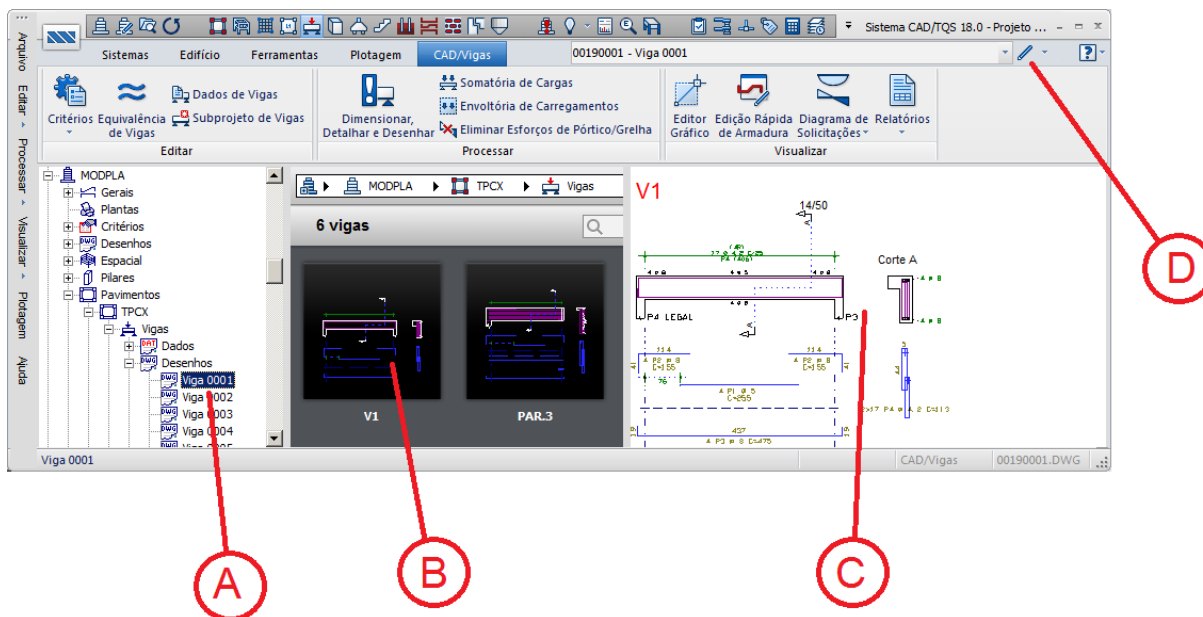


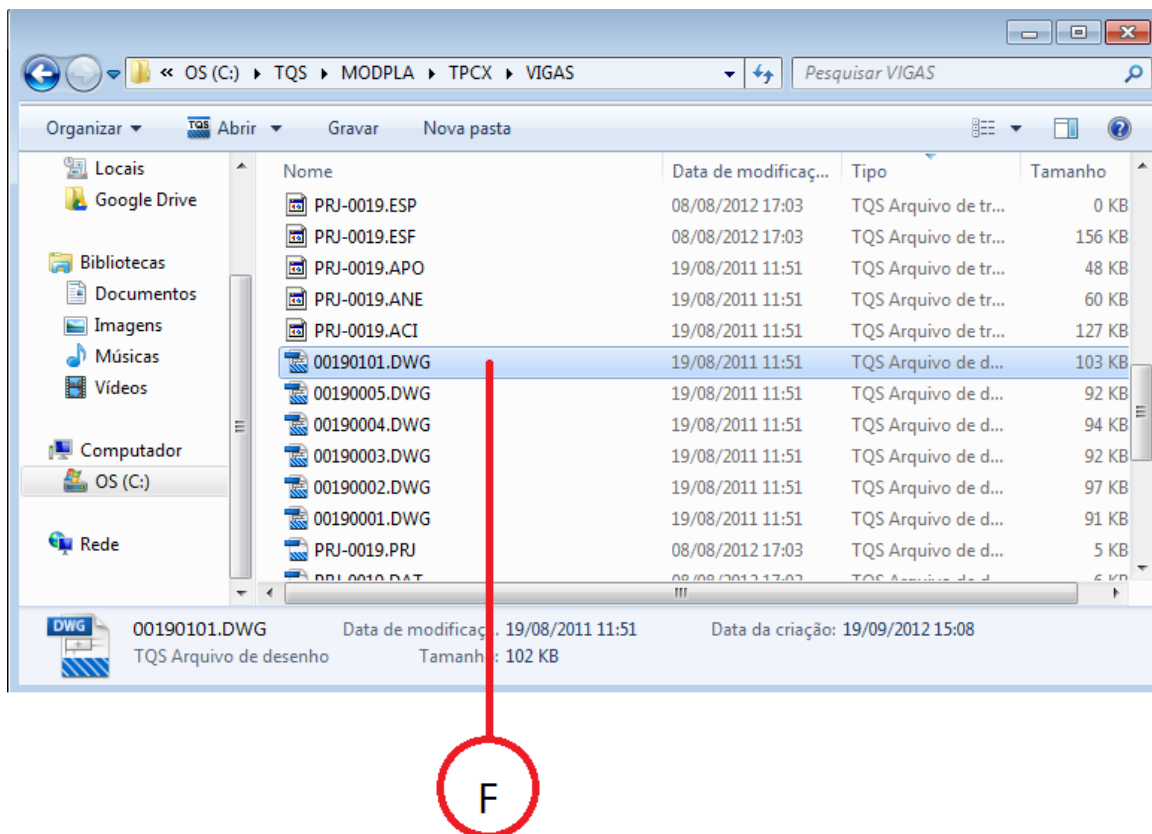
Editor de Armaduras

Para a edição de desenhos de armaduras existentes, existem duas maneiras de chamar o editor. A primeira é através do nome do desenho que pode ser selecionado no gerenciador:



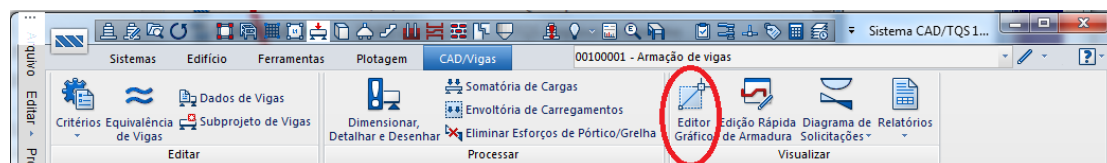
Na tela do gerenciador acima, temos a viga V1 aparecendo na árvore de edifícios do painel à esquerda, no Desktop do painel central e na janela de desenho no painel à direita. Um duplo clique em "A", "B" ou "C" leva a edição da V1 através do AGC.

Na barra superior do gerenciador, temos a lista de desenhos. Um clique simples sobre o botão em "D" também permite editar a viga. O Windows Explorer também permite a edição direta do desenho com um duplo clique:



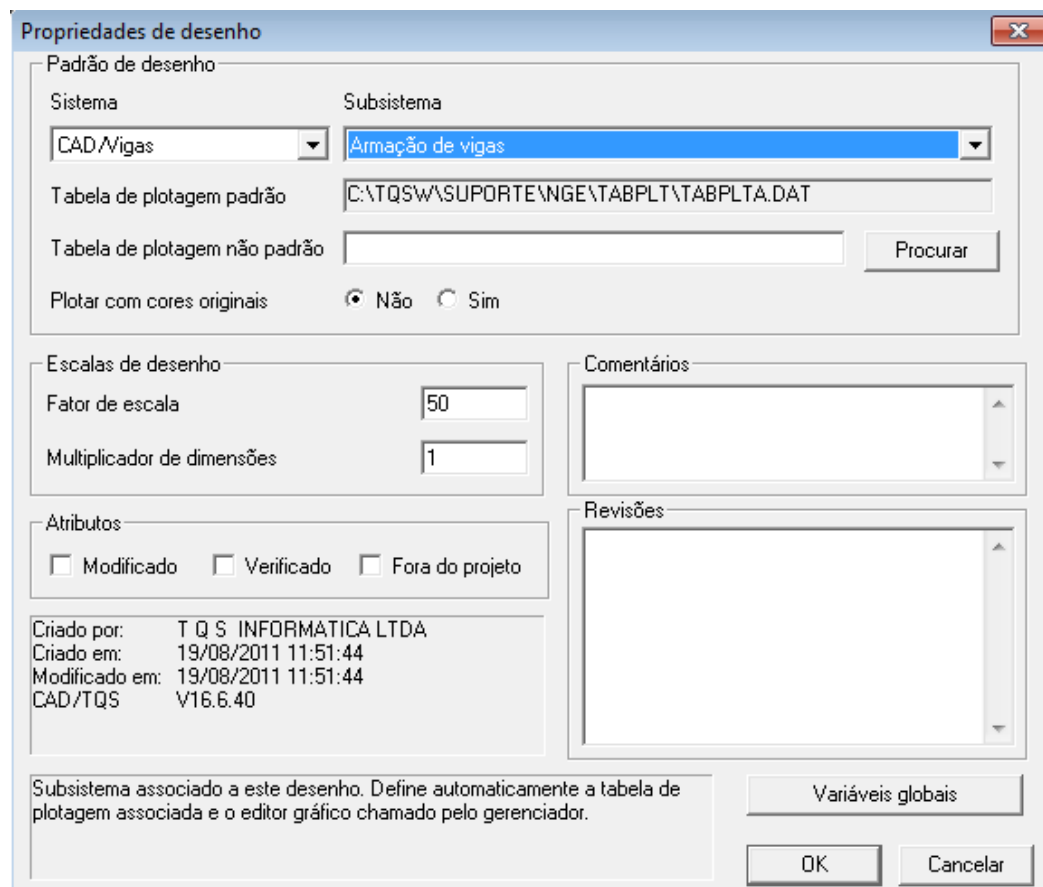
Para a criação de desenhos de armação novos, é necessário chamar o AGC diretamente. Pode-se fazer isto em

qualquer sistema TQS de armação, através do menu lateral "Visualizar, Edição Gráfica", ou através da barra superior, chamando o "Editor gráfico" no menu "Visualizar":



Propriedades de um Desenho

O que permite o TQS diferenciar os desenhos de armação e chamar o editor gráfico correto são as propriedades do desenho. No caso de desenhos novos, estas propriedades precisam ser definidas logo no início, para que o desenho seja reconhecido como desenho de armação. Por exemplo, no desenho de vigas, o comando "Arquivo, Propriedades" acionado dentro do AGC nos leva a esta janela:



Este desenho está definido com a propriedade de sistema "TQS-Vigas" e subsistema "Desenho de armação". Todos os tipos de desenho de armação associados a cada sistema TQS são associados ao editor AGC.

Para melhor organização e carga exclusivamente de critérios de desenho genéricos, é importante que desenhos novos com armaduras sejam criados na mesma pasta de pavimento do edifício onde o elemento será construído.

Fator de escala

O tamanho relativo dos textos no desenho depende do fator de escala usado na plotagem. Assim, a escala de desenho não pode ser alterada depois de escolhida, e deve ser a primeira definição feita em um desenho novo, na janela de propriedades de desenho.

O fator de escala é um número que divide as unidades de desenho resultando em centímetros plotados. Veja mais a respeito do fator de escala no manual "Volume 5 - Edição Gráfica".

Pastas de Criação de Desenhos de Armaduras

Os sistemas TQS geram diversos relatórios com quantitativos, incluindo o resumo estrutural e o resumo de plantas e

materiais. O peso total em aço de cada desenho de armaduras é automaticamente contabilizado nestes relatórios.

