

## Lógica de Operação

Este editor é semelhante ao Editor Gráfico de Dados de Vigas, e ao Editor de Esforços e Armaduras em Lajes, entre outros. A base de dados para trabalho não é o desenho de pilares, mas os arquivos gerados pelo TQS-Pilar, com geometria, materiais, carregamentos e armaduras.

O resultado prático é que você deverá realizar todas as tarefas com pilares utilizando os comandos específicos do Editor de Geometria, esforços e armaduras em pilares:

<u>A</u> rquivo	<u>G</u> eometria	<u>E</u> .Long.	<u>F</u> .Transv.	<u>C</u> álculo	<u>C</u> ot.Sec
-----------------	-------------------	-----------------	-------------------	-----------------	-----------------

Qualquer edição executada com os comandos dos específicos de edição gráfica básica, será perdida a partir do momento em que o editor regerar o desenho na tela.

<u>E</u> ditar	<u>E</u> xibir	<u>D</u> esenhar	<u>B</u> locos	<u>M</u> odificar	<u>C</u> otagem
----------------	----------------	------------------	----------------	-------------------	-----------------

Os comandos disponíveis no editor permitem alterar a geometria da seção e as armaduras, calcular o pilar e verificar suas curvas de iteração. Quaisquer alterações nas armaduras implicarão na regeneração dos resumos e vistas do desenho.

## Desenho visto, desenho gerado

O editor regeira os arquivos DWG de desenho do pilar alterado, sempre que você aciona o comando [Salvar]. Assim, você deve deixar para efetuar alterações nos desenhos com o editor gráfico, somente depois de alterar o pilar com o Editor de Geometria. Quaisquer alterações de desenho efetuadas em pilares antes da edição com o Editor de Geometria, serão perdidas quando o desenho for regerado.

Os desenhos gerados podem não ser exatamente iguais aos desenhos vistos na tela. Os pilares são editados sempre lance a lance, independentemente. Já o desenho gerado no final, pode ter vários lances acumulados em um só desenho, conforme os critérios de desenho definidos.