

Edição com Grips

Dando continuidade ao assunto **Editor Rápido de Armaduras** de Lajes, segue texto que descreve o uso de diversos comandos para edição de Faixas e Armaduras.

Há muitos comandos interessantes que podem ser utilizados na edição das faixas de esforços e armaduras. Alguns deles:

- **“Alterar pontas por grips”** - ao selecionar uma faixa de esforço, alguns **grips** podem ser visualizados (destacados em vermelho):

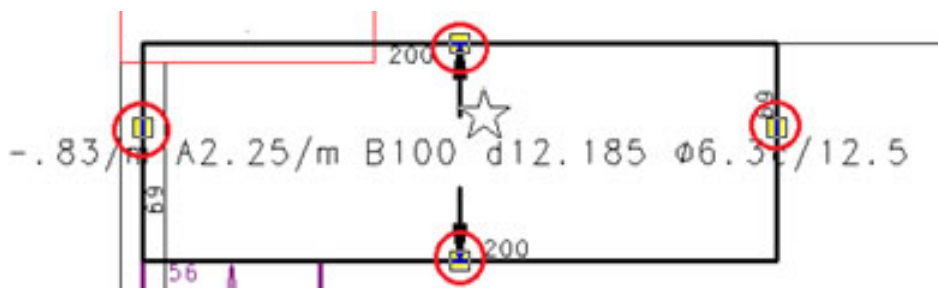


Figura 1 – Grips.

Ao selecionar os **grips** é possível estender ou diminuir as faixas:

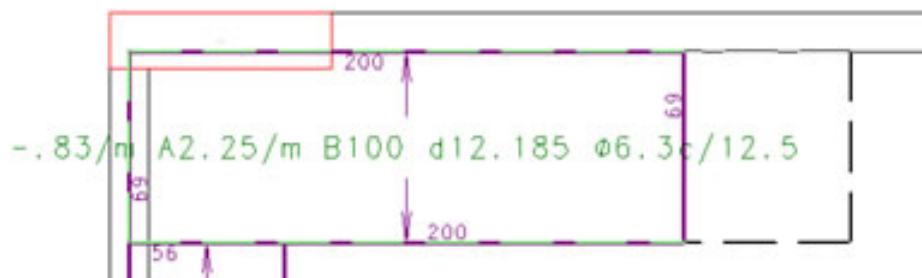


Figura 2 – Estender faixa.



Figura 3 – Diminuir faixa.



- **“Igualar faixas”** - iguala o valor do esforço de uma faixa à outra. O comando pode ser acessado através do botão - , ou clicando-se diretamente com o botão direito do mouse sobre a faixa.





Figura 4 – Faixas de esforços: antes e depois de utilizar o comando “Igualar faixas”.

- “Quebrar por 2P” – quebra as faixas de esforço em duas, através de uma linha por 2 pontos que deve ser fornecida pelo usuário. Somente podem ser quebradas faixas simples, não igualadas, por isso se necessário, utilize antes o comando **Explodir** (já citado anteriormente). O comando **Quebrar por 2P** pode ser acessado através do botão - , ou ainda clicando com o botão direito do mouse sobre a faixa.