Além das quantidades em aço, cada desenho tem associado os valores de área estruturada, área de formas e volume de concreto. Nos desenhos de vigas, pilares, lajes e fundações gerados no TQS, estes valores são determinados automaticamente. Em desenhos novos estes valores podem ser impostos através do comando "Fornecer quantitativos" dentro do AGC, que gera um quadro com os valores no desenho, lido pelos programas.

Mas, é necessário associar os materiais a uma planta de formas, para que seja possível responder a perguntas como "Quanto aço devo encomendar hoje para o piso n?". Por isto é importante que todos os desenhos novos sejam criados e armazenados na mesma pasta do pavimento a que pertencem.

Piso 2: MEZANINO																		
Bitola	3.2	4.2	5.0	6.3	8.0	10.0	12.5	16.0	20.0	22.0	25.0	32.0	40.0	Aço	Concreto	Forma	Fck	
-	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	kg	m3	m2	MPa	
Pilares	-	-	371	184	-	645	278	-	-	-	-	-	-	1478	17.2	168	25	
Vigas	-	50	5	118	6	190	-	84	-	-	-	-	-	453	5.8	91	20	
Lajes	-	-	2	-	-	-	-	66	-	-	-	-	-	-	68	2.3	-	20
Fundações	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25
Outros	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	840	-	840	107.0	124	20	
Totais	-	50	378	302	6	835	344	84	-	-	840	-	-	2839	132.3	383	-	

Desenhos de armaduras criados pelo engenheiro, serão classificados nos relatórios como "Outros", no exemplo acima no piso Mezanino.

Menus

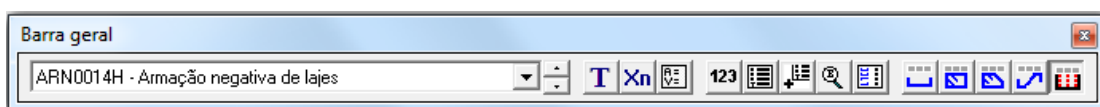
Uma vez dentro do editor, o AGC funciona como qualquer editor gráfico baseado no EAG. A diferença está nos menus adicionais, para a criação e edição de ferros.

Por convenção, todas as funções do editor estão disponíveis através dos menus, e é por meio destes que serão mostrados os exemplos do manual. Os menus são:

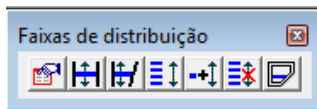
Menu	Observações
Globais	Comandos que tratam o desenho como um todo - títulos, quantitativos, multiplicadores, tabela de ferros, etc.
Ferros	Todos os comandos relativos à criação e edição de ferros.
Acabamento	Alguns comandos de acabamento de desenho que não geram ferros diretamente.
Cotagem relativa	Comandos para definição de ordenadas e abscissas em plantas de formas.
Fundações	Desenhos básicos de formas de fundações.

Cada um destes menus tem uma ou mais barras de ferramentas com a mesma funcionalidade.

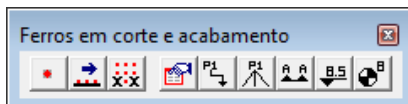
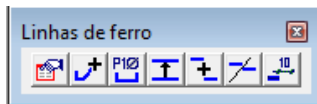
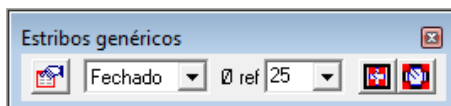
A barra geral contém os comandos do menu "Globais":



Além destes comandos, esta barra permite também mudar rapidamente para outro desenho de armação na pasta atual, e chavar entre os cinco menus principais de criação e edição de ferros e acabamento de desenho. Duas barras com dados de ferros são permanentes: a de dados comuns e a de faixas de distribuição:



Quatro barras com dados de tipos de ferros diferentes são mostradas uma de cada vez, conforme botão acionado na barra geral. A barra de ferros em corte também depende do botão na barra geral:



As últimas duas barras podem ser permanentes, e referem-se à cotagem relativa e fundações:

