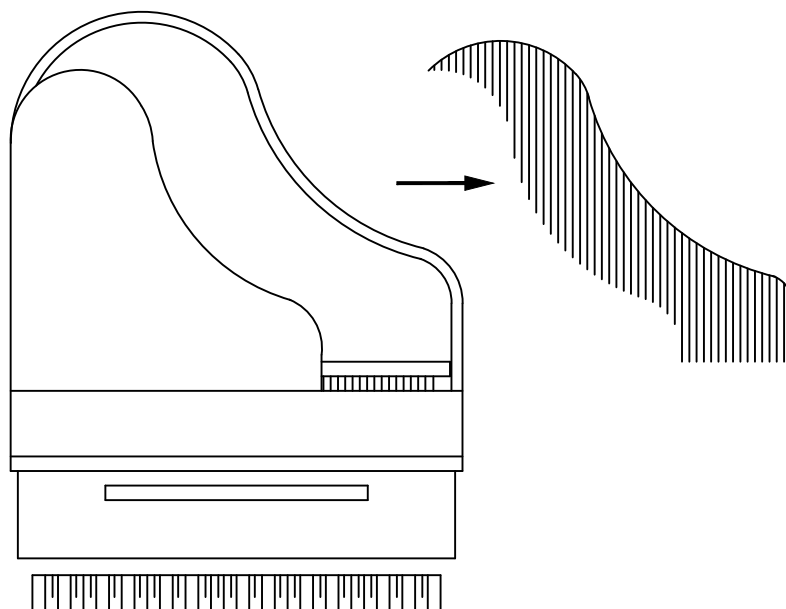
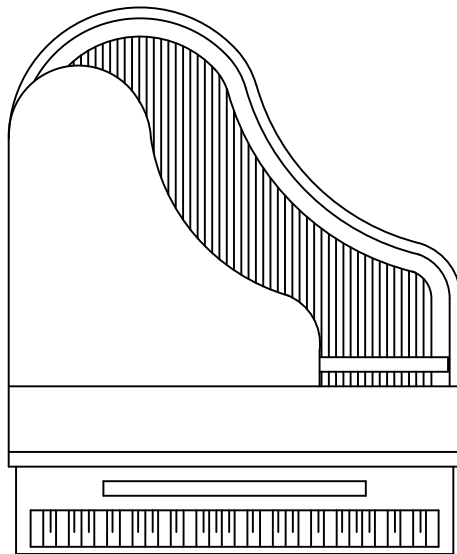


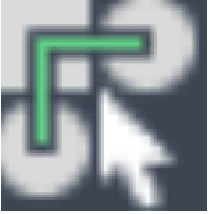
SELECT- CP,WP,C,W,P,L,F,ALL

SELECTIONNER- CP-SP,C,F,P,D,T,TOUT

Nom du fichier: 1-SELECT-POLYGON-FENCE.dwg

- Utiliser le type de selection adéquat pour faire déplacer les objets comme montré ci-dessous.



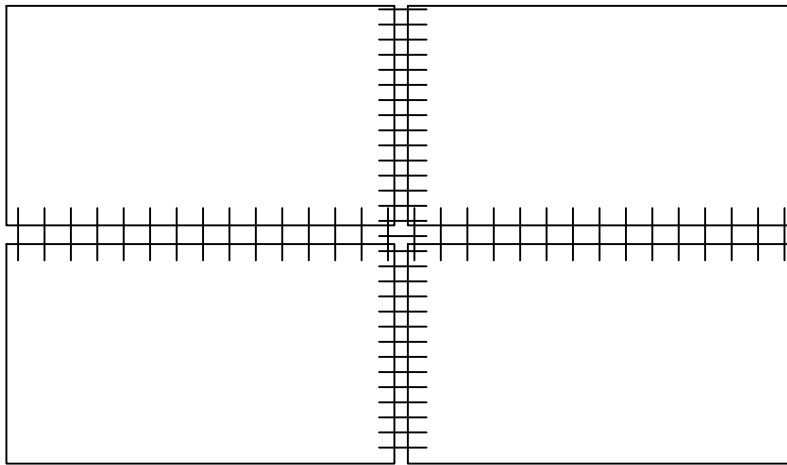


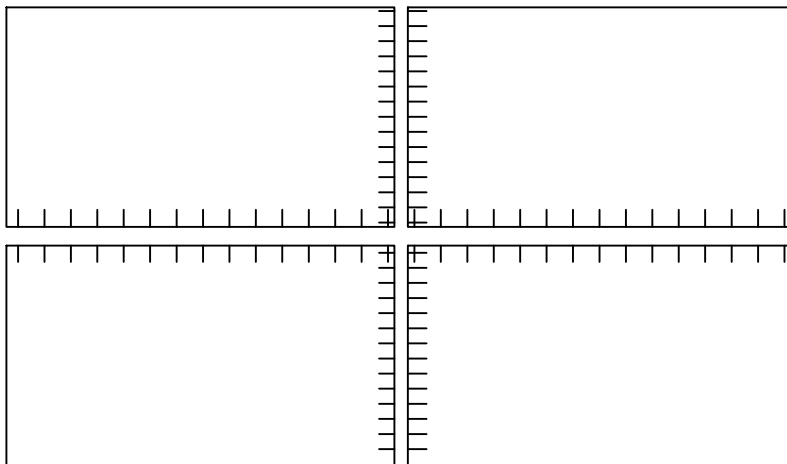
SELECT- CP,WP,C,W,P,L,F,ALL

SELECTIONNER- CP-SP,C,F,P,D,T,TOUT

Nom du fichier: 2-SELECT-FENCE.dwg

- Utiliser le type de selection adéquat pour ajuster le dessin montré ci-dessous.





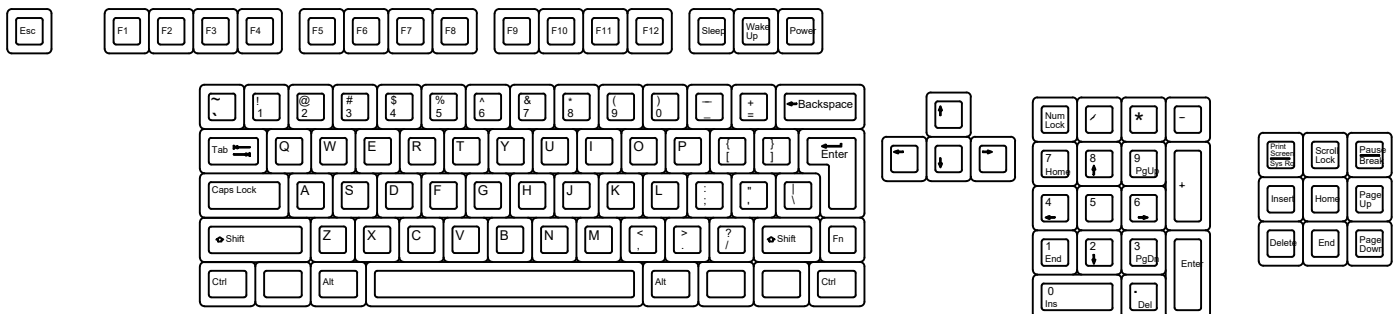
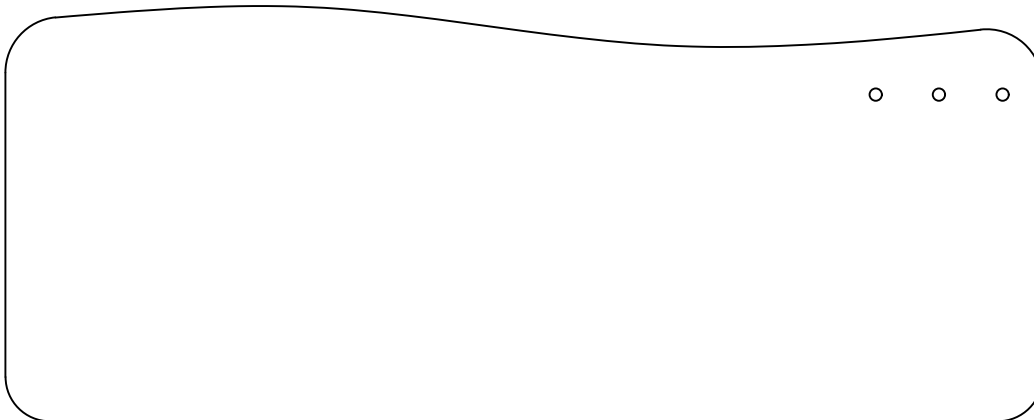
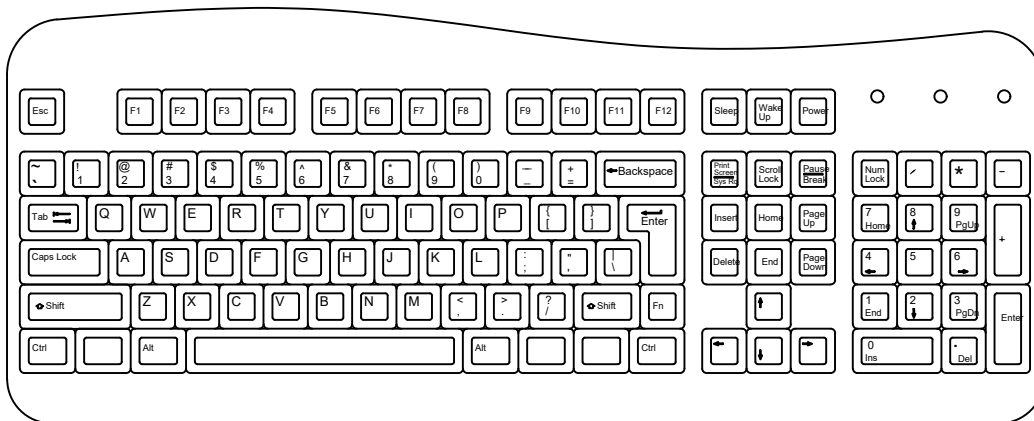


GROUP - G

GROUPE - GP

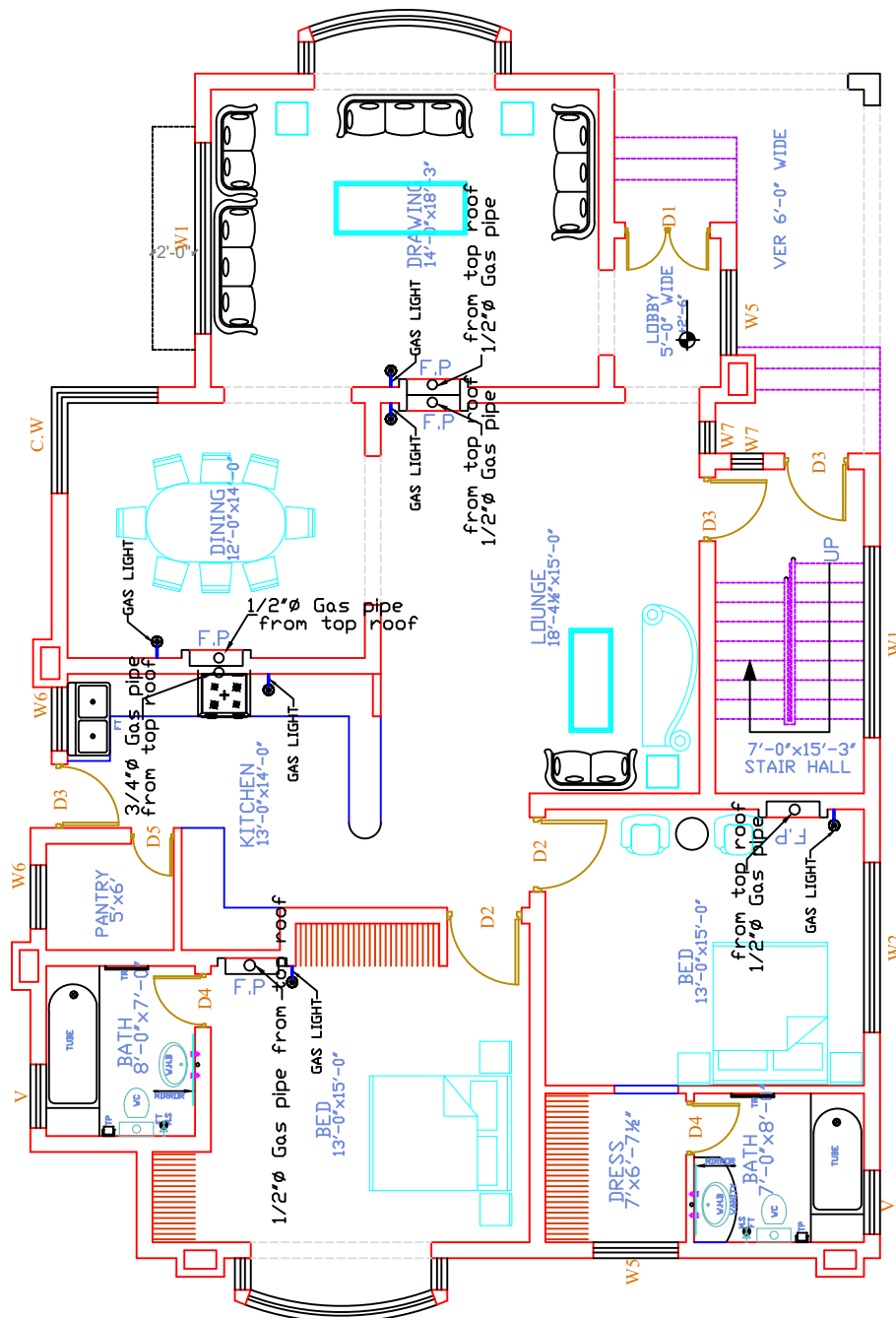
Nom du fichier: 3 - GROUP.DWG

- Placer les boutons du clavier dans plusieurs groupes comme montrer ci-dessous.





- Utiliser la command QUICKSELECT pour mettre les objets dans les calques adéquats.

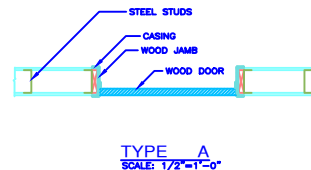
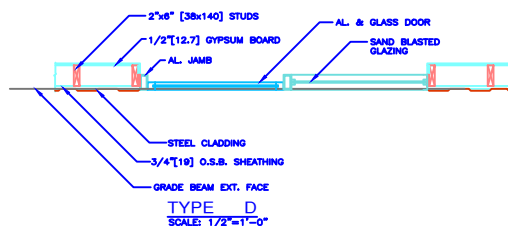
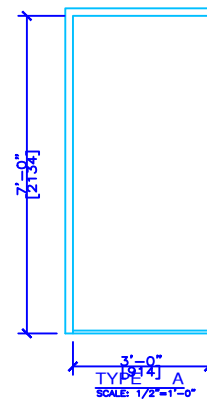
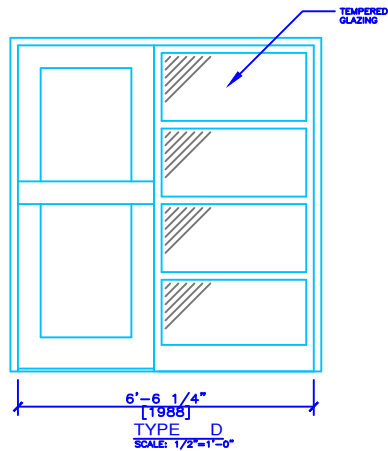
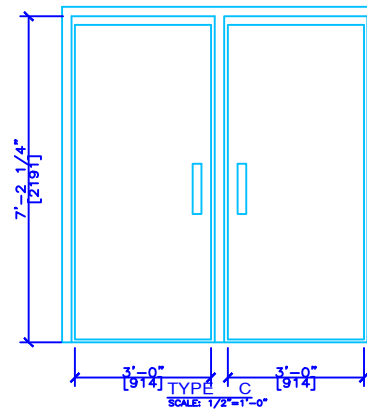
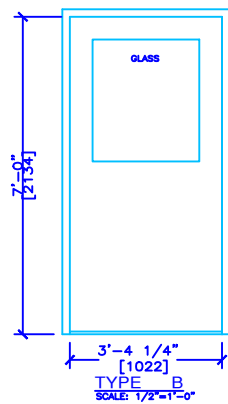




VIEW - V VUE - VUE

Nom du fichier: 5- VUE-NOMMEE.DWG

- Créer une vue pour chaque dessin d'élévation et de coupe.

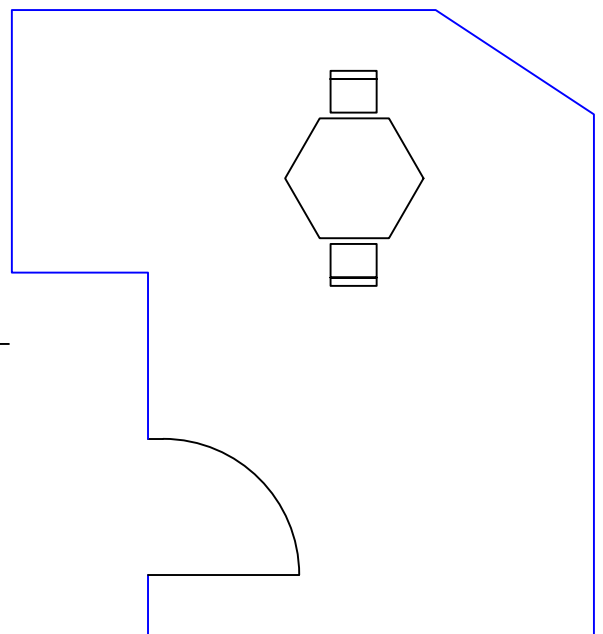
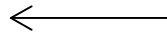
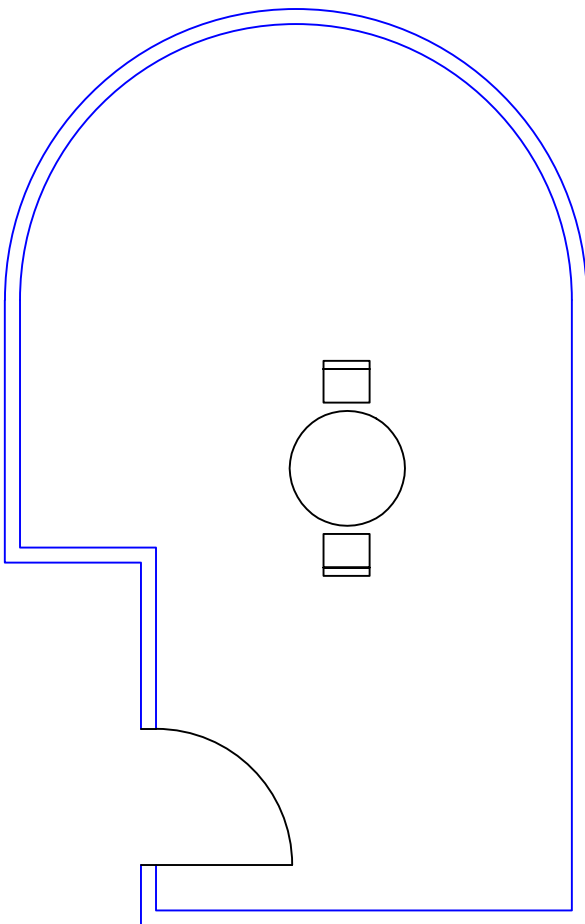


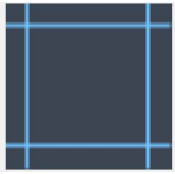


EDIT POLYLINE - PEDIT EDITER POLYLIGNE - PEDIT

Nom du fichier: 6 - PEDIT.DWG

- *Modifier le dessin de droite pour arriver au résultat montré a gauche.*

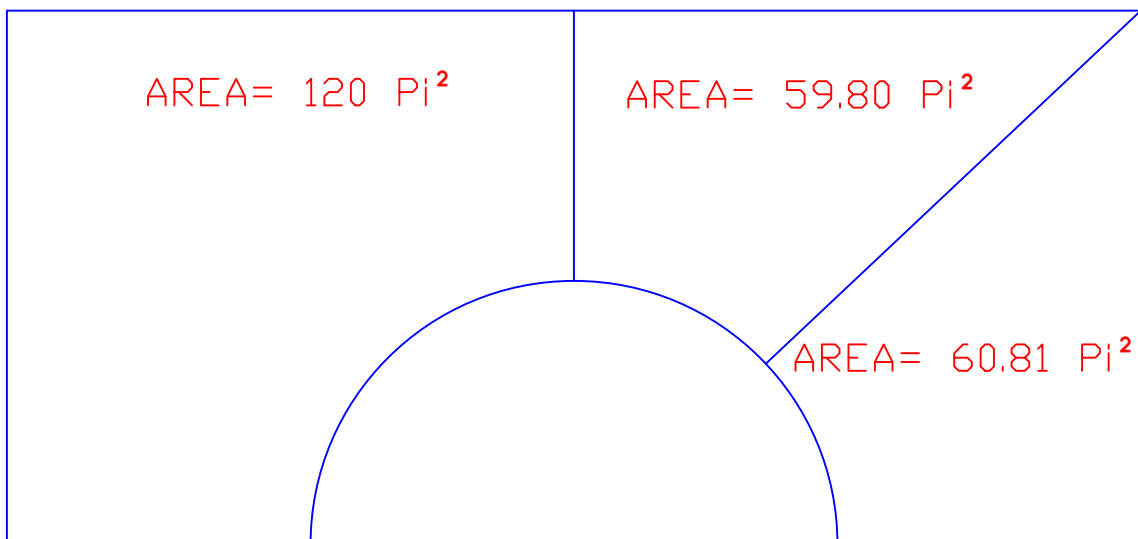
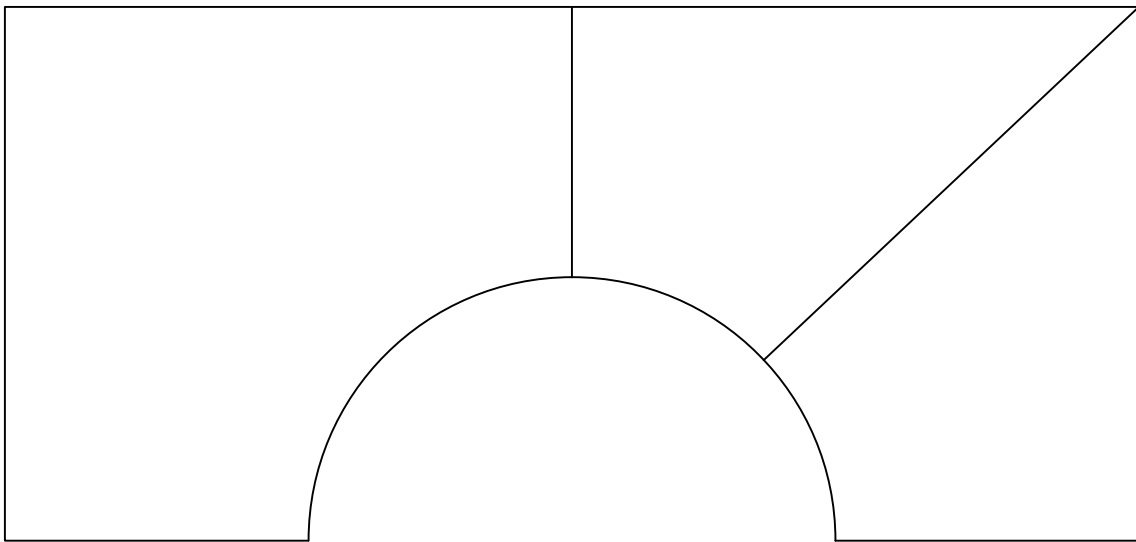


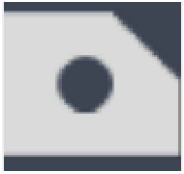


BOUNDARY - BO
CONTOUR - CN

Nom du fichier: 7- BOUNDARY.DWG

- Trouver et marquer la superficie de chaque zone.





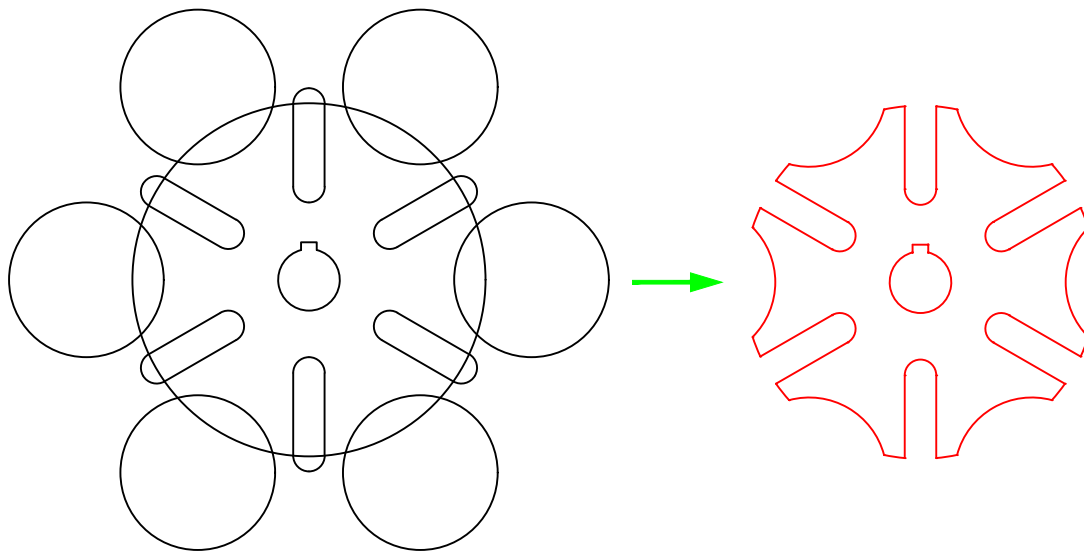
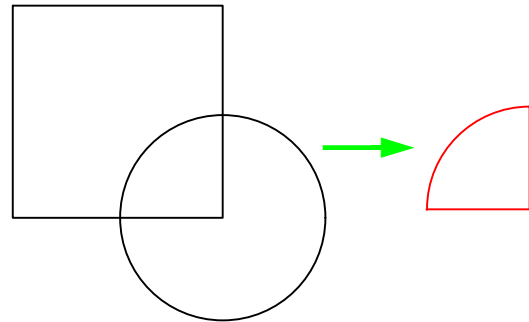
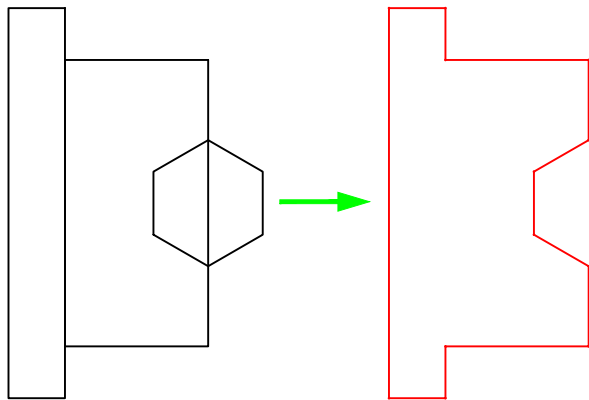
REGION - REG

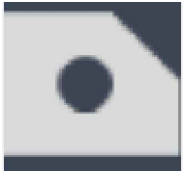
REGION - REG

Nom du fichier: 8 - REGIONS.DWG

- Convertir les objets en region puis utiliser les opérations booléennes pour arriver au résultat montré à droite.

UNION - SUBTRACT - INTERSECT





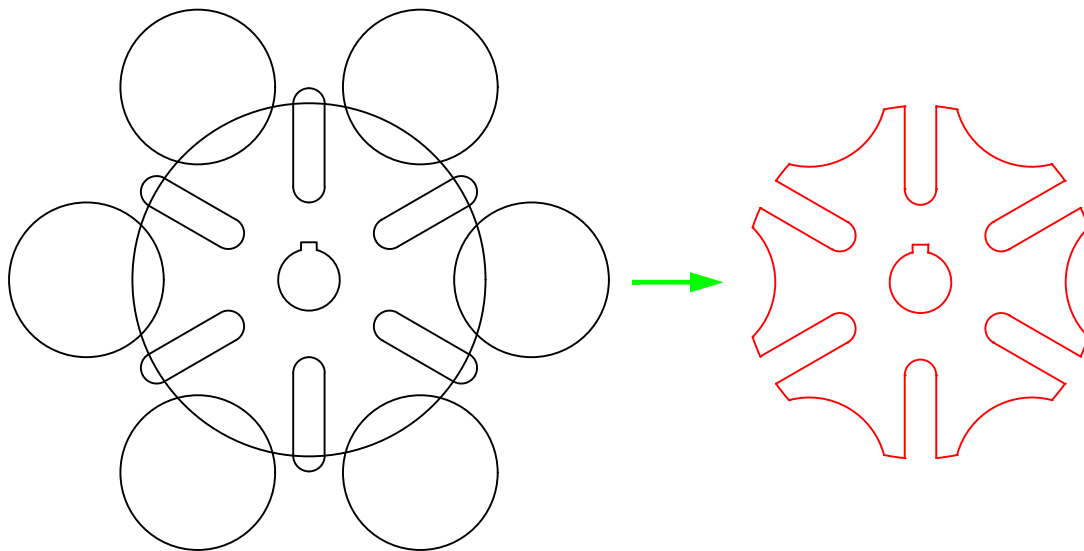
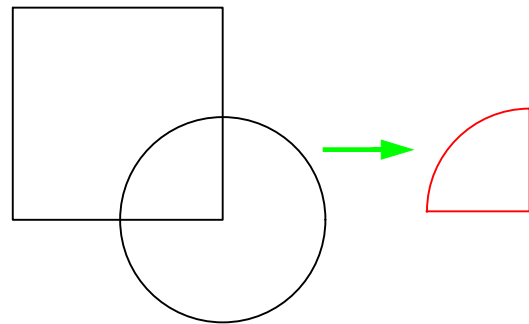
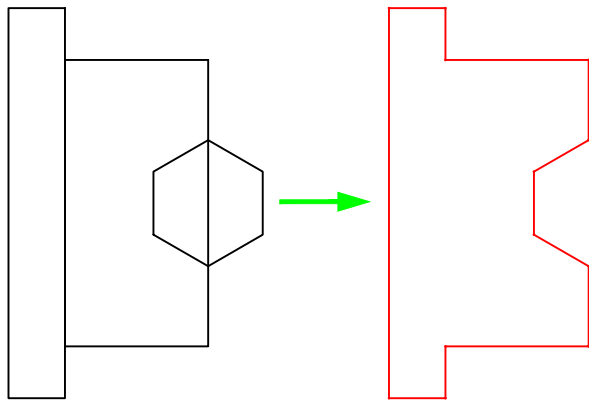
REGION - REG

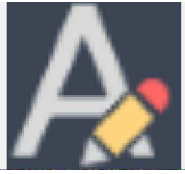
REGION - REG

Nom du fichier: 9 - LAYERSTATES.DWG

- Convertir les objets en region puis utiliser les opérations booléennes pour arriver au résultat montré à droite.

UNION - SUBTRACT - INTERSECT





IMPORT TEXT IMPORTER TEXTE

Nom du fichier: 10-TEXTIMPORT.DWG

- Importer le texte CONTRACTION NOTE.TXT
- Numéroter.
- Faire le formatage nécessaire.

IMPORTER LE TEXTE ICI

GENERAL NOTES:

1. This project consists of furnishing and installing conduit, junction boxes, receptacles, data connectors, and cabling for connection to devices and to riser panels for the following buildings:
 - 1.1. West Hospital
 - 1.2. Cancer Clinic
 - 1.3. Ambulatory Care
 - 1.4. Nursing School
2. Conduit - 3/4" rigid metallic conduit from device receptacle

REVISIONS			
REV	DESCRIPTION	DATE	APPROVED

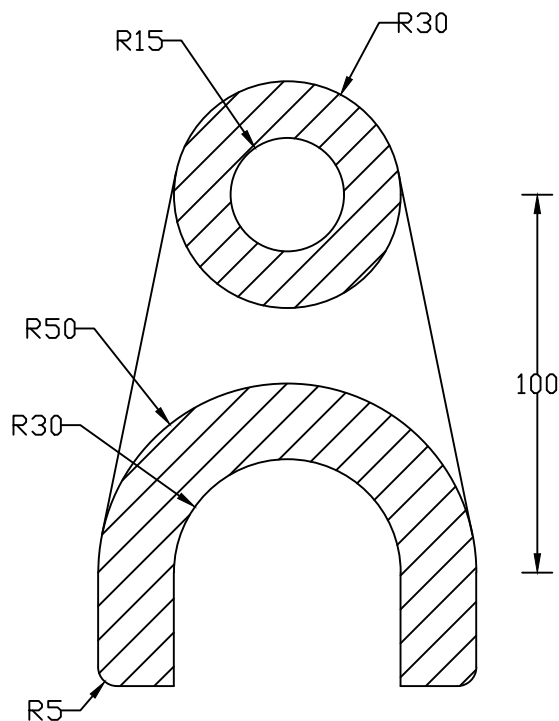
SIZE	DRAWN BY	DWG NO.	REV
SCALE		SHEET	



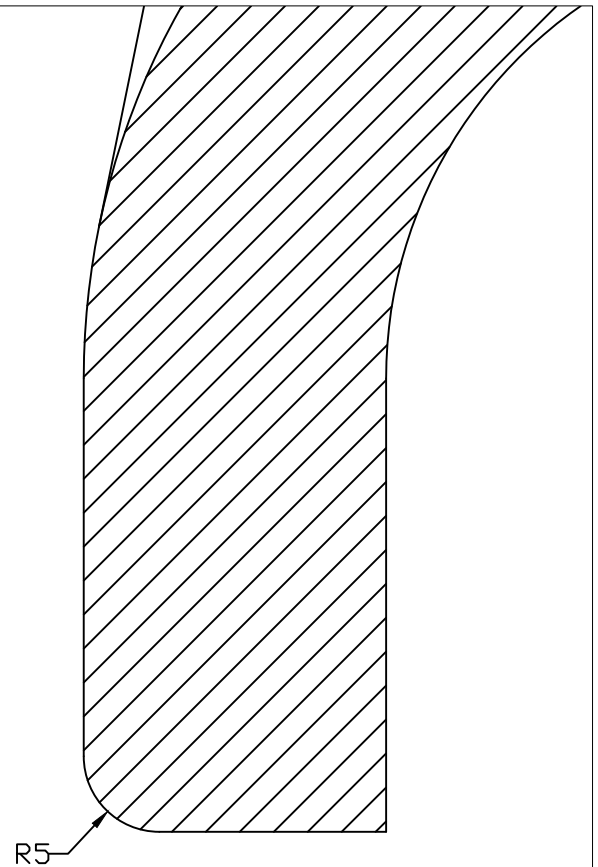
ANNOTATIVE ANNOTATIVE

Nom du fichier: 11 - ANNOTATIVE METRIC.DWG

- ___ Commencer un nouveau dessin metrique pour faire la pièce montrée ci-dessous.
- ___ Créer un style de cote annotative
- ___ Créer un style de texte annotative (Hauteur de texte=2.5mm)
- ___ Faire la mise en page suivante puis ajouter les annotations.



ECHELLE 1/2



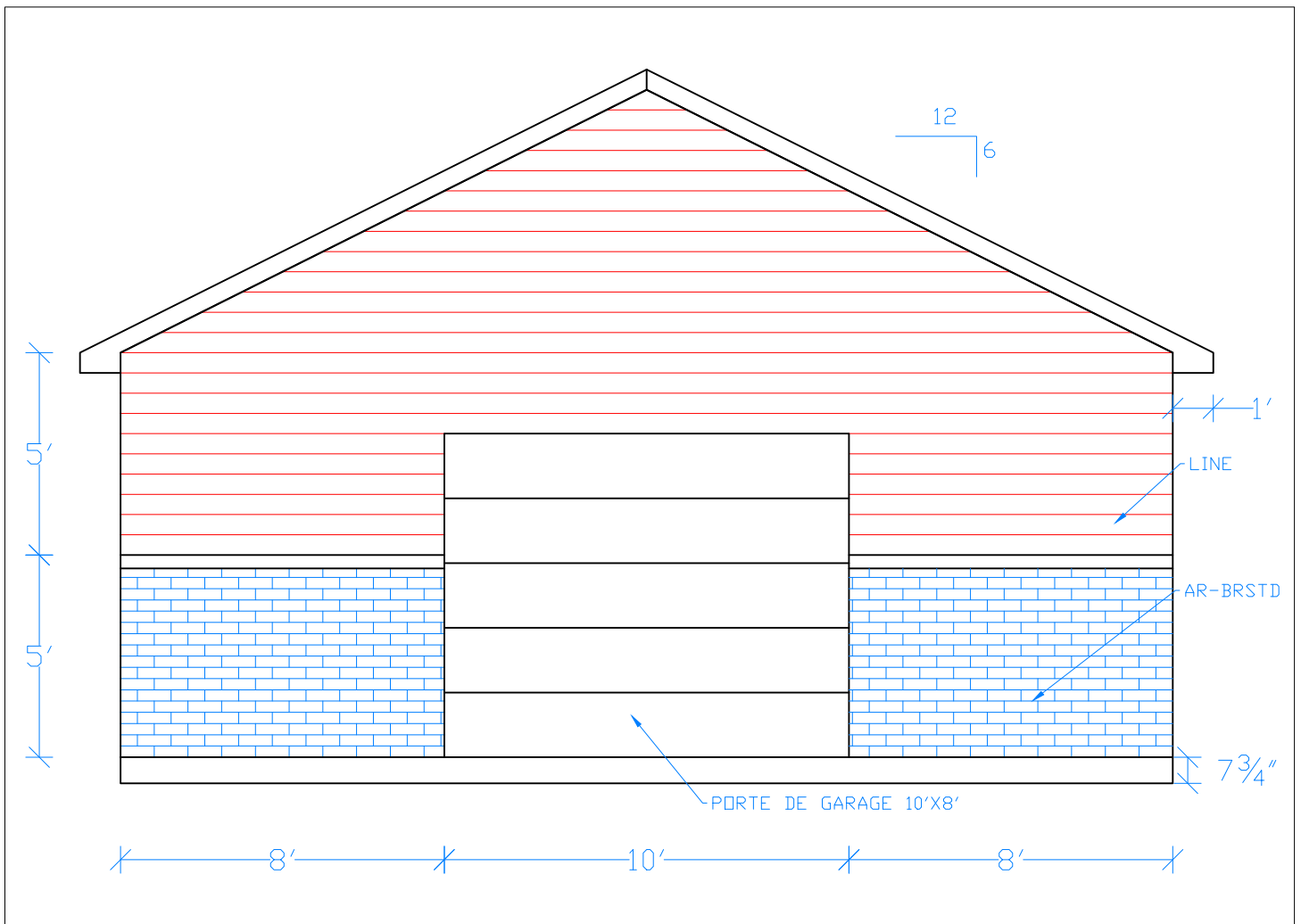
ECHELLE 2:1



ANNOTATIVE ANNOTATIVE

Nom du fichier: 12 - ANNOTATIVE IMPERIAL.DWG

- ___ Commencer un nouveau dessin IMPERIAL pour produire l'élévation montrée ci-dessous.
- ___ Créer un style de cote annotative
- ___ Créer un style de texte annotative (Hauteur de texte = $\frac{3}{32}$ ")
- ___ Faire la mise en page suivante puis ajouter les annotations.





FIELD CHAMP

Nom du fichier: 13 - FIELDS.DWG

_____ Créer le cartouche suivant en utilisant les textes et les champs (fields)

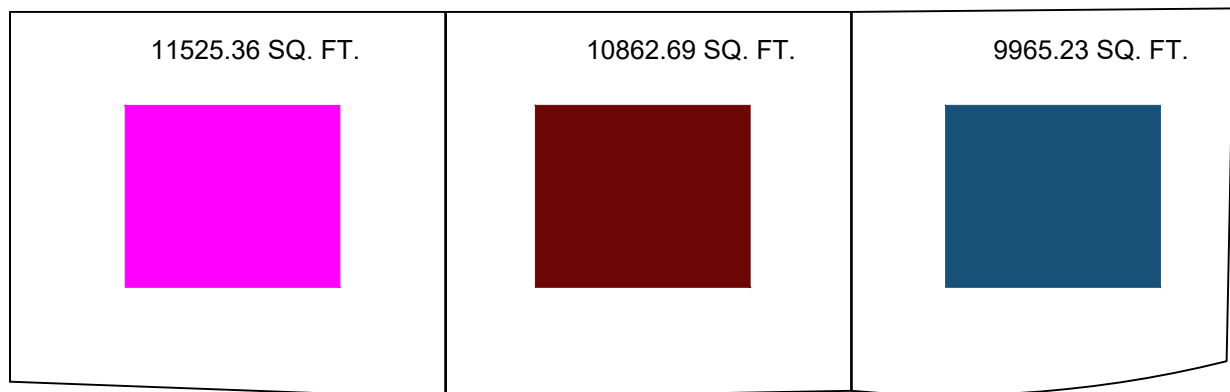
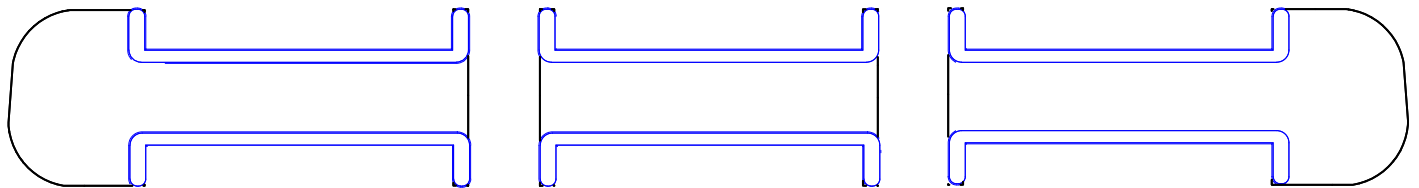
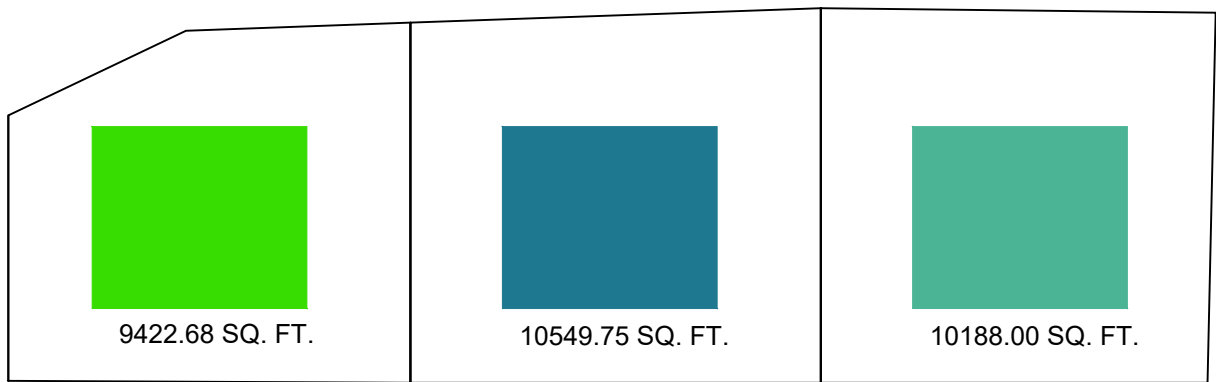
Nom du fichier nom-du-dessin	
Date --/--/--	Auteur dessinateur



FIELD CHAMP

Nom du fichier: 14- INDUSTRIAL PARK.DWG

___ Indiquer la superficie de chaque terrain les textes et les champs (fields)



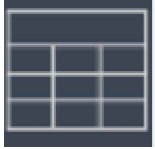


TABLE - TB

TABLEAU - TB

Nom du fichier: 15- TABLEAU.DWG

___ Reproduire le tableau suivant:

DOOR SCHEDULE				
SYM.	MANUFACTURER	QTY	COST	TOTAL
1	TRU STYLE	2	\$189.00	\$378.00
2	TRU STYLE	7	\$189.00	\$1323.00
3	TRU STYLE	1	\$310.00	\$310.00
4	TRU STYLE	1	\$329.00	\$329.00
5	TRU STYLE	1	\$189.00	\$189.00
6	TRU STYLE	4	\$119.00	\$476.00
ESTIMATED COST OF DOORS				\$3005.00

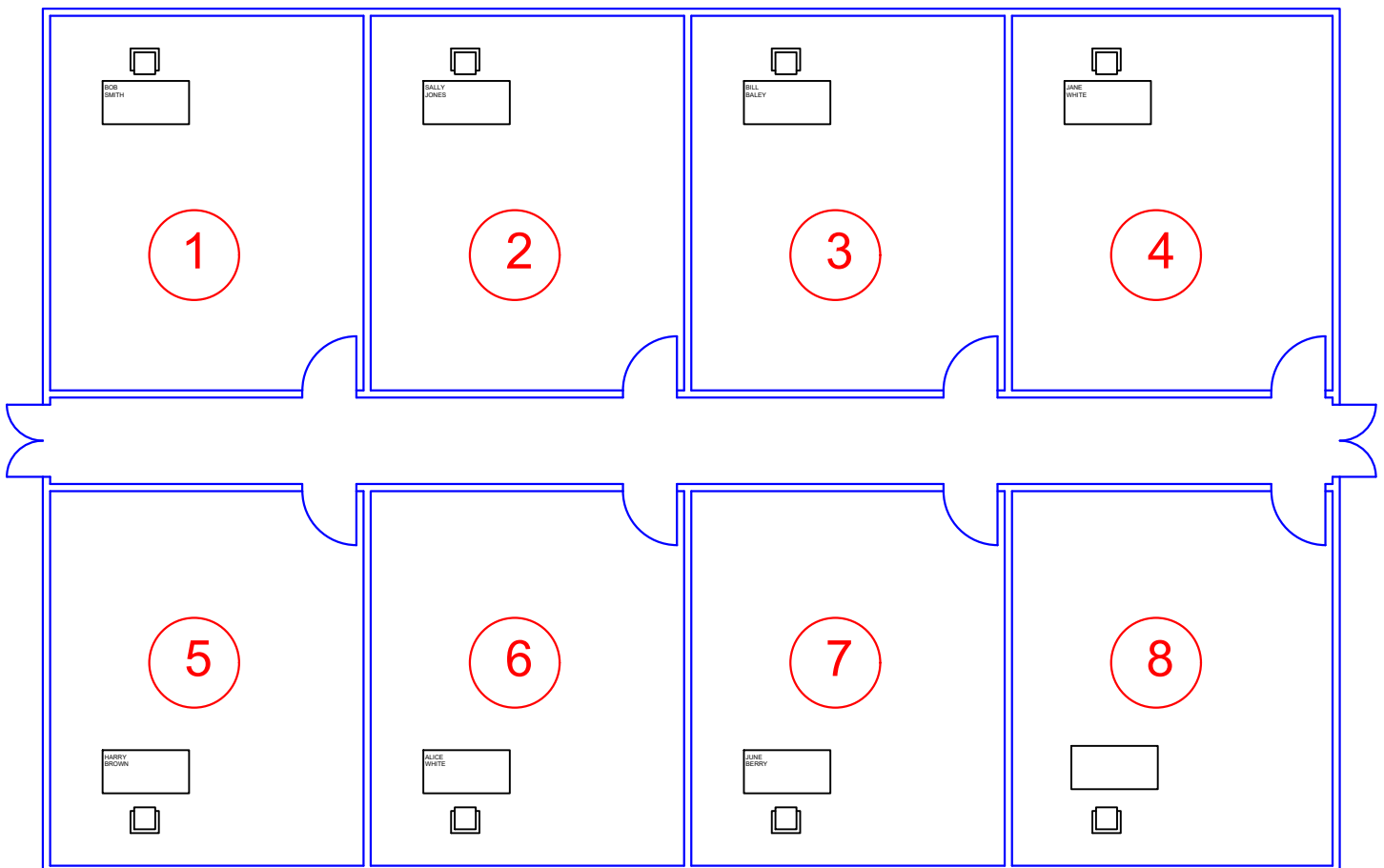


ATTRIB EDIT - ATE MODIF ATTRIBUT - ATE

Nom du fichier: 16 - ATTRIB-EDITION.DWG

___ A l'aide de la commande ATE vérifier les informations liées à chaque blocs puis ajouter les détails à votre choix au bureau numéro "8"

- * Nom et prénom=
- * Type du bureau=
- * Manufacturier=
- * Prix=





ATTRIB - ATT ATTRIBUT - AT

Nom du fichier: 17- ATTRIB-CART1.DWG

- Créer les attributs nécessaires pour finaliser le cartouche suivant:

Attribute Definition dialog box settings:

- Mode: ☐ Invisible, ☐ Constant, ☐ Verify, ☒ Preset, ☒ Lock position, ☐ Multiple lines
- Insertion Point: ☒ Specify on-screen, X: 0.0000, Y: 0.0000, Z: 0.0000
- Attribute: Tag: NOM_PROJET, Prompt: NOM DU PROJET, Default: -
- Text Settings: Justification: Left, Text style: Standard, ☐ Annotative, Text height: 3, Rotation: 0, Boundary width: 0.0000
- ☐ Align below previous attribute definition

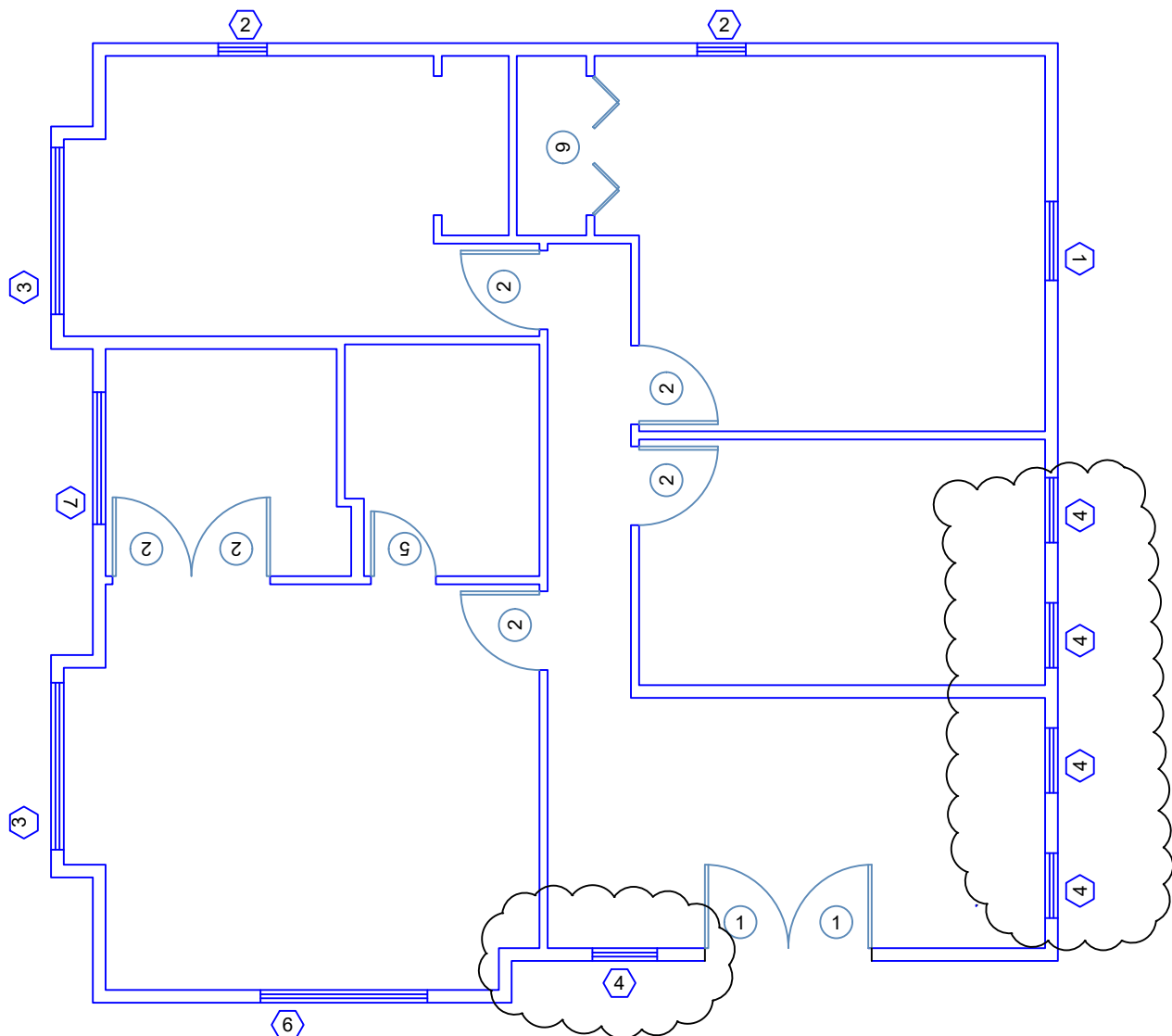
NOM DU PROJET			
NOM DU FICHIER			
FORMAT	DESSINATEUR	DATE	REV
ECHELLE		FEUILLE	

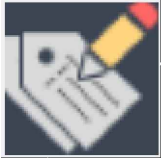


ATTRIBEDIT -ATE MODIFATTRIBUT -ATE

Nom du fichier: 18 - ATTRIB-EDITION3.DWG

- Changer les numéros "4" par des "X" de tous les blocs d'une façon automatique à l'aide de la commande (-ATE)

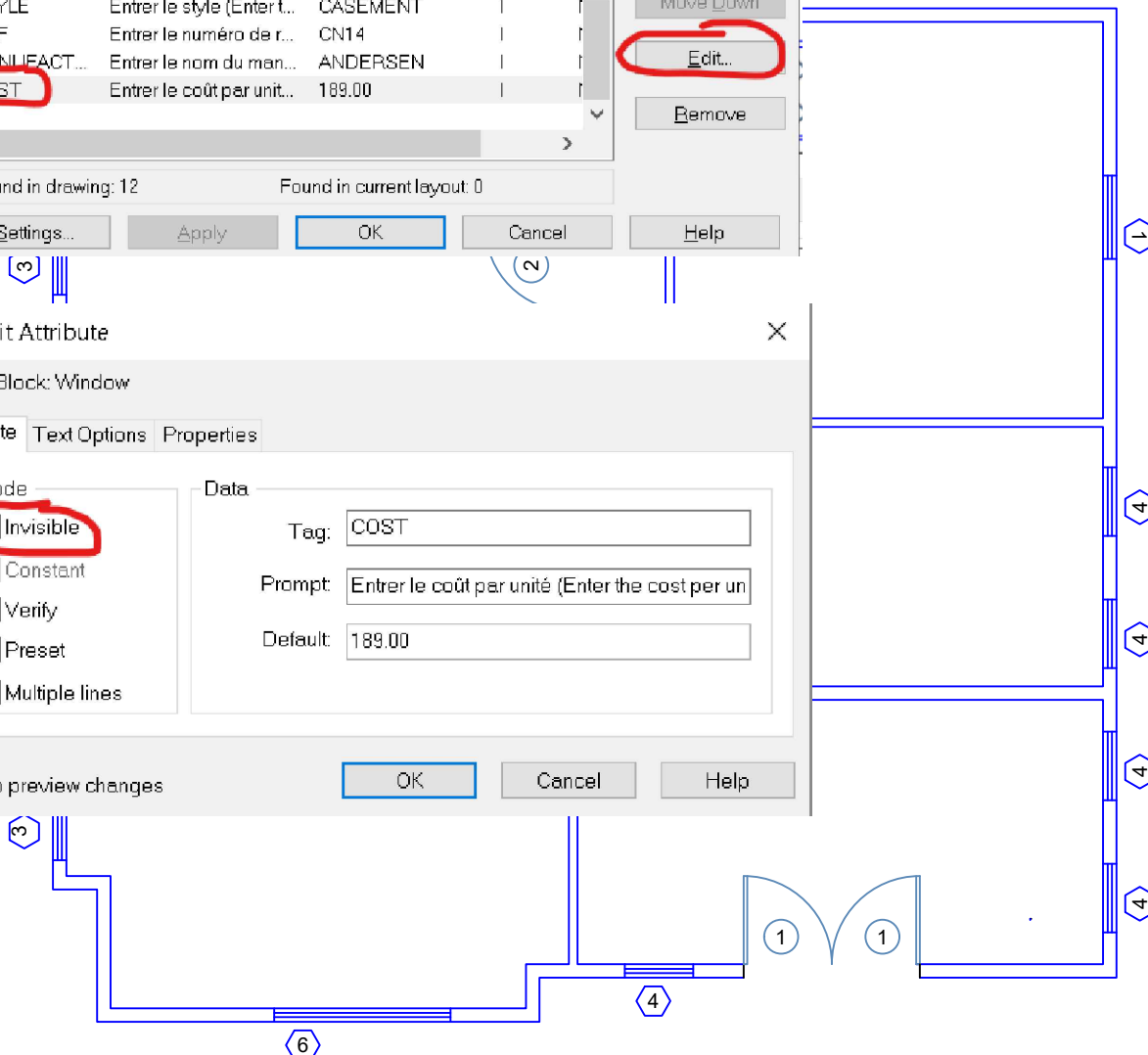
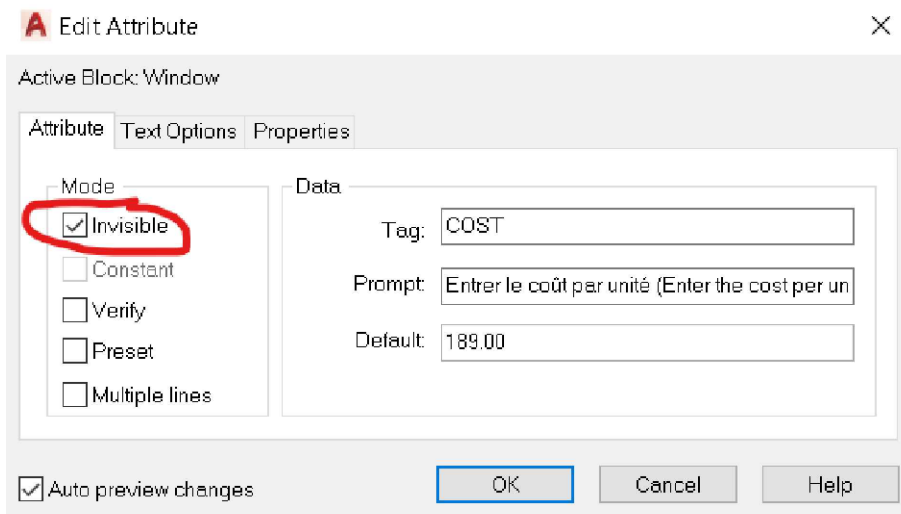
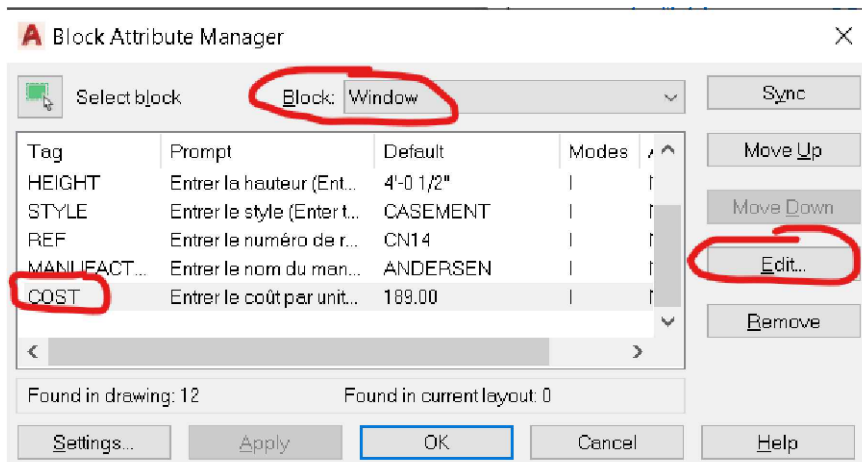




BATTMAN
BATTMAN

Nom du fichier: 19 - ATTRIB-EDITION4.DWG

- Utiliser la commande battman pour rendre l'attribut COST visible.

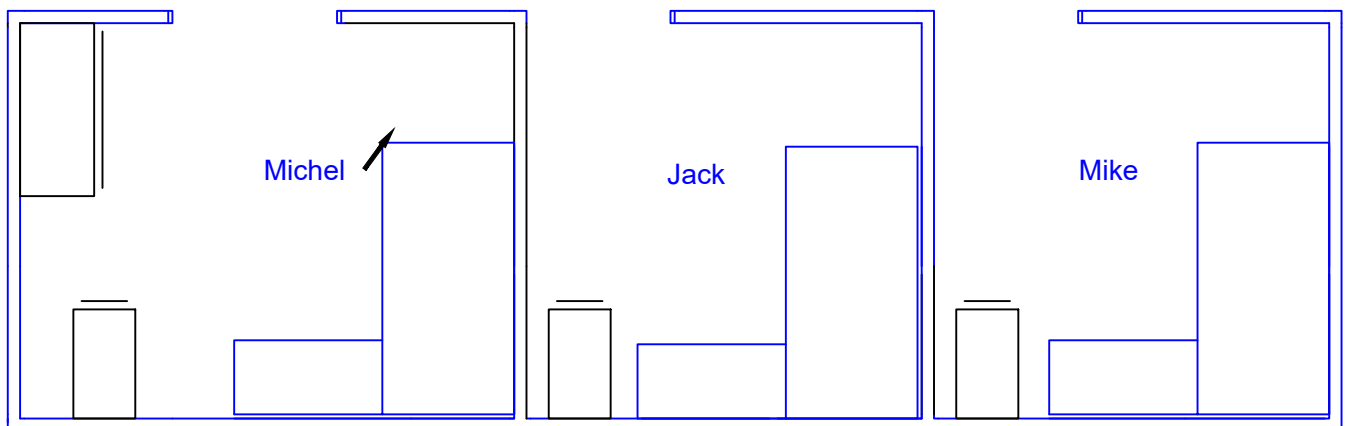


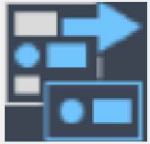


BATTMAN
BATTMAN

Nom du fichier: 20- SYNCHRONIZE.DWG

- Changer l'emplacement de l'attribut "NOM" dans l'éditeur de blocs puis synchroniser le reste avec la commande: ATTSYNC



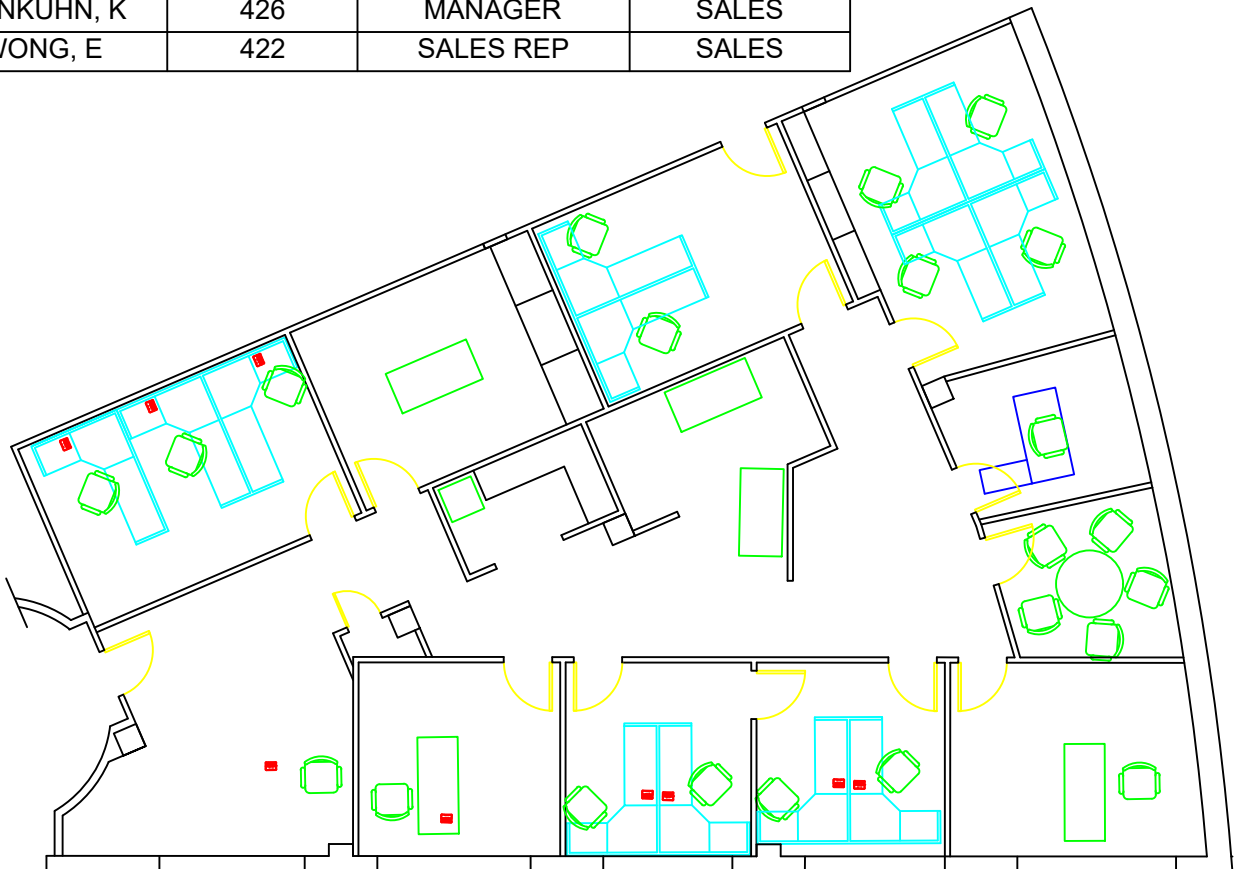


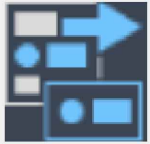
DATAEXTRACTION - DX EXTRACTION DES DONNEES - EXD

Nom du fichier: 21 - NEW-OFFICE.DWG

- Extraire la liste des téléphones avec la commande "DATAEXTRACTION"

TELEPHONE EXTENSIONS LIST			
EMPLOYEE	EXTENSION	TITLE	DEPARTMENT
BARRET, G	408	DESIGNER	Design
MARTINEZ, E	421	SALES REP	SALES
NEILSON, P	425	SALES REP	SALES
NOGAMI, Y	423	SALES REP	SALES
OTOYA, C	694	ENGINEER	Design
RAMAZANI, N	344	OFFICE SUPPORT	ADMIN
RICHARDSON, H	693	ENGINEER	Design
VONKUHN, K	426	MANAGER	SALES
WONG, E	422	SALES REP	SALES



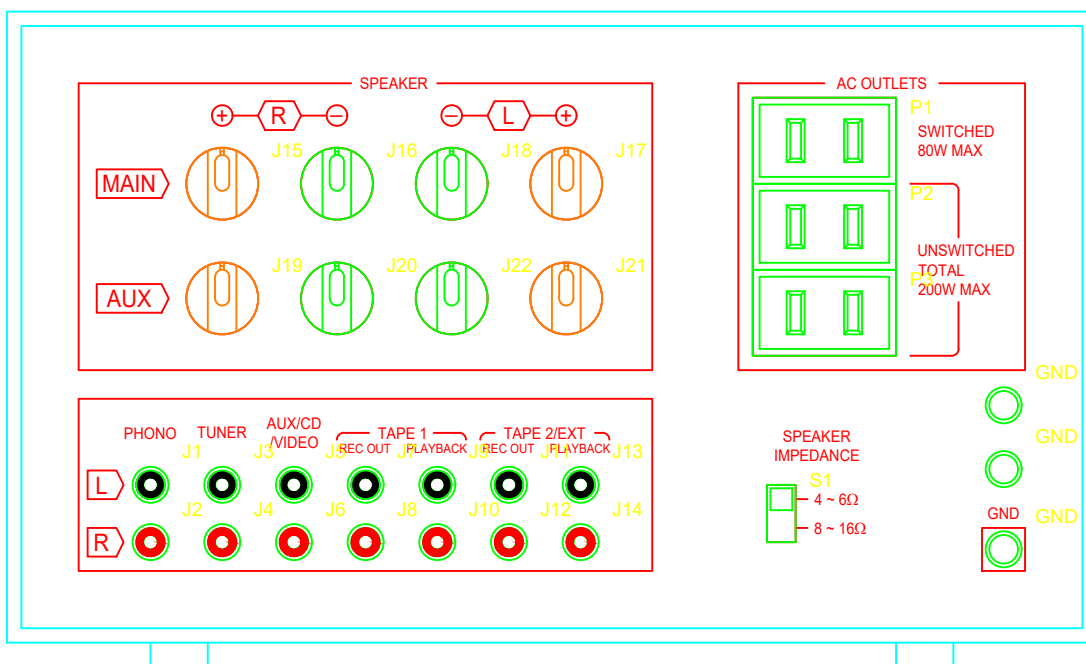


DATAEXTRACTION - DX EXTRACTION DES DONNEES - EXD

Nom du fichier: 22 - AMP-I.DWG

- Créer la liste des pièces suivante avec la commande "DATAEXTRACTION"

PART LIST				
Count	Name	PART	MFR	COST
1	SWITCH	RR321TC	ABC MFG.	.56
3	AC-OUTLET	P1100	PLUG INC.	.53
3	GROUND	22209	GROUND UNLIMITED	.48
4	SPEAKER-POS	2819ORG	H.R. JONES CO.	.32
4	SPEAKER-NEG	2819BLK	H.R. JONES CO.	.32
7	PHONO-R	601228-RED	SMITH CONNECTORS	.28
7	PHONO-L	601228-WHT	SMITH CONNECTORS	.28

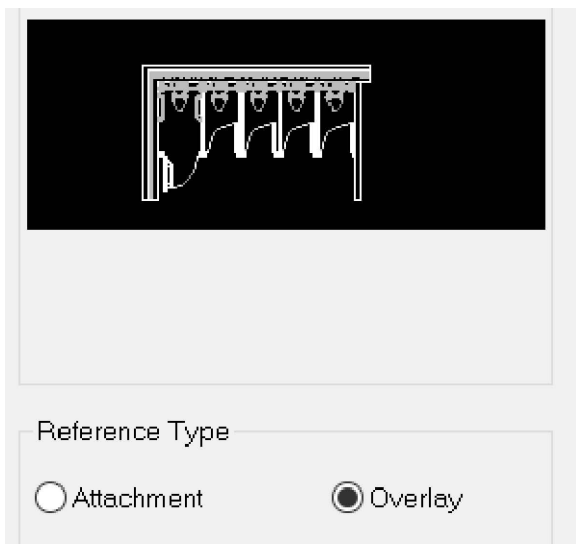
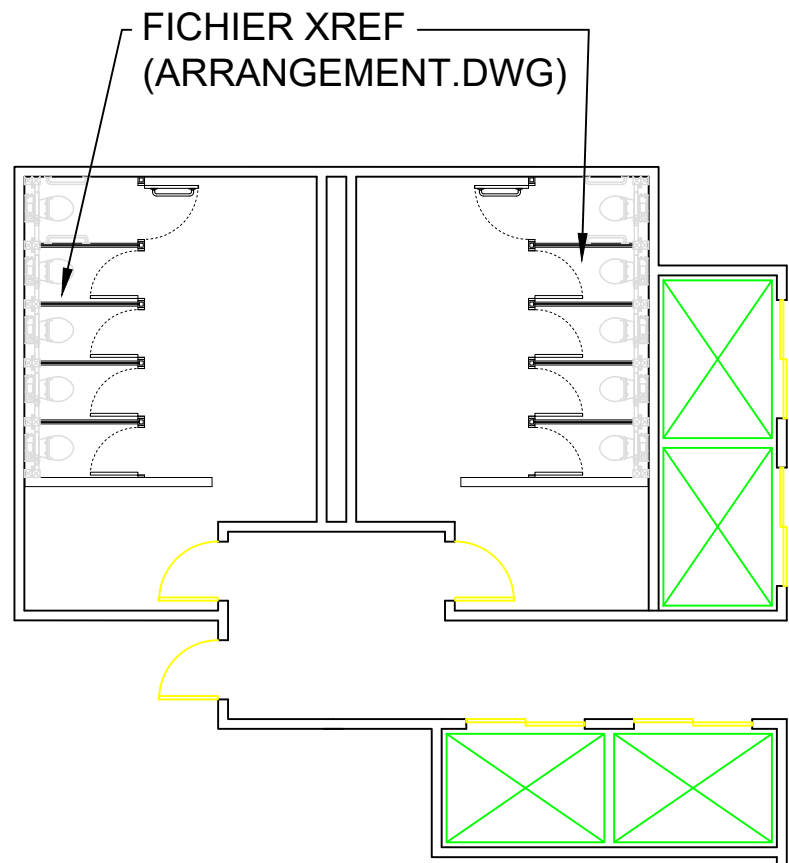




XREF - XR
XREF - XR

Nom du fichier: 23 - XREF.DWG

- Insérer le fichier "ARRANGEMENT.DWG" comme référence externe à l'endroit adéquat.
- Utiliser la commande XCLIP pour délimiter le dessin xref.
- Comprendre la différence entre les types d'insertions: ATTACHMENT ET OVERLAY

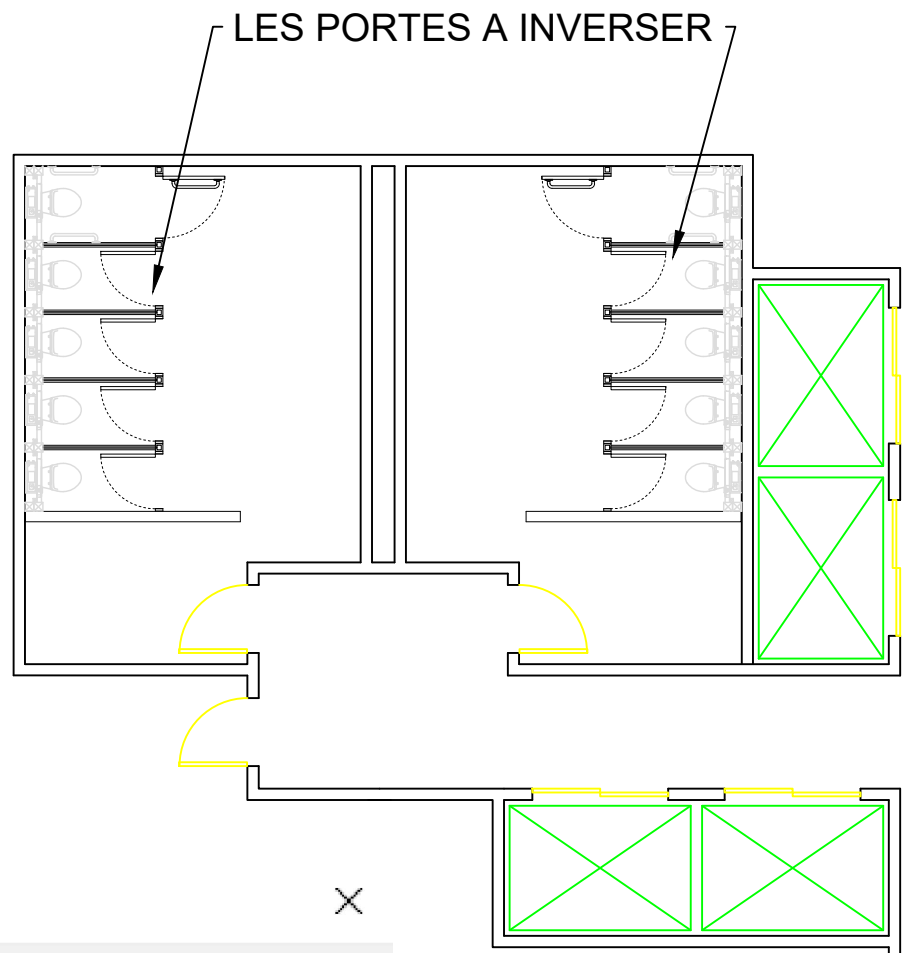




XREF - XR
XREF - XR

Nom du fichier: 24 - XREF2.DWG

- Utiliser la commande REFEDIT pour inverser le sens d'ouverture des portes.
- Rompre le lien avec le fichier XREF avec la commande BIND.



A Bind Xrefs/DGN underlays

Bind Type

☒ Bind

☐ Insert

OK

Cancel



IMAGE - IAT

IMAGE - IMA

Nom du fichier: 25- IMAGE-INSERT.DWG

- Insérer l'image LOGO.PNG dans le cartouche.
- Essayer les outils d'ajustement d'image (contrast, fade etc)
- Utiliser la commande IMAGECLIP

INSERER LE LOGO ICI



NOM DE FICHIER

DATE

DESSINER PAR

NOM DU PROJET

ECHELLE