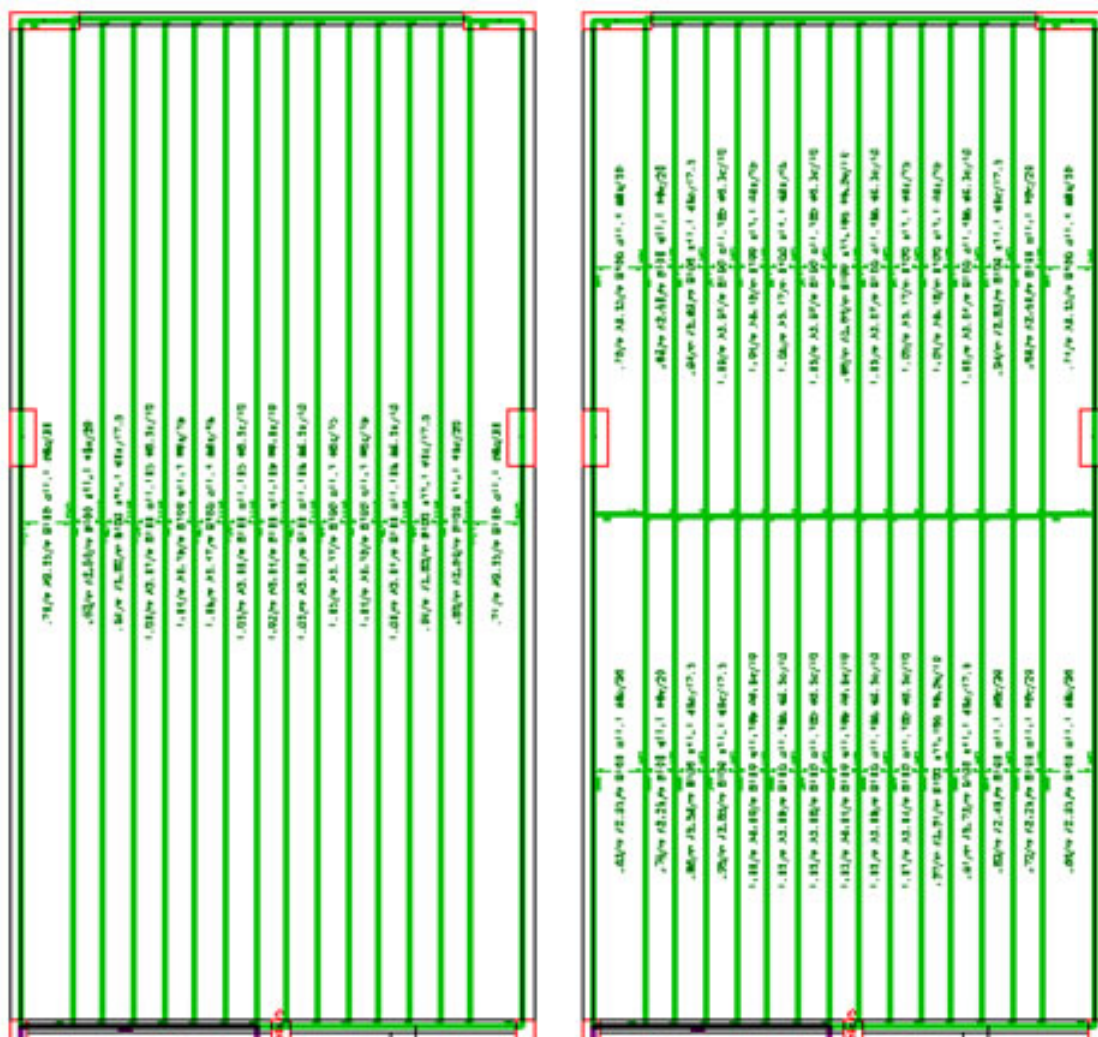




Figura 5 – Faixas de esforços: antes e depois de utilizar o comando “Quebrar por 2P”.

Depois de editadas as faixas de esforços utilizando o **Editor Rápido de Armaduras**, as armaduras devem ser recalculadas. Para isso, acesse a **Barra de ferramentas de armaduras** através do botão - , e então acesse o comando **Recalcular faixas alteradas** através do botão - .

Observe abaixo como ficou o detalhamento da laje L1, que teve as suas faixas editadas no início dessa mensagem:

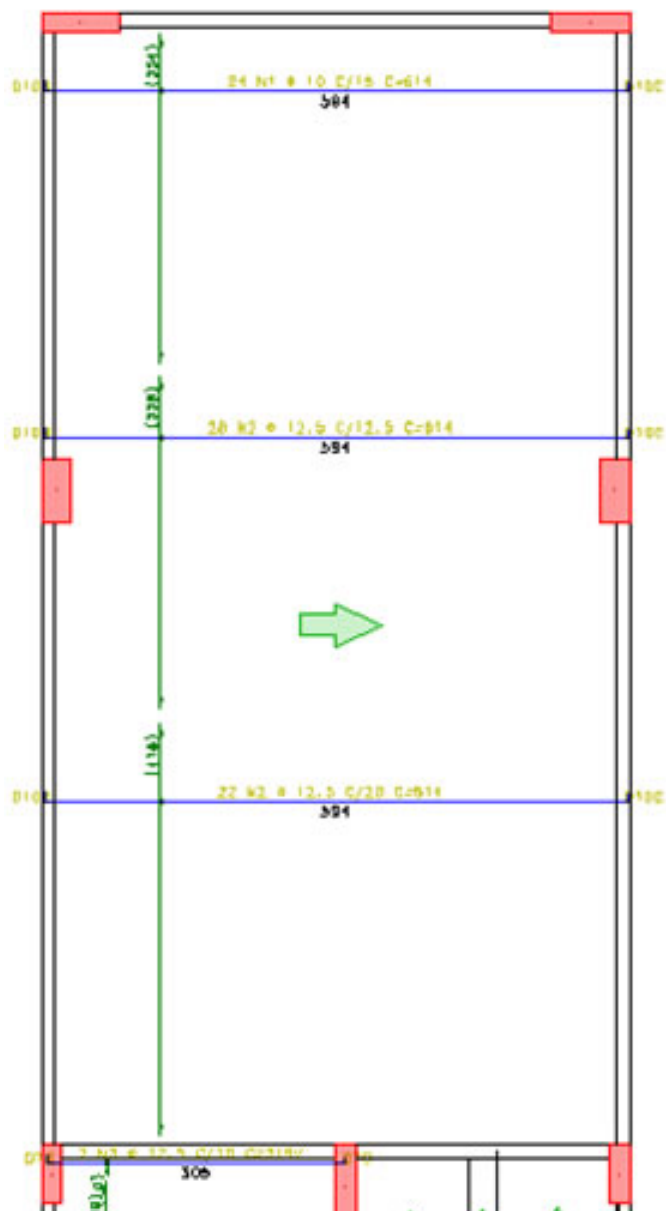


Figura 6 – Armaduras geradas de acordo com as faixas de esforços apresentadas na Figura 13.

Observe que na homogeneização automática foi utilizado um alojamento de ϕ 12.5 c/ 10 cm. Já na homogeneização manual, conseguimos economizar armaduras com alojamentos de ϕ 12.5 c/ 15 cm e ϕ 12.5 c/ 12.5 cm em alguns trechos.

Dentro do próprio **Editor Rápido de Armaduras**, há a possibilidade de retirar interferências que possam ocasionalmente estar acontecendo no desenho utilizando os **grips** (já comentado anteriormente). Observe o exemplo abaixo:

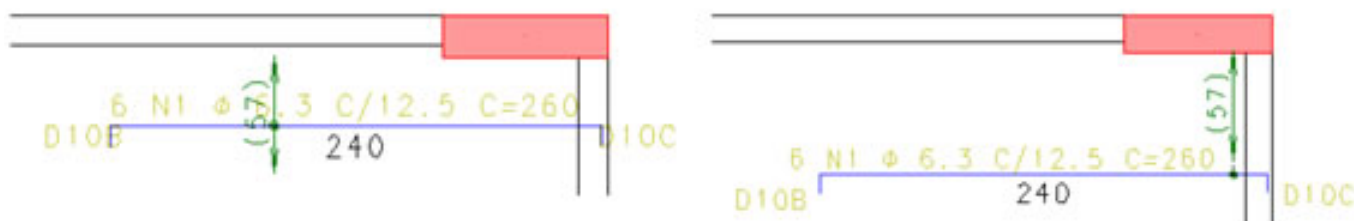


Figura 7 – Retirada de interferência por grips (antes e depois).

Dando dois cliques sobre a armadura no desenho é possível alterar os dados da mesma, observe abaixo:

Dados de armadura de flexão

× Bitola C/

Recalcular quantidade
 Recalcular espaçamento

Ferro em nervura ☒ Não ☐ Sim Comprimento total cm
 Dobra de suspensão ☒ Não ☐ Sim Fator de alternância
 Cotar faixa de distribuição ☐ Não ☒ Sim Texto adicional
 Cotar ponta do ferro ☒ Não ☐ Sim
 Comprimento variável ☒ Não ☐ Sim

Figura 8 – Dados de armadura de flexão.

