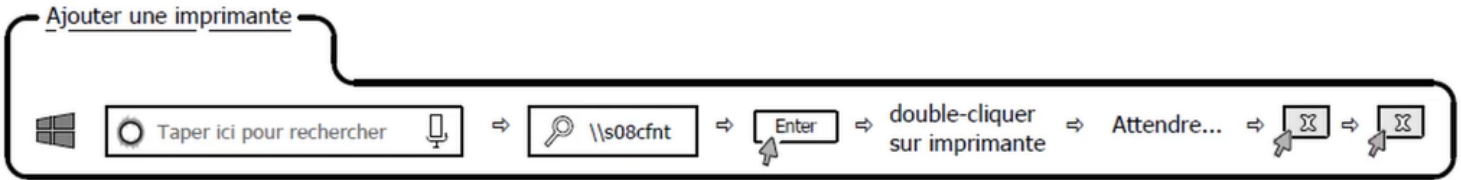


Page A – AJOUTER UNE IMPRIMANTE

Ajouter une imprimante



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

Puis: **Ctrl + P** ②

Choisir l'imprimante ③

Choisir le format de papier ④

Choisir l'option "Fenêtre" ⑤

Appuyer sur le bouton et effectuer la sélection du cartouche ⑥

Cocher la case "Centrer le tracé" ⑦

Échelle: 1:1 ⑧

Choisir le système d'unités du projet ⑨

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

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

Choisir le style de tracé à utiliser ⑪

Choisir l'orientation du plan ⑩

Checklist de base

Page B – CARTOUCHE

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

① Absolument RIEN ne doit se retrouver sur le layer 0

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

Titre:	NOM DU PROJET ADRESSE VILLE CODE POSTAL
Titre:	TITRE 01 TITRE 02 TITRE 03 TITRE 04
Classé Par:	Liénioux
Dessiné Par:	Liénioux
Approuvé Par:	Minghous
Numéro de Projet:	C T_2020-0
Projet:	M-02

Page B – MISE EN PAGE

Checklist de base

Titre:

Notes:

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] [grey square] 253 Continuous

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

Page C – BLOC “SYMBOLE” vs BLOC “ÉQUIPEMENT”

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"	5/32"	1/8"	5/16"	3/16"	1/4"
	0.0781	0.1563	0.125	0.3125	0.1875	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"

Page C – BLOC “SYMBOLE” vs BLOC “ÉQUIPEMENT”

Projet MÉTRIQUE

Avec LINDA

④

TEXTE
hauteur métrique

Cette colonne-ci seulement

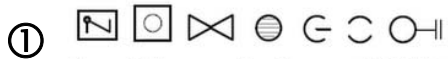
③

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	5.0
1 : 10	19.00	20.00	25.00	30.00		45.00	50.00
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	500.00
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



Les blocs de type SYMBOLES sont :

- 1) Insérés [II] dans le viewport, et
- 2) Seront grossis selon la hauteur de texte.



Les ÉTIQUETTES D'IDENTIFICATION et les blocs comportant LETTRE ou ATTRIBUT sont :

- 1) Insérés [II] dans le viewport, et
- 2) Seront grossis selon la hauteur de texte.

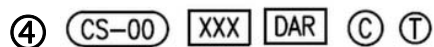
TEXTE hauteur impériale

	5/64"	0.0781
3/4" = 1'-0"		1.25"
1/2" = 1'-0"		1.875"
3/8" = 1'-0"		2.50"
1/4" = 1'-0"		3.75"
3/16" = 1'-0"		5.00"
1/8" = 1'-0"		7.50"
3/32" = 1'-0"		10.00"
1/16" = 1'-0"		15.00"
1/32" = 1'-0"		30.00"
1/64" = 1'-0"		60.00"



Les blocs de type SYMBOLES sont :

- 1) Insérés [II] dans le viewport, et
- 2) Seront grossis selon la hauteur de texte.



Les ÉTIQUETTES D'IDENTIFICATION et les blocs comportant LETTRE ou ATTRIBUT sont :

- 1) Insérés [II] dans le viewport, et
- 2) Seront grossis selon la hauteur de texte.

TEXTE hauteur métrique

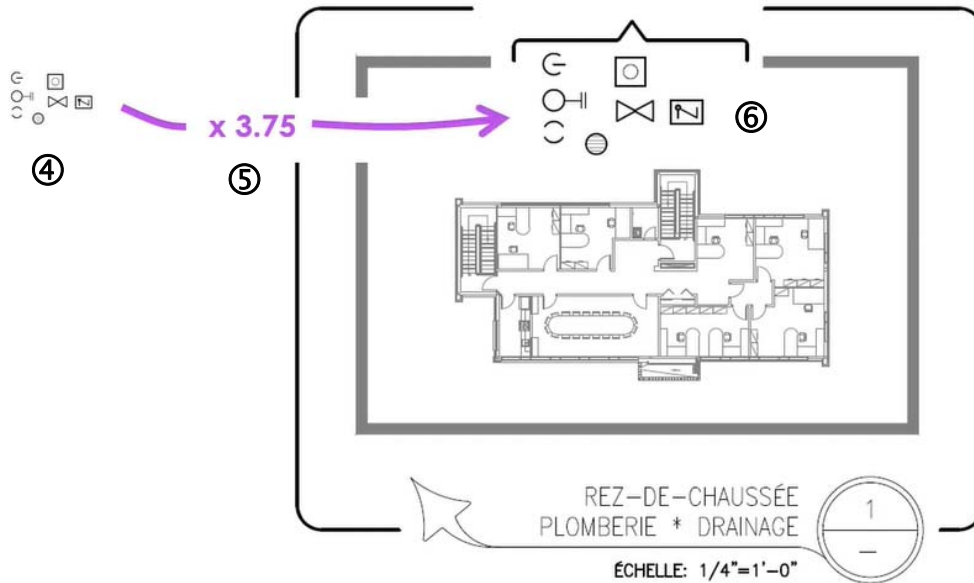
	1.9	
1 : 10		19.00
1 : 20		38.00
1 : 25		47.50
1 : 50		95.00
1 : 75		142.50
1 : 100		190.00
1 : 125		237.50
1 : 150		285.00
1 : 200		380.00
1 : 250		475.00
1 : 500		950.00

Page C – BLOC “SYMBOLE”

Projet IMPÉRIAL

Les symboles sont insérés [I] avec un facteur de grossissement équivalent à la hauteur de texte désirée dans le viewport.

Dans un projet impérial, à l'échelle 1/4", un symbole de demi-lune sera inséré x3.75



TEXTE hauteur impériale

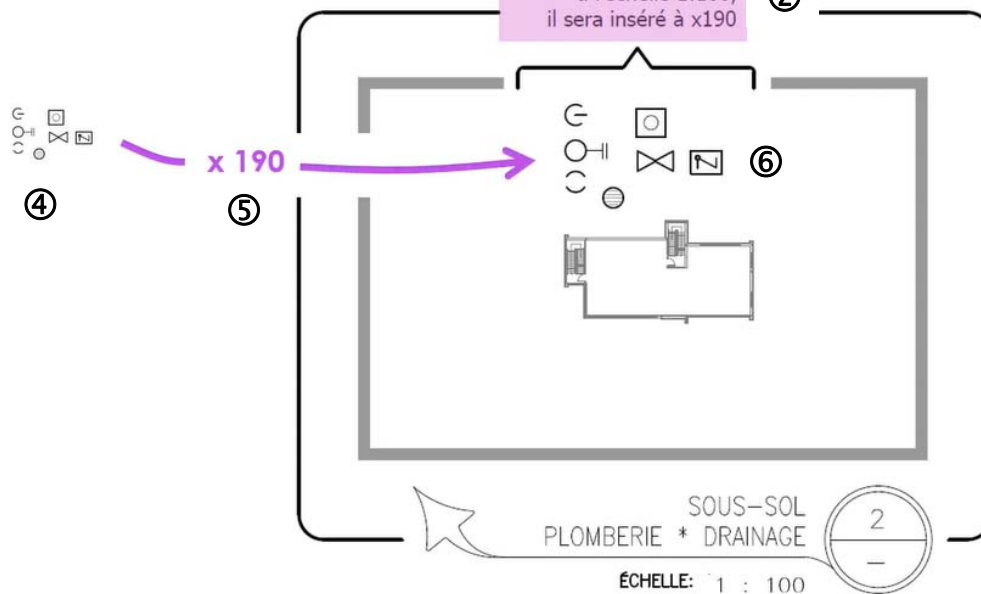
	5/64"	0.0781
3/4" = 1'-0"	1.25"	
1/2" = 1'-0"	1.875"	
3/8" = 1'-0"	2.50"	
1/4" = 1'-0"	3.75"	
3/16" = 1'-0"	5.00"	
1/8" = 1'-0"	7.50"	
3/32" = 1'-0"	10.00"	
1/16" = 1'-0"	15.00"	
1/32" = 1'-0"	30.00"	
1/64" = 1'-0"	60.00"	

Page C – BLOC “SYMBOLE”

Projet MÉTRIQUE

Les symboles sont insérés [I] avec un facteur de grossissement équivalent à la hauteur de texte désirée dans le viewport.

Dans un projet métrique, à l'échelle 1:100, il sera inséré à x190

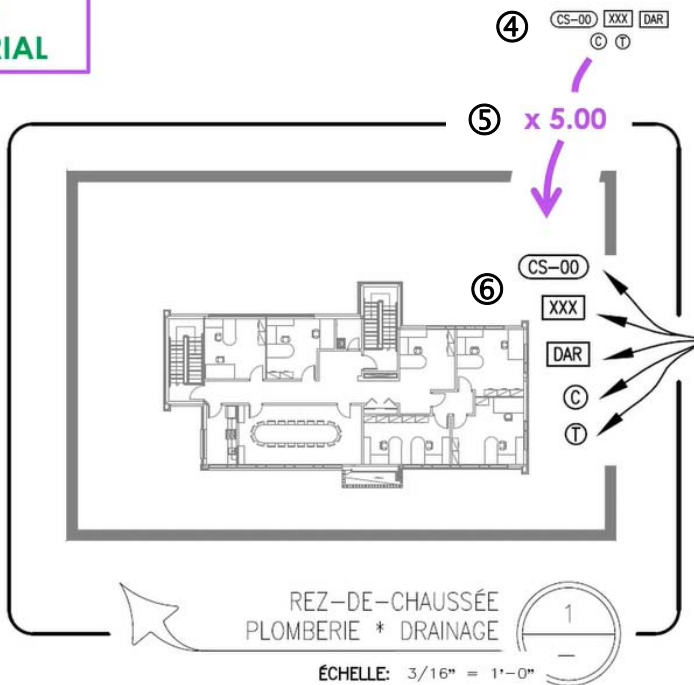


TEXTE hauteur métrique

	1.9
1 : 10	19.00
1 : 20	38.00
1 : 25	47.50
1 : 50	95.00
1 : 75	142.50
1 : 100	190.00
1 : 125	237.50
1 : 150	285.00
1 : 200	380.00
1 : 250	475.00
1 : 500	950.00

Page C – BLOC “AVEC TEXTE OU ATTRIBUT”

Projet
IMPÉRIAL



① Les étiquettes d'identification et les symboles comportant une lettre/attribut sont insérés [I] avec un facteur de grossissement équivalent à la hauteur de texte désirée dans le viewport.

② Dans un projet impérial, à l'échelle 3/16", ces symboles seront insérés à x5.0

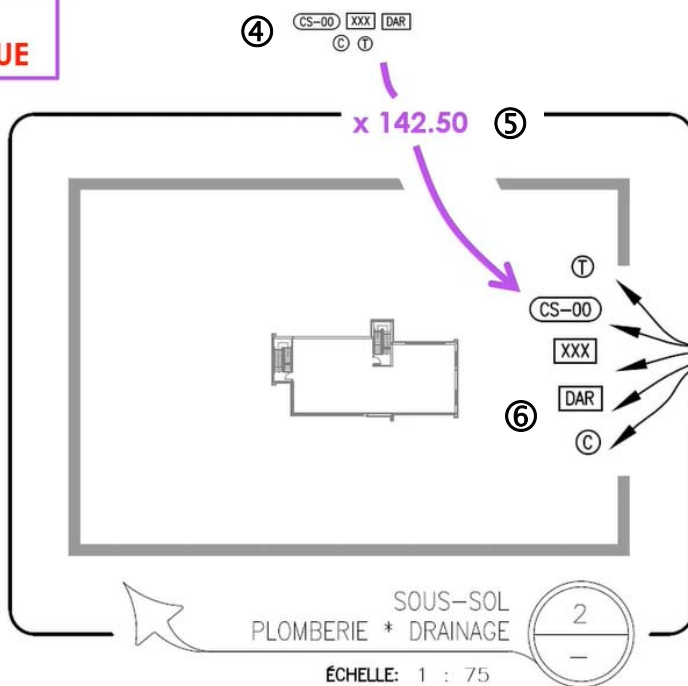
TEXTE
hauteur
impériale

	5/64"	0.0781
3/4" = 1'-0"	1.25"	
1/2" = 1'-0"	1.875"	
3/8" = 1'-0"	2.50"	
1/4" = 1'-0"	3.75"	
3/16" = 1'-0"	5.00"	
1/8" = 1'-0"	7.50"	
3/32" = 1'-0"	10.00"	
1/16" = 1'-0"	15.00"	
1/32" = 1'-0"	30.00"	
1/64" = 1'-0"	60.00"	

Raccourci-clavier INSÉRER = [II]

Page C – BLOC “AVEC TEXTE OU ATTRIBUT”

Projet
MÉTRIQUE



① Les étiquettes d'identification et les symboles comportant une lettre/attribut sont insérés [I] avec un facteur de grossissement équivalent à la hauteur de texte désirée dans le viewport.

② Dans un projet métrique, à l'échelle 1:75, ils seront insérés à x142.5

TEXTE
hauteur
métrique

	1.9
1 : 10	19.00
1 : 20	38.00
1 : 25	47.50
1 : 50	95.00
1 : 75	142.50
1 : 100	190.00
1 : 125	237.50
1 : 150	285.00
1 : 200	380.00
1 : 250	475.00
1 : 500	950.00

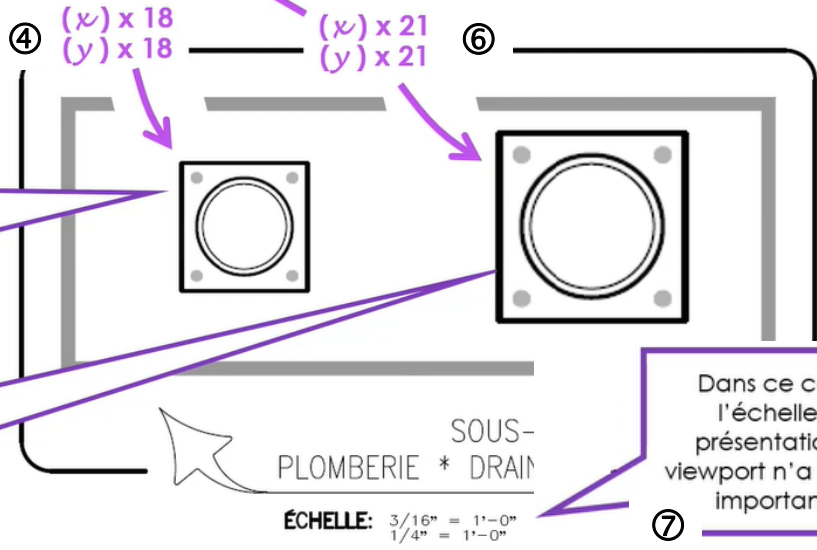
Projet IMPÉRIAL



2 Lors de l'insertion de ces blocs, ceux-ci seront grossis selon les varies grandeurs de l'équipement.

3 Si ce chauffe-eau est de 18"Ø ... Il sera grossi de x18 lors de son insertion

5 Si ce chauffe-eau est de 21"Ø ... Il sera grossi de x21 lors de son insertion



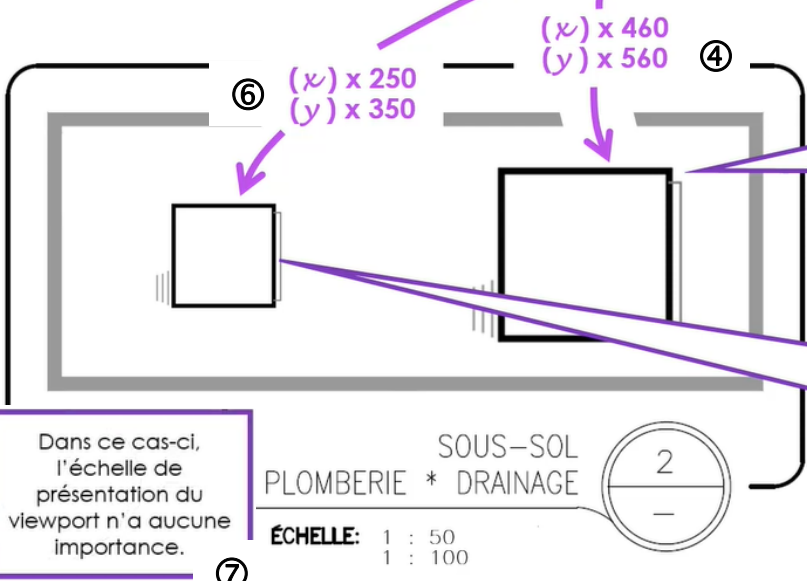
Projet MÉTRIQUE



2 Lors de l'insertion de ces blocs, ceux-ci seront grossis selon les varies grandeurs de l'équipement.

3 Si cet aérotherme est 460mm x 560mm Il sera grossi de (x) 460 (y) 560 lors de son insertion

5 Si cet aérotherme est 250mm x 350mm Il sera grossi de (x) 250 (y) 350 lors de son insertion



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

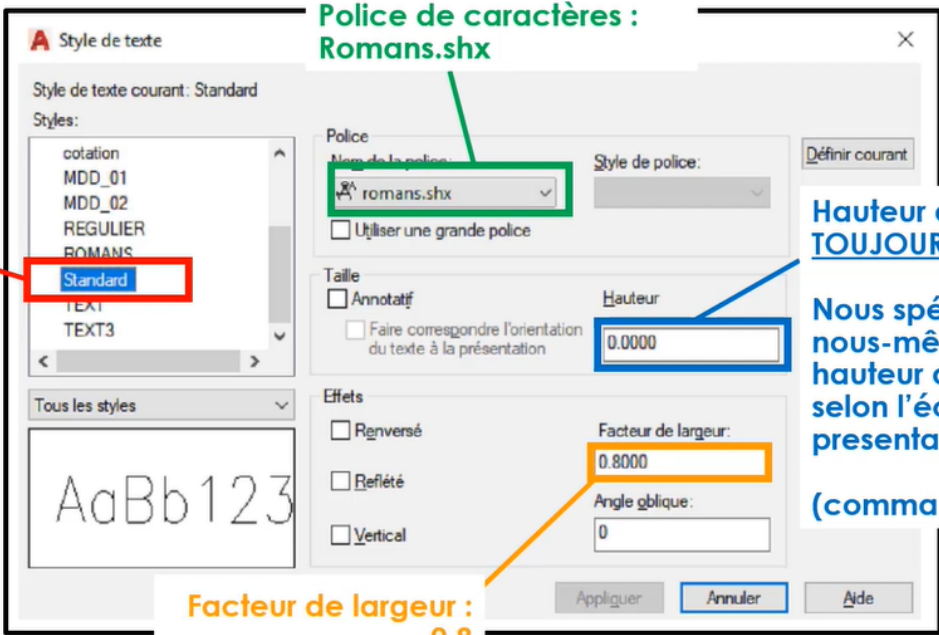
① Le style de texte STANDARD existe par défaut. Ce sont ses paramètres que vous modifierez.

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])

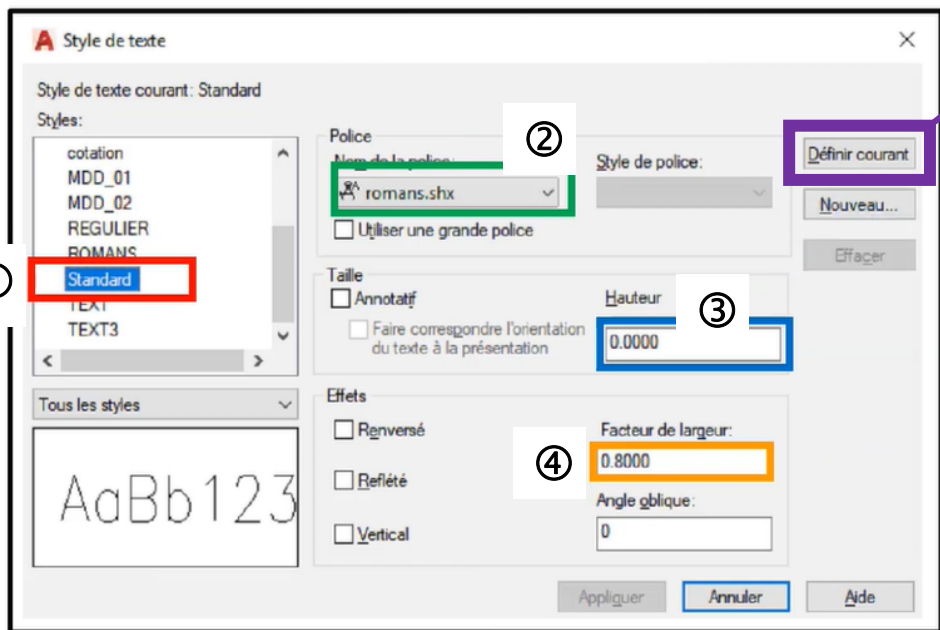
⑤ DÉFINIR COURANT

① Standard

② romans.shx

③ 0.0000

④ 0.8000



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	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Yellow	21	ECD imp	Par_défaut
P-EFD-N	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Blue	151	EFD imp	Par_défaut
P-EVE-N	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Blue	141	EVENT imp	Par_défaut
P-PLU sous PLA-N	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Blue	181	DRAIN imp	Par_défaut
P-PLU-N	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Blue	181	Continuous	Par_défaut
P-SAN sous PLA-N	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Purple	211	DRAIN imp	Par_défaut
P-SAN-N	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Purple	211	Continuous	Par_défaut

② Layers de texte d'annotation

P-TXT-N	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Yellow	jaune	Continuous	Par_défaut
P-TXT-N-efd	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Yellow	jaune	Continuous	Par_défaut
P-TXT-N-san	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Yellow	jaune	Continuous	Par_défaut

③ Layers de texte d'unités hydrauliques

P-SAN-Fe	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Yellow	54	Continuous	Par_défaut
P-PLU-Litres	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Yellow	54	Continuous	Par_défaut
P-EFD-Fa	Lightbulb, Sun, Lock, Eraser, Yellow	52	Continuous	Par_défaut

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

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

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

⑦ Blocs de Jonctions apposés sur ce layer

P-JONCTIONS	rouge	Continuous	Par_défaut
-------------	-------	------------	------------

⑨ Fichier du Cartouche emmené en XREF apposé sur ce layer

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

