

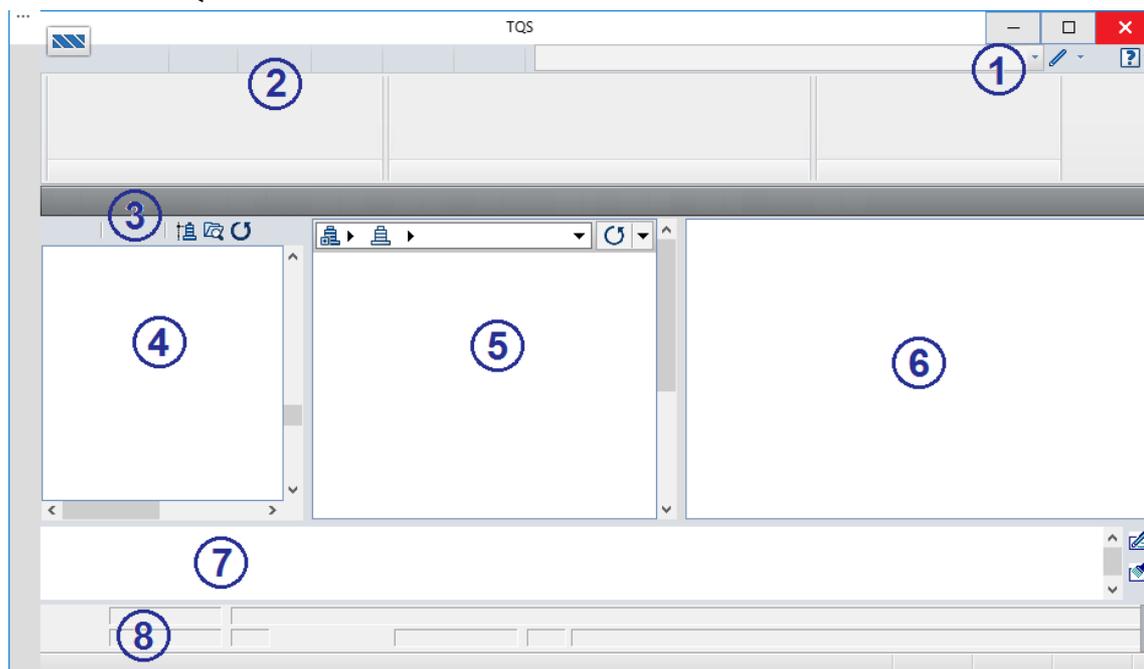
Criando o edifício novo

Iniciando no TQS®

O gerenciador TQS pode ser inicializado através de um ícone na área de trabalho ou do menu iniciar.



Gerenciador TQS



1 Lista de Arquivos	2 Menu Ribbon
3 Barra de ferramentas	4 Árvore de edifícios
5 Painel central	6 Painel de visualização
7 Caixa de mensagens	8 Identificação do projetista

A operação de controle na Árvore de edifícios é intuitiva, bastando clicar diretamente nos sinais "+" e "-" para expandir ou contrair os ramos da árvore.

Para entrar em qualquer pavimento ou pasta do edifício, apenas clique sobre o pavimento desejado. O Gerenciador não apenas mudará a pasta atual para a selecionada, como também tentará escolher um novo sistema, dependendo da pasta. Por exemplo, o Gerenciador sempre entra no Vigas quando vai para uma pasta de vigas de algum pavimento, ou no Pilar quando entramos na pasta de pilares do edifício.

Criando um novo Edifício

A criação de um novo edifício é feita de forma simples, neste nosso exemplo o edifício deverá ser chamado de Alv_Exemplo1:

1. No Gerenciador TQS, Selecione a aba "Edifício"
2. Clique no botão "Novo"
3. Defina o nome do edifício "Alv_Exemplo1"
4. Clique no botão "OK"

Então será acionada a janela "Dados do edifício", comece a definir os dados do edifício.

1. Defina o Título do edifício: "Alv_Exemplo1"
4. Defina o Título do cliente: "TQS Informática Ltda"
5. Endereço da obra: "Rua dos Pinheiros, 706, Casa 02, Pinheiros, São Paulo SP"
1. Defina o tipo de estrutura: "Alvenaria Estrutural"
2. Confirme a Norma: "NBR 15961-1: 2011 - Blocos de concreto"

Para continuar, acione a aba "Pavimentos":

1. Clique no botão "Inserir acima"
2. Defina o título do pavimento: "Térreo"
3. Defina o pé-direito "2,8" (m)
4. Defina a Classe "Primeiro"

Para definir o próximo pavimento:

1. Clique no botão "Inserir acima"
2. Defina o pavimento "Superior"
3. Defina o pé-direito "2,8" (m)
4. Defina a Classe "Cobertura":

Para definir o último pavimento:

1. Clique no botão "Inserir acima"
2. Defina o pavimento "CxDágua"
3. Defina o pé-direito "2" (m)
4. Defina a Classe "Ático"
5. Finalmente clique na aba "Cargas"

Na aba "Cargas", defina os dados dos carregamentos de vento:

1. Acione a aba "Vento"
2. Clique no botão "Calcular CAs"
3. Defina a altura da edificação: 7.60 (m)
4. Defina a Largura para o Ângulo 90: 8.50 (m)
- Defina a Largura para o Ângulo 270: 8.50 (m)
- Defina a Largura para o Ângulo 0: 4.70 (m)
- Defina a Largura para o Ângulo 180: 4.70 (m)
5. Clique no botão: "Calcular"

6. Clique no botão "OK"
7. Defina a "Velocidade básica" do vento em 35 m/s
8. Defina o "S3 - Fator estatístico" 1.00
9. Finalmente acione a aba "Materiais"

Para definir qual será o bloco estrutural utilizado no projeto clique na aba "Materiais"

1. Clique no botão "Fabricante para o projeto"
2. Clique no botão "Sim" para salvar os dados do edifício
3. Clique no botão "Incluir fabricante" e selecione o fabricante "Concreto"
4. Clique no botão "OK"

De volta a janela de definição dos dados do edifício, selecione a aba Alvenaria, onde serão estabelecidos alguns critérios de projeto.

1. Clique no botão "Desenho", confirme as alterações previstas e sugeridas
2. Será apresentado o programa de edição de critérios
3. Abra a seleção de opções "Armaduras/Grautes"
4. Selecione a opção "Cintas"
5. Confirme "Número de barras para cintas = 2"
6. Defina "Bitola da armadura = 8"
7. Defina "Cobrimento da armadura = 3"
8. Para concluir, clique no botão "X" no canto superior direito da janela
9. Finalmente, clique no botão "Sim" para salvar as alterações

Continuando a edição dos critérios de projeto.

1. Clique no botão "Critérios de cálculo", confirme as alterações previstas e sugeridas
2. Selecione a opção "Cargas Horizontais"
3. Em "Consideração dos carregamentos de vento escolha a opção: "Proporcional à Rigidez"
4. Para concluir, clique no botão "X" no canto superior direito da janela
5. Clique no botão "Sim" para salvar as alterações

Para finalizarmos a criação do edifício:

1. Clique no botão "Atualizar DWG"
2. Clique no botão "Salvar DWG"
3. Clique no botão "OK"