- “Alterar cotagem da faixa” – comando utilizado para colocar todas as cotagens das faixas em uma única direção:

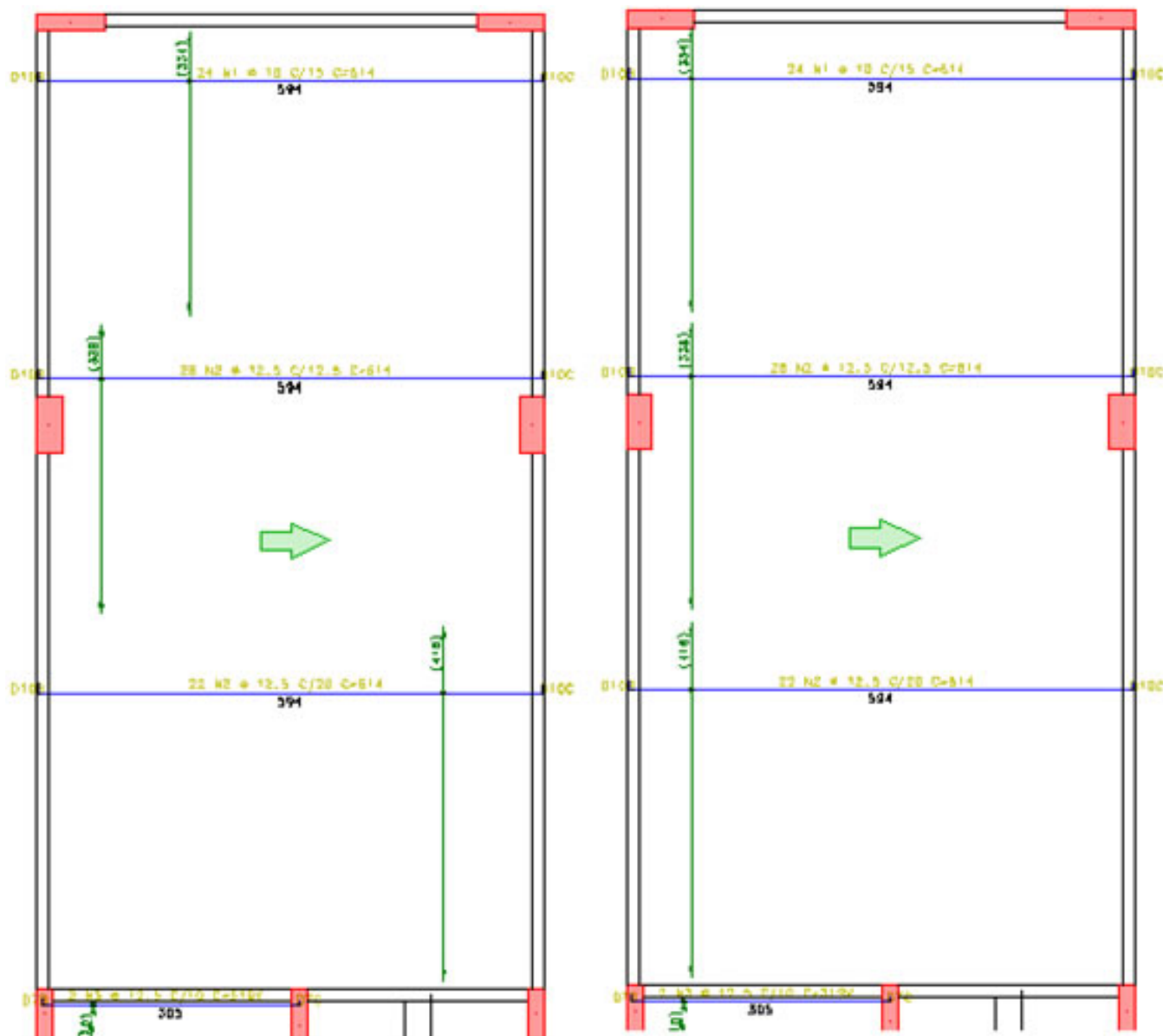



Figura 9 – Uso do comando “Alterar cotagem da faixa”.

O comando pode ser acessado através do botão - .

Para conhecer mais sobre o **Editor Rápido de Armaduras** e todos os seus comandos, sugiro que acesse o **Manual de Editor de Esforços e Armaduras** do TQS-Lajes que pode ser encontrado no menu **Ajuda: Seleção de manual** (acessado ao teclar F1 no Gerenciador-TQS):

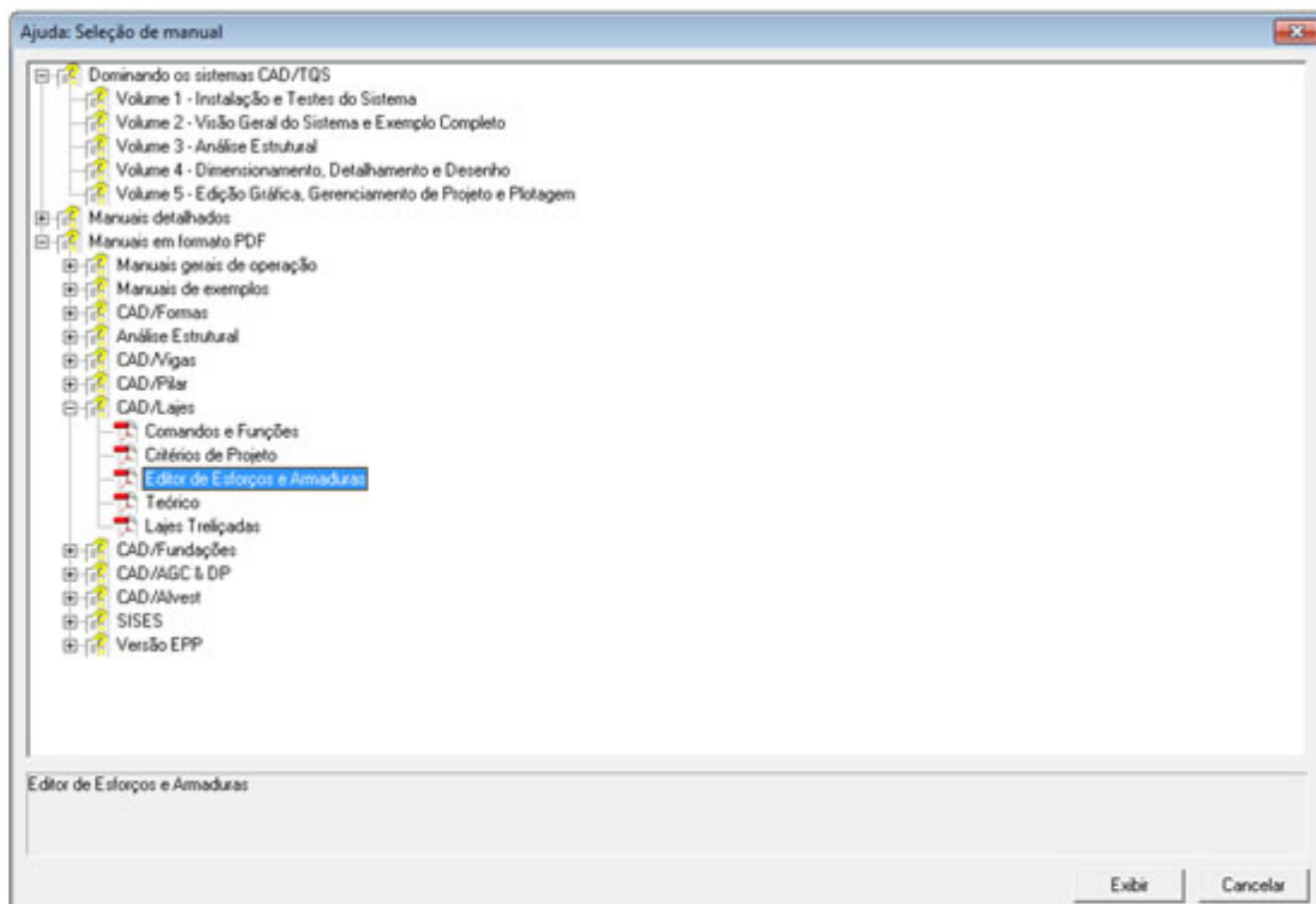


Figura 10 – Seleção de manual.