

Arquiteturas e desenhos finais

Ao contrário das versões anteriores do Eberick, em que os comandos para importação e exportação de arquivos DWG/DXF eram acessados no menu “Ferramentas”, a partir do Eberick V9 NEXT, os comandos "Ler DWG/DXF" e "Gravar DWG/DXF" foram movidos para o menu "Projeto - Importar" e "Projeto - Exportar", respectivamente.

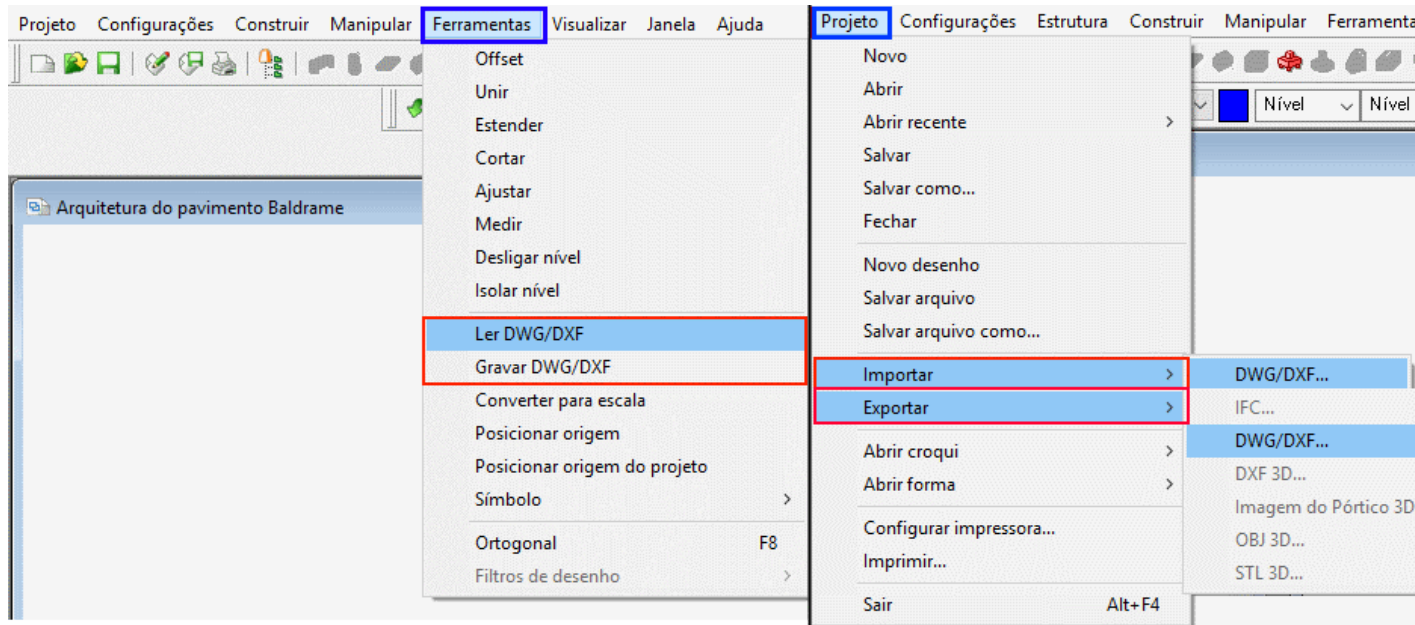


Figura 1 – Importação e exportação de arquiteturas pelo menu “Ferramentas” e pelo menu “Projeto”.

Essa alteração teve como objetivo adequar a localização das ferramentas de importação e exportação, de forma a mantê-las juntamente com as demais opções disponíveis no programa relativas à criação, abertura e ao salvamento de arquivos, tornando o acesso mais intuitivo.

Com isso, para importar arquivos DWG/DXF nas versões mais recentes, pode-se proceder como mostrado a seguir:

Conforme apresentado no **Tutorial Básico** do programa, para inserir uma planta arquitetônica que servirá de base para o lançamento estrutural, deve-se acessar primeiramente a janela de Arquitetura do pavimento no qual deseja-se inserir o desenho, que neste exemplo é o Térreo. Com isso, é acessado então o menu “Projeto – Importar – DWG/DXF”. Ao selecionar esta opção, será aberta uma janela do Windows para a escolha do arquivo a ser importado:

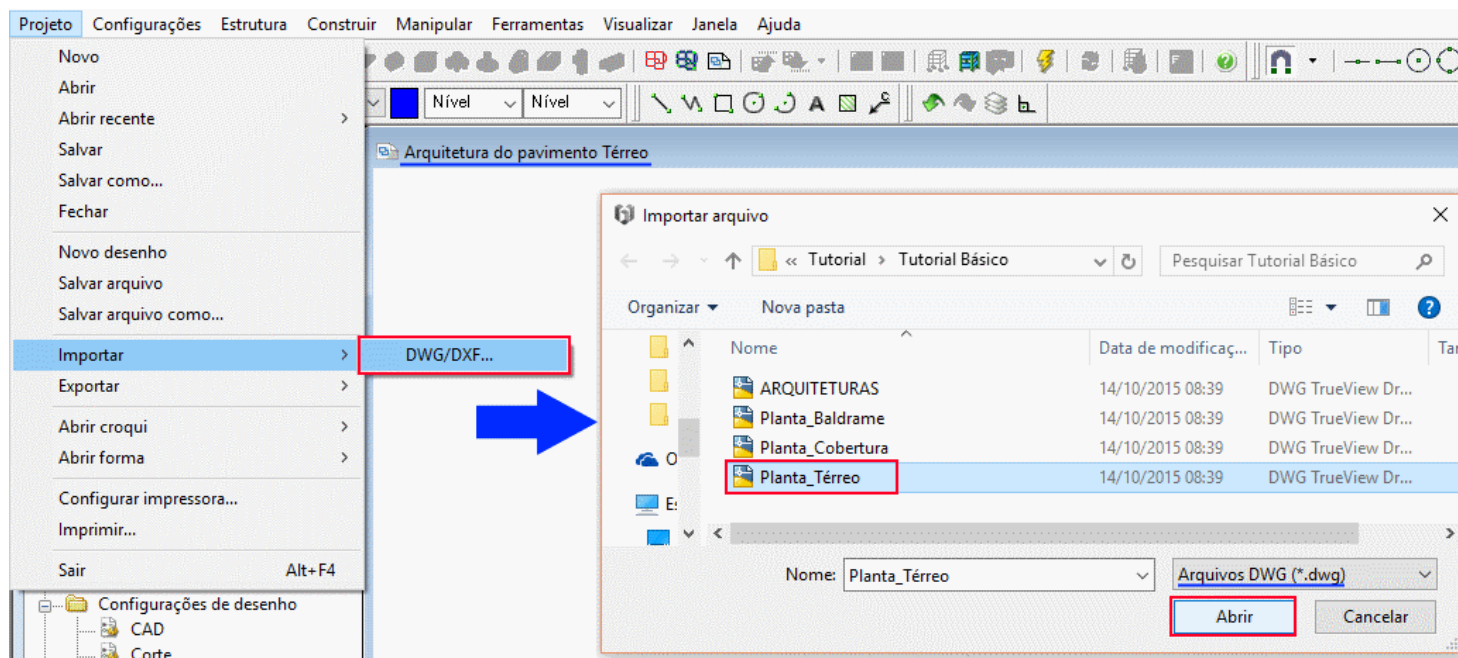


Figura 2 – Importação de arquivo DWG para a Arquitetura do pavimento Térreo.

Após localizar o arquivo referente à arquitetura e pressionar o botão “Abrir”, será exibido o diálogo de importação de arquivos. Em seguida, basta confirmar as opções desejadas no diálogo e clicar em “OK”.

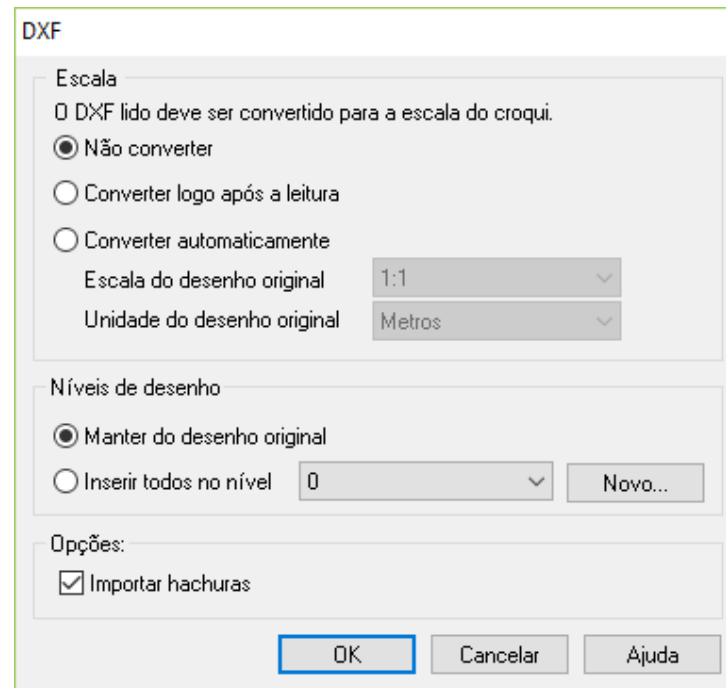


Figura 3 – Diálogo de opções da importação.

A arquitetura inserida será representada como mostrado na figura abaixo.

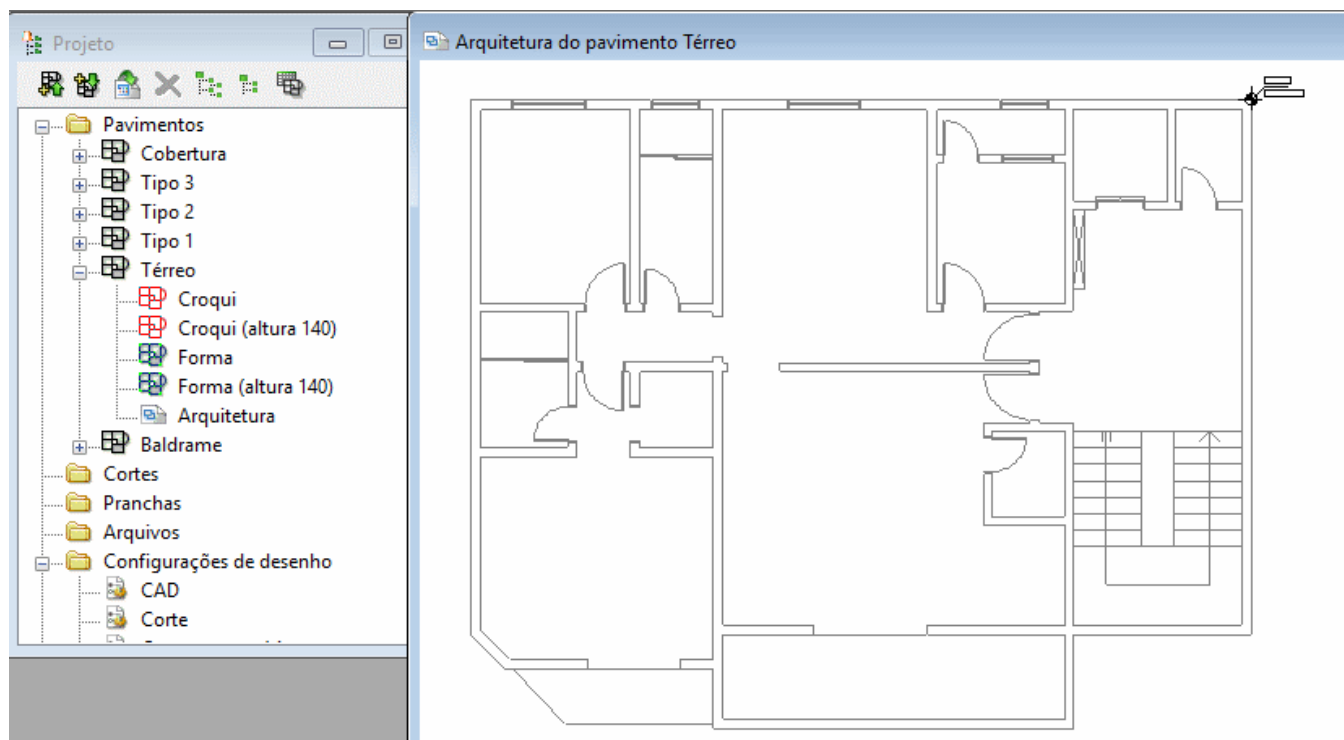


Figura 4 – Arquitetura do pavimento Térreo inserida.

Após a etapa de importação das arquiteturas, devem ser realizados outros procedimentos para garantir o bom posicionamento desses desenhos no projeto.

De forma análoga à importação de arquivos dwg/dxf, a exportação também é realizada através do menu “Projeto”, clicando em “Exportar – DWG/DXF”, como pode-se verificar no exemplo a seguir, em que a prancha foi exportada no formato DWG:

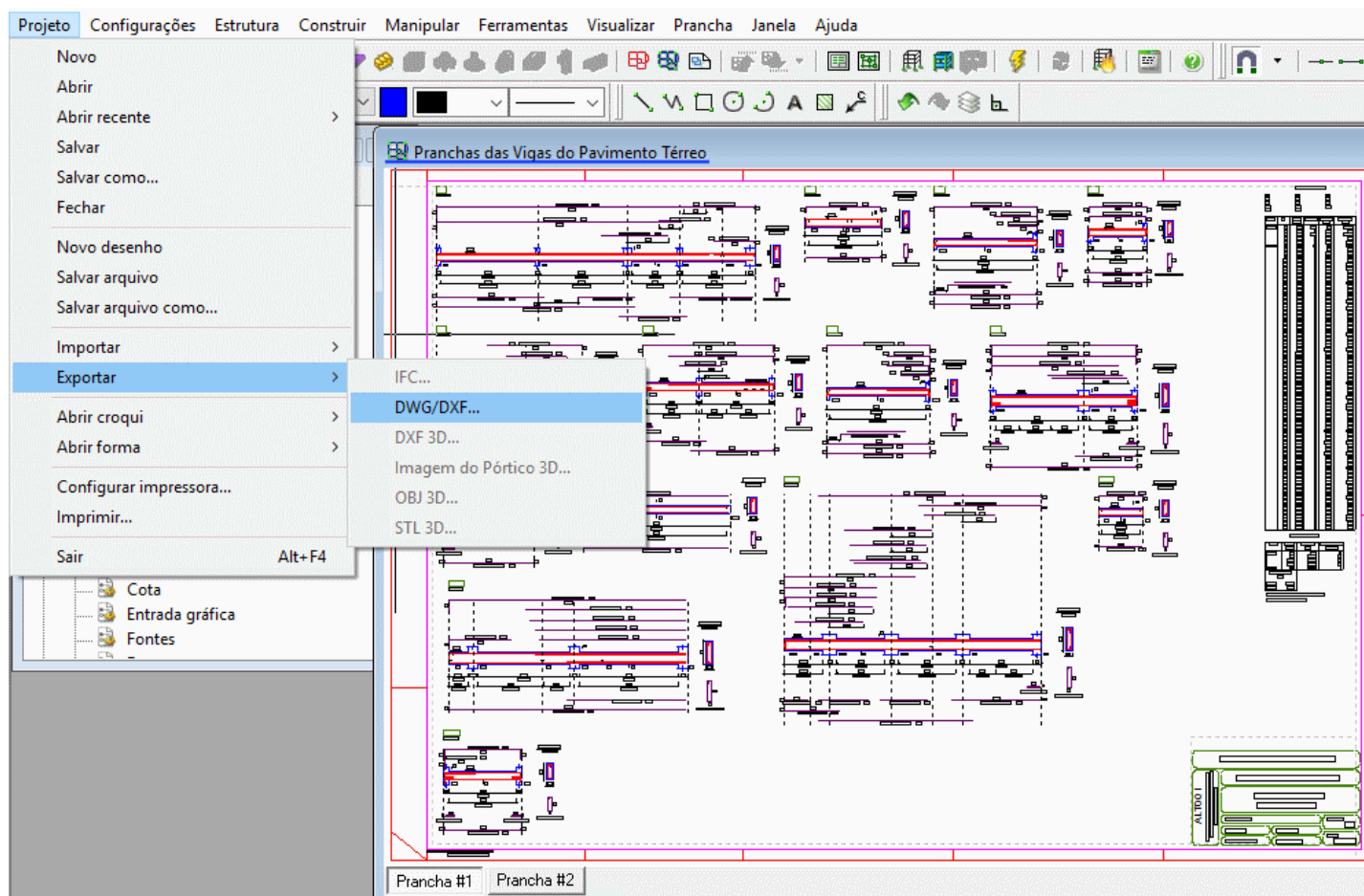


Figura 5 – Exportando a prancha 1 das vigas do pavimento Térreo.

Na janela do Windows que abriu, basta informar o local em que o arquivo será salvo, seu nome e formato (que neste caso é DWG). Após clicar em “Salvar” o programa solicita um outro título para a prancha e o tipo de associação. Esse é o título que será mostrado na janela de Projeto, dentro do Eberick. A associação pode ser feita com referência ao projeto (o link do arquivo estará localizado na pasta “Arquivos” da janela de Projeto) ou com referência ao pavimento (link na pasta do pavimento):

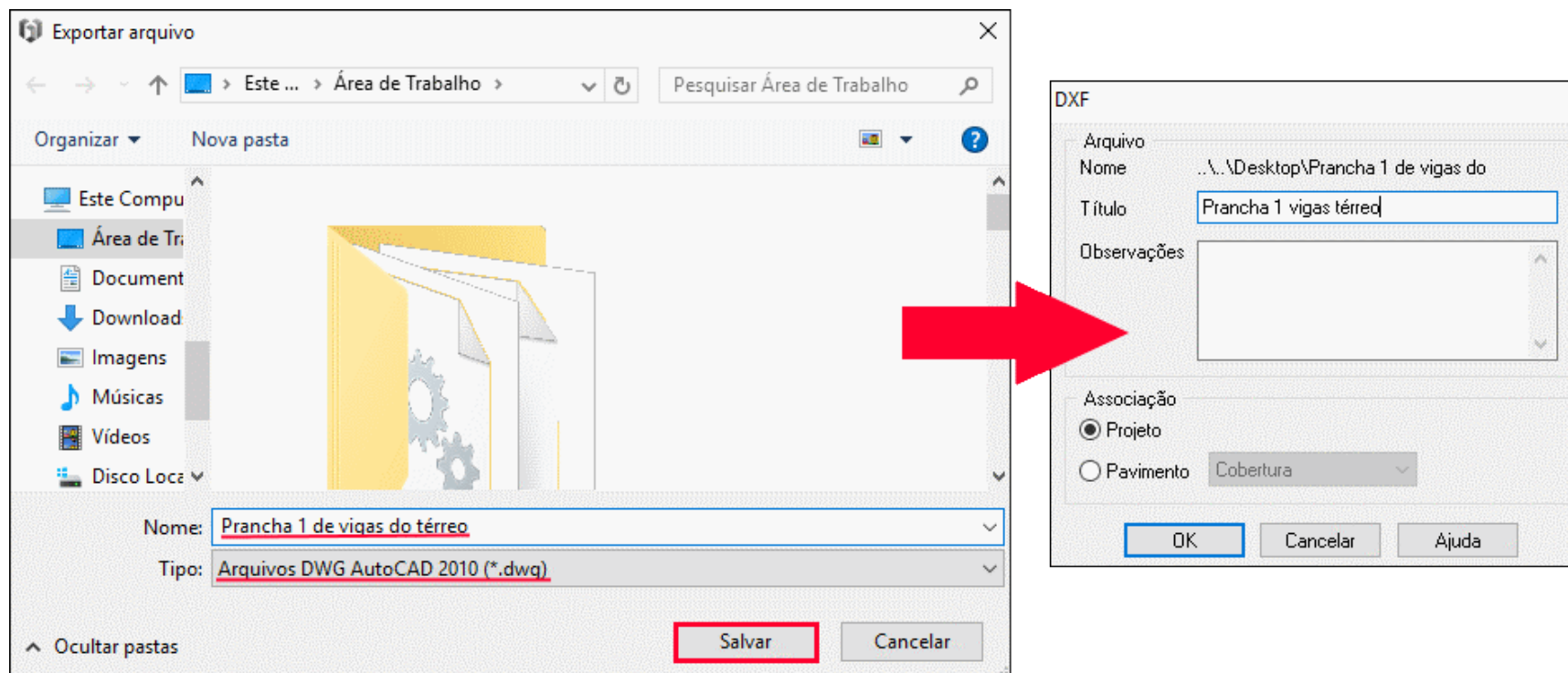


Figura 6 – Diálogos de exportação de arquivos DWG/DXF.

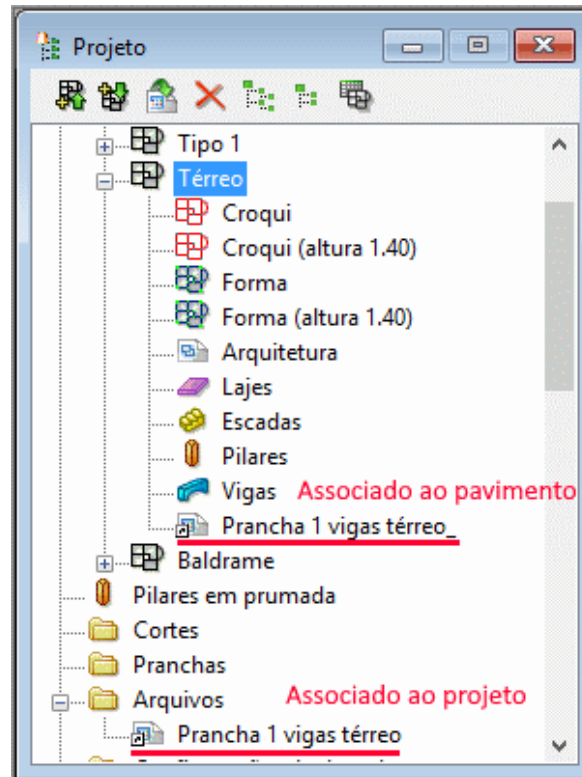


Figura 7 – Janela de projeto com DWG/DXF associado ao projeto e ao pavimento.

Pórtico 3D

A exemplo dos comandos para importação e exportação de arquivos DWG/DXF, os recursos de geração de arquivos DXF 3D, Bitmap e IFC, acessados nas versões anteriores pelo menu "Visualizar - Exportar", agora se encontram no menu "Projeto - Exportar".

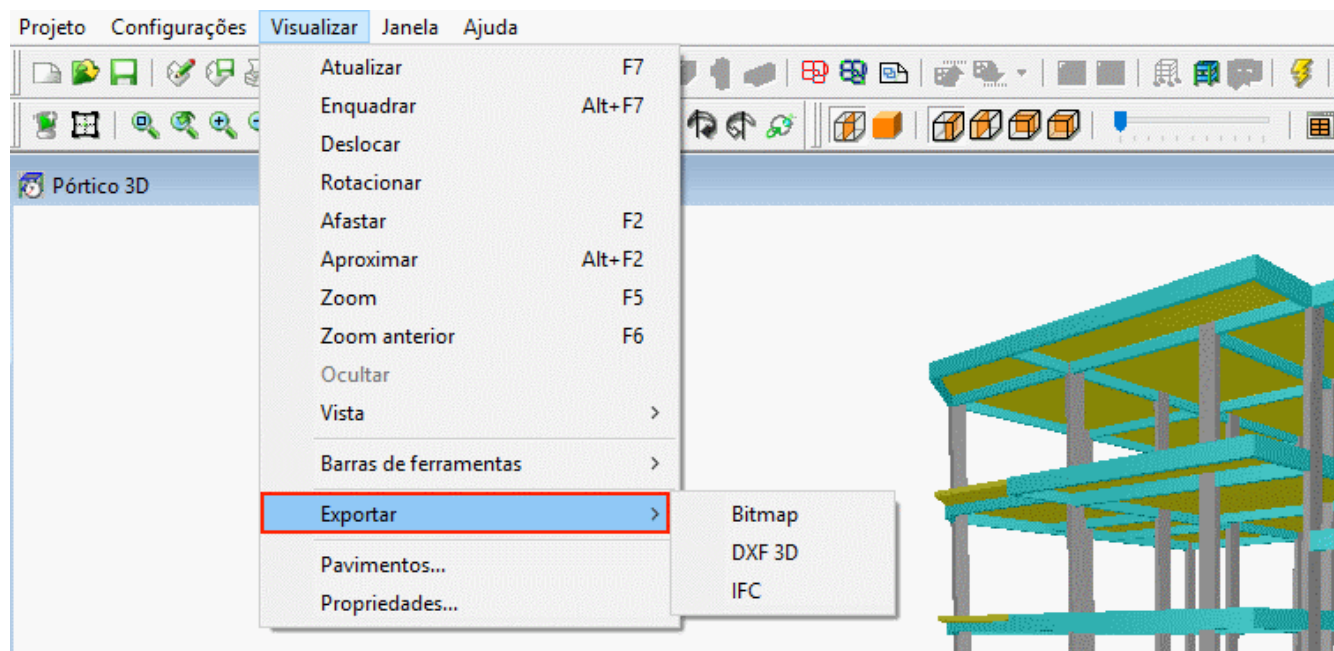


Figura 8 – Exportação do pórtico 3D pelo menu “Ferramentas” (para versões anteriores).

A opção “Bitmap” foi renomeada para “Imagem do Pórtico 3D”. Para os usuários do Eberick V9 Next, essas alterações ocorreram a partir da revisão 2015-05 (Release 1). Na revisão 2016-02 (Release 4), foi incluída a geração de arquivos OBJ 3D e STL 3D, que se destinam à impressão 3D. Esses dois novos recursos também se encontram no menu “Projeto – Exportar”, como pode ser visto pela figura 9.

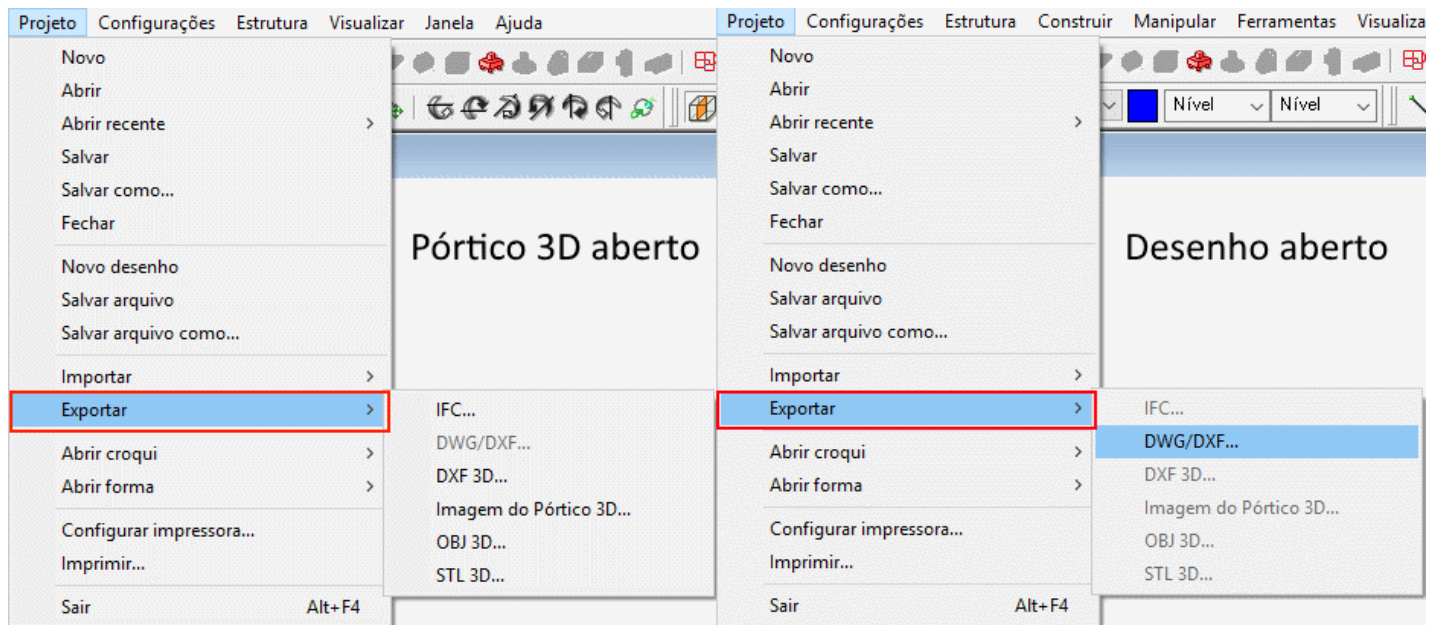


Figura 9 – Exportação de arquivos pelo menu “Projeto”.

As opções de exportação de arquivos ficam habilitadas de acordo com a janela que estiver aberta no programa. Para a geração de arquivos DWG/DXF, é necessário estar com um desenho aberto (detalhamento, plantas, cortes, pranchas, etc). Os demais arquivos estão associados ao Pórtico 3D, sendo habilitados quando essa janela estiver aberta.