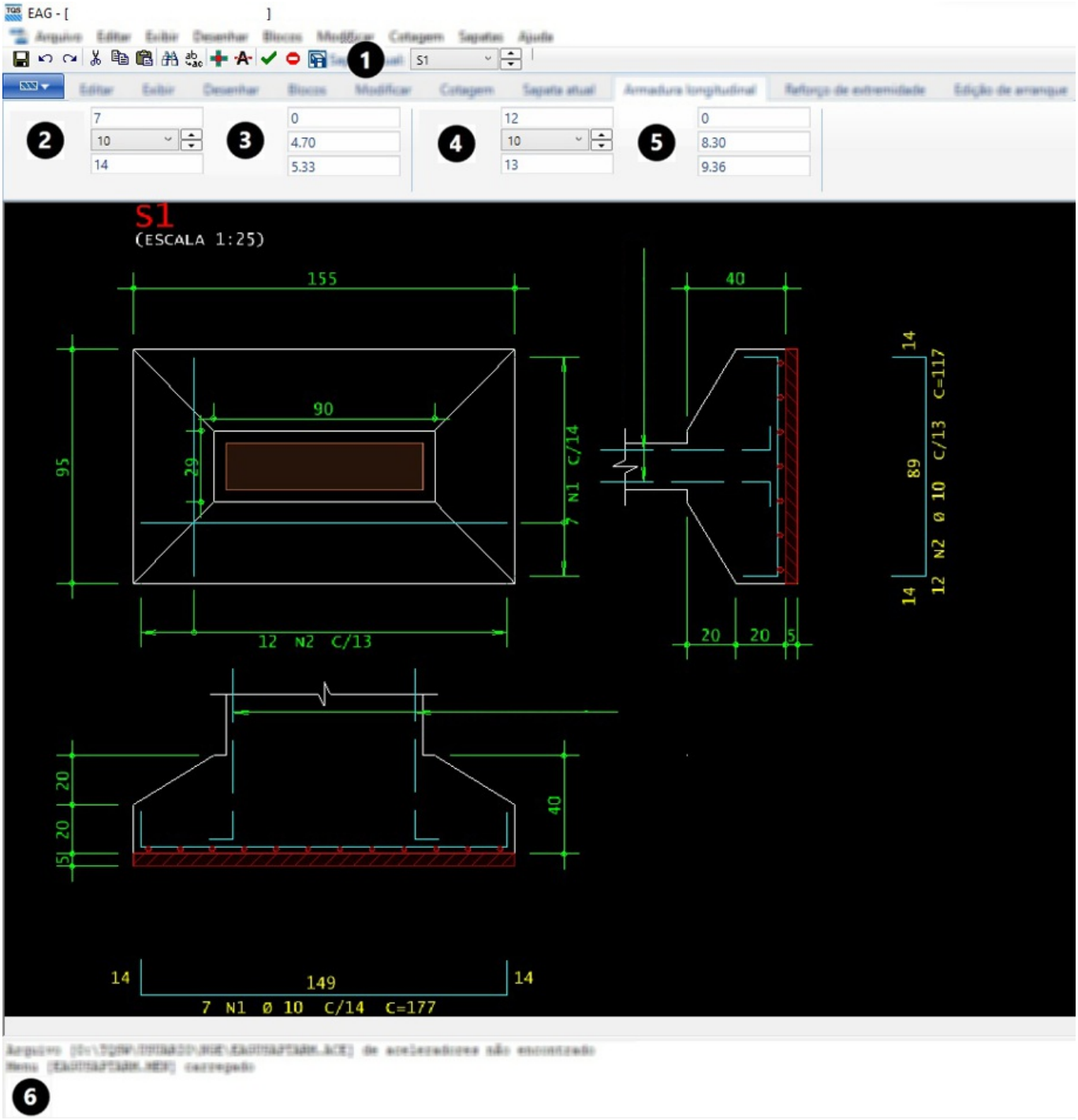
As abas exclusivas do Editor de Armaduras de Sapatas são, respectivamente: "Sapata atual", "Armadura longitudinal", "Reforço de extremidade" e "Edição de arranque". Ao modificar qualquer um dos itens nestas abas, o desenho da sapata é atualizado automaticamente, sobrepondo qualquer alteração manual que tenha sido feita anteriormente.

Para salvar as alterações, fechando o editor ou selecionando outro elemento de fundação, será aberta uma caixa de diálogo perguntando se o usuário deseja salvar a sapata atual.

Abaixo, as abas dedicadas à edição de armaduras serão apresentadas individualmente:

Armadura longitudinal / Aba inicial

Esta aba vem selecionada por padrão quando o editor é aberto a partir do Gerenciador. Nela contém as armaduras principais com seus respectivos espaçamentos.



❶ Seleção da sapata atual

❷ Grupo de armadura longitudinal direção horizontal: Quantidade, bitola e espaçamento, respectivamente.

❸ Grupo de armadura longitudinal direção horizontal: Raio de dobra, área de aço calculada e área de aço efetiva, respectivamente.

❹ Grupo de armadura longitudinal direção vertical: Quantidade, bitola e espaçamento, respectivamente.

❺ Grupo de armadura longitudinal direção vertical: Raio de dobra, área de aço calculada e área de aço efetiva, respectivamente.

❻ Janela de mensagens: as mensagens para interação com o usuário são mostradas aqui.

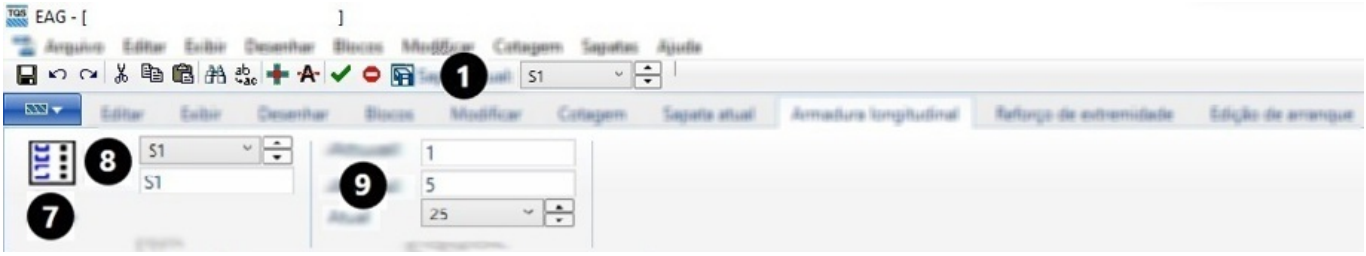
Os campos editáveis são os que contém a bitola e espaçamento. A quantidade e área de aço efetiva são calculadas automaticamente quando alguma alteração é feita. Para alterar a quantidade de armaduras deve-se modificar o espaçamento, e a quantidade é calculada a partir do espaçamento.

A área de aço calculada é calculada junto com o processamento automático e o raio de dobra é mostrado quando a

bitola selecionada é igual ou superior a bitola mínima para representar raios, definida nos critérios de armaduras do projeto.

Sapata Atual

Todos os campos desta aba são editáveis.



❼ Abre uma janela onde pode-se alterar os mesmos dados presentes no Menu Ribbon

❽ Opções para selecionar a sapata atual e alterar seu nome.

❾ Opções para modificar a quantidade de repetições, altura do lastro de concreto magro e a escala do desenho.

Reforço de extremidade

Dependendo da bitola escolhida para a armação da sapata, o raio de curvatura da armadura pode deixar a região da sapata abaixo da armadura desprotegida. A fim de armar este trecho, a armadura de reforço de extremidade pode ser habilitada nesta aba do menu ribbon.

Todos os campos desta aba são editáveis.

❿ Opção para detalhar armadura de reforço de extremidade na direção X, quantidade e bitola da armadura.

⓫ Opção para detalhar armadura de reforço de extremidade na direção Y, quantidade e bitola da armadura.

⓬ Comprimento reto da armadura de reforço de extremidade.

Editor de arranque

Por padrão, o detalhamento automático das sapatas não inclui a armadura de arranque. O usuário pode incluir este detalhamento de forma manual através deste editor, nesta aba. As opções de edição desta armadura incluem comprimento reto, pata, quantidade nas direções X e Y e também a quantidade e posição dos estribos, podendo ter 2, 4 e 6 ramos.

Quando a armadura é habilitada, alguns valores padrão são preenchidos para facilitar a edição e um alerta é mostrado ao usuário, reforçando que as armaduras não foram calculadas, devendo ser conferidas pelo projetista.

Todos os campos desta aba são editáveis.

⓭ Botão que habilita o detalhamento da armadura de arranque.

⓮ Grupo "Armadura de arranque", contendo a bitola, comprimento reto e a patinha.

⓯ Grupo "Disposição no pilar", com a quantidade "Nx" e "Ny" de barras em cada direção do arranque.

⓰ Quantidade, bitola e espaçamento dos estribos.

⓱ Quantidade de ramos do estribo, podendo ser: 2 ramos, 4 ramos x e y, 6 ramos x e y.

⓲ Os campos F1, F2, F3, F4, F5 e F6 indicam a posição dos estribos, com valor mínimo igual a 1 e valor máximo igual ao maior valor de Nx e Ny. Os campos F1 e F2 são válidos para estribos com até 2 ramos. Os campos F3 e F4 para estribos com 4 ramos e os demais são utilizados para estribos de 6 ramos.