

Page A – IMPRIMER

1.
Assurez-vous de connaître le format de cartouche / format d'impression de papier.

2.
Assurez-vous d'avoir mis le .ctb nécessaire pour utilisation.

Se rendre sur l'Espace Présentation (papier) pour imprimer le plan ①

Une fois en mode "Aperçu", Appuyer sur la barre d'espacement pour revenir à la boîte de dialogue. ⑫

① Mise en page

② Puis: **Ctrl + P**

③ Choisir l'imprimante

④ Choisir le format de papier

⑤ Choisir l'option "Fenêtre"

⑥ Appuyer sur le bouton et effectuer la sélection du cartouche

⑦ Cocher la case "Centrer le tracé"

⑧ Échelle: 1:1

⑨ Choisir le système d'unités du projet

⑩ Choisir l'orientation du plan

⑪ Choisir le style de tracé à utiliser

⑫ Effectuer un Aperçu avant de confirmer l'envoi des données d'impression

Table des styles de tracé

Nom	Format
MEC_ELECT_Regulier_CFNt.ctb	36" x 48"
	24" x 36"
	18" x 24"
	11" x 17"
	8.5" x 11"

Options de fenêtre ombrée

- Tracé de l'ombrage
- Qualité: Normale
- ppp

Options du tracé

- Tracer en arrière-plan
- Tracer avec épaisseurs de ligne
- Transparence du tracé
- Tracer avec styles de tracé
- Tracer espace papier en dernier
- Masquer les objets de l'espace papier
- Bannière de tracé actif
- Enregistrer modif. à présentation

Drawing orientation

- Portrait
- Paysage
- Tracé avec symétrie verticale

Que vous ayez choisi "Pouce(s)" ou "mm"; le rapport de proportion doit toujours être de 1 pour 1

Checklist de base

Page B – CARTOUCHE

1 Absolument RIEN ne doit se retrouver sur le layer 0

3 Adresse du projet + N° du projet:
À remplir directement au cartouche (ouvrir le xref avec la commande [XO]);
Une fois terminé, Sauvegarder + Fermer + Recharger le fichier de travail de plomberie

PROJ	DATE	DATE FIN	PL

Projet: NOM DU PROJET
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL

Titre: TITRE 01
TITRE 02
TITRE 03
TITRE 04

Créé Par: L.Lemieux
Dessiné Par: L.Lemieux
Vérifié Par: L.Lemieux
Approuvé Par: M.Magnan

Nombre de projet: C T 2020-0
Projet: M-02

2 Cartouche: emmené en xref [XR], [sur]paperspace; apposé sur le layer XR-CARTOUCHE
XR-CARTOUCHE [lightbulb] [sun] [lock] [freeze] [yellow] Continuous

4 Bloc des attributs au cartouche: inséré [I],[sur]paperspace et sur chacune des planches; apposé sur le layer CARTOUCHE
CARTOUCHE [lightbulb] [sun] [lock] [freeze] [yellow] Continuous

Page B – MISE EN PAGE

Checklist de base

1 Absolument RIEN ne doit se retrouver sur le layer 0

1 Fond de plan d'architecture nettoyé: emmené en xref [XR]; [ET] ou [sur]modelspace; apposé sur le layer XR-ARCHITECTURE
XR-ARCHITECTURE [lightbulb] [sun] [lock] [freeze] [253] Continuous

2 Vewport: mis à l'échelle + verrouillé; apposé sur le layer Defpoints
Defpoints [lightbulb] [sun] [lock] [freeze] [56] Continuous

3 Bloc de présentation des vues: inséré [I], [sur]paperspace, 1:1 (impérial) x25,4m (métrique) EXPLOSER [X] une fois pour stretch; Apposé sur le layer CARTOUCHE

Projet IMPÉRIAL

Avec LINDA

②

TEXTE
hauteur impériale

Cette colonne-ci seulement

①

Hauteur de
texte selon
l'échelle de
presentation
du Viewport

Convention
de Dessin

Page **M-2**

		5/64" 0.0781	5/32" 0.1563	1/8" 0.125	5/16" 0.3125	3/16" 0.1875	1/4" 0.25
3/4" = 1'-0"		1.25"	1.50"	2.00"	2.50"	3.00"	4.00"
1/2" = 1'-0"		1.875"	2.25"	3.00"	3.75"	4.50"	6.00"
3/8" = 1'-0"		2.50"	3.00"	4.00"	5.00"	6.00"	8.00"
1/4" = 1'-0"		3.75"	4.50"	6.00"	7.50"	9.00"	12.00"
3/16" = 1'-0"		5.00"	6.00"	8.00"	10.00"	12.00"	16.00"
1/8" = 1'-0"		7.50"	9.00"	12.00"	15.00"	18.00"	24.00"
3/32" = 1'-0"		10.00"	12.00"	16.00"	20.00"	24.00"	32.00"
1/16" = 1'-0"		15.00"	18.00"	24.00"	30.00"	36.00"	48.00"
1/32" = 1'-0"		30.00"	36.00"	48.00"	60.00"	72.00"	96.00"
1/64" = 1'-0"		60.00"	72.00"	96.00"	120.00"	144.00"	192.00"

Pour INSERTION DE BLOCS, voir Napperrons (11x17)

Projet MÉTRIQUE

Avec LINDA

④

TEXTE
hauteur métrique

Cette colonne-ci seulement

③

Hauteur de
texte selon
l'échelle de
presentation
du Viewport

Convention
de Dessin

Page **M-2**

		1.9	2.0	2.5	3.0		4.5	6.0
1 : 10	19.00	20.00	25.00	30.00			45.00	60.00
1 : 20	38.00	40.00	50.00	60.00			90.00	120.00
1 : 25	47.50	50.00	62.50	75.00			112.50	150.00
1 : 50	95.00	100.00	125.00	150.00			225.00	300.00
1 : 75	142.50	150.00	187.50	225.00			337.50	450.00
1 : 100	190.00	200.00	250.00	300.00			450.00	600.00
1 : 125	237.50	250.00	312.50	375.00			562.50	750.00
1 : 150	285.00	300.00	375.00	450.00			675.00	900.00
1 : 200	380.00	400.00	500.00	600.00			900.00	1200.00
1 : 250	475.00	500.00	625.00	750.00			1125.00	1500.00
1 : 500	950.00	1000.00	1250.00	1500.00			2250.00	3000.00

Page D – STYLE DE TEXTE (commande : [ST])

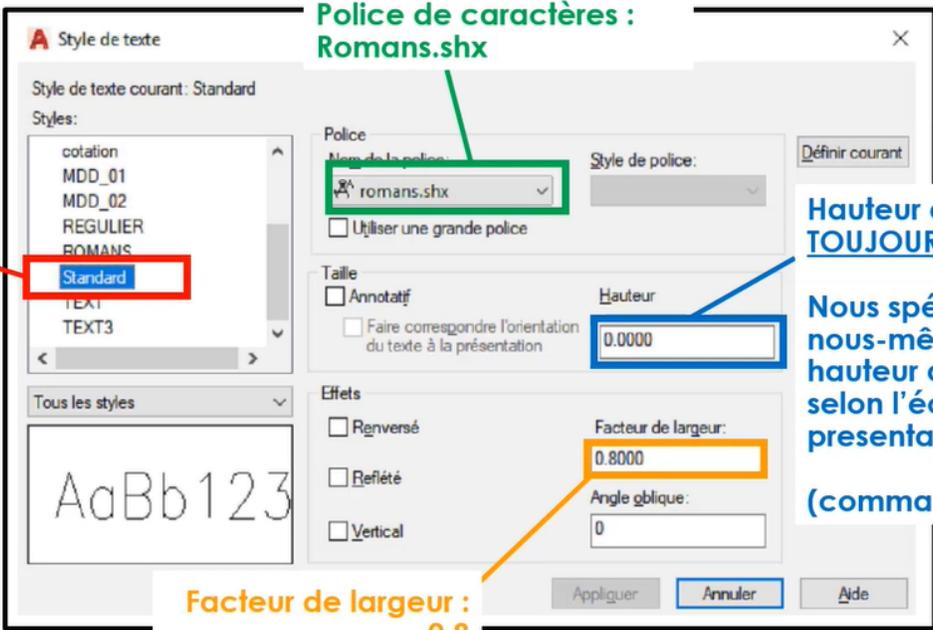
① Le style de texte STANDARD existe par défaut. Ce sont ses paramètres que vous modifierez.

② Police de caractères : Romans.shx

③ Hauteur de texte : TOUJOURS 0.00

Nous spécifierons nous-même la hauteur de texte selon l'échelle de presentation (commande : [TXS])

④ Facteur de largeur : 0.8



Page D – STYLE DE TEXTE (commande : [ST])

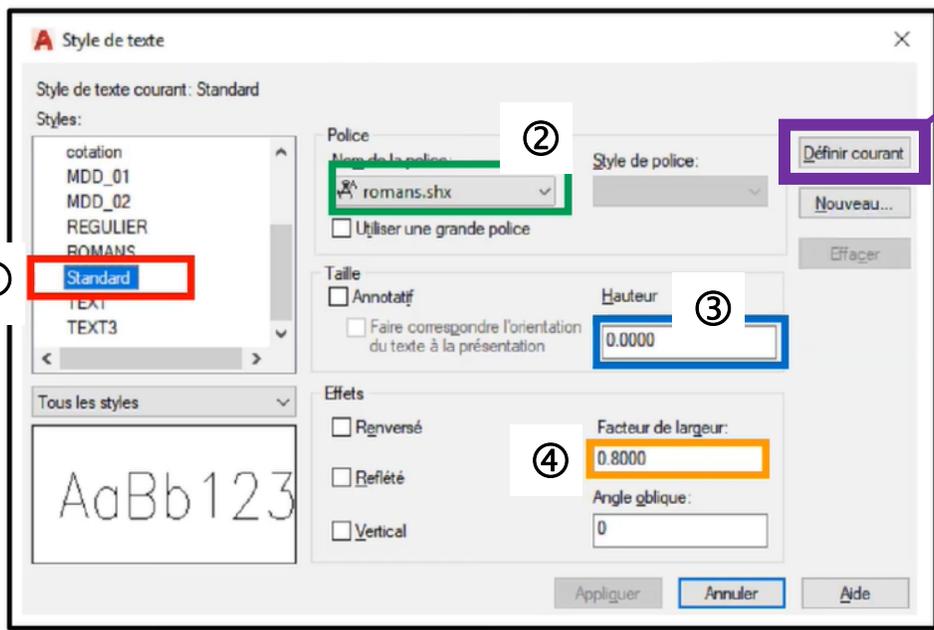
⑤ DÉFINIR COURANT

①

②

③

④



Page D – LAYERS

① Vous ne devez apposer aucune entités sur les layers commençant par un tiret.

② ~~-p_accessoire~~
~~-p_tag~~

③ Ces layers sont seulement utilisés dans le BLOC EDITOR, lors de la confection de BLOCS.

E.	Nom	A.	G.	V.	T.	Couleur	Type de ligne	Epaisseur de ligne
	-p_accessoire					jaune	Continuous	Par_défaut
	-p_colonne					vert	Continuous	Par_défaut
	-p equip_gzn					vert	Continuous	Par_défaut
	-p_equipement					vert	Continuous	Par_défaut
	-p_tag					jaune	Continuous	Par_défaut
	-p_txt					jaune	Continuous	Par_défaut
	-p_valve					jaune	Continuous	Par_défaut

Page D – LAYERS

④ RIEN ne doit être appose sur le ~~layer 0~~

⑤ SEULS les viewports sont créés et apposés sur le layer Defpoints

	0					blanc	Continuous	Par_défaut
	defpoints					56	Continuous	Par_défaut

⑥ L'architecture nettoyée sera emmenée en X-REF dans notre dessin et ce X-REF sera apposé sur ce layer

Page D – LAYERS

⑦ Le cartouche du projet sera renommé et figé. Il sera ensuite emmené en X-REF dans notre dessin et ce X-REF sera apposé sur ce layer

	XR-ARCHITECTURE					253	Continuous	Par_défaut
	XR-CARTOUCHE					jaune	Continuous	Par_défaut

Page D – LAYERS

① Les noms des layers sont créés stratégiquement :

P : plomberie
EFD / ECD / SAN : discipline
- N : nouveau

P-ECD-N	21	ECD imp	Par_défait
P-EFD-N	151	EFD imp	Par_défait
P-EVE-N	141	EVENT imp	Par_défait
P-PLU sous PLA-N	181	DRAIN imp	Par_défait
P-PLU-N	181	Continuous	Par_défait
P-SAN sous PLA-N	211	DRAIN imp	Par_défait
P-SAN-N	211	Continuous	Par_défait

② Layers de texte d'annotation

P-TXT-N	jaune	Continuous	Par_défait
P-TXT-N-efd	jaune	Continuous	Par_défait
P-TXT-N-san	jaune	Continuous	Par_défait

③ Layers de texte d'unités hydrauliques

P-SAN-Fe	54	Continuous	Par_défait
P-PLU-Litres	54	Continuous	Par_défait
P-EFD-Fa	52	Continuous	Par_défait

LAYERS – Convention de Dessin – Page P-4

④ Quand le temps viendra, vous aurez à créer vous-même certains layers

⑤ Bloc d'Attributs au cartouche apposé sur ce Layer

CARTOUCHE	jaune	Continuous	Par_défait
XR-CARTOUCHE	jaune	Continuous	Par_défait
XR-ARCHITECTURE	253	Continuous	Par_défait
ARCHITECTURE	253	Continuous	Par_défait

⑨ Fichier du Cartouche emmené en XREF apposé sur ce layer

⑥ Ajouts architecturaux (ex.: soufflage) apposés sur ce layer

P-EQP-D	jaune	DEMOLITION	Par_défait
P-EQP-E	rouge	Continuous	Par_défait
P-EQP-N	vert	Continuous	Par_défait

⑧ Fichier d'architecture nettoyée emmenée XREF apposé sur ce layer

⑦ Blocs de Jonctions apposés sur ce layer

P-JONCTIONS	rouge	Continuous	Par_défait
-------------	-------	------------	------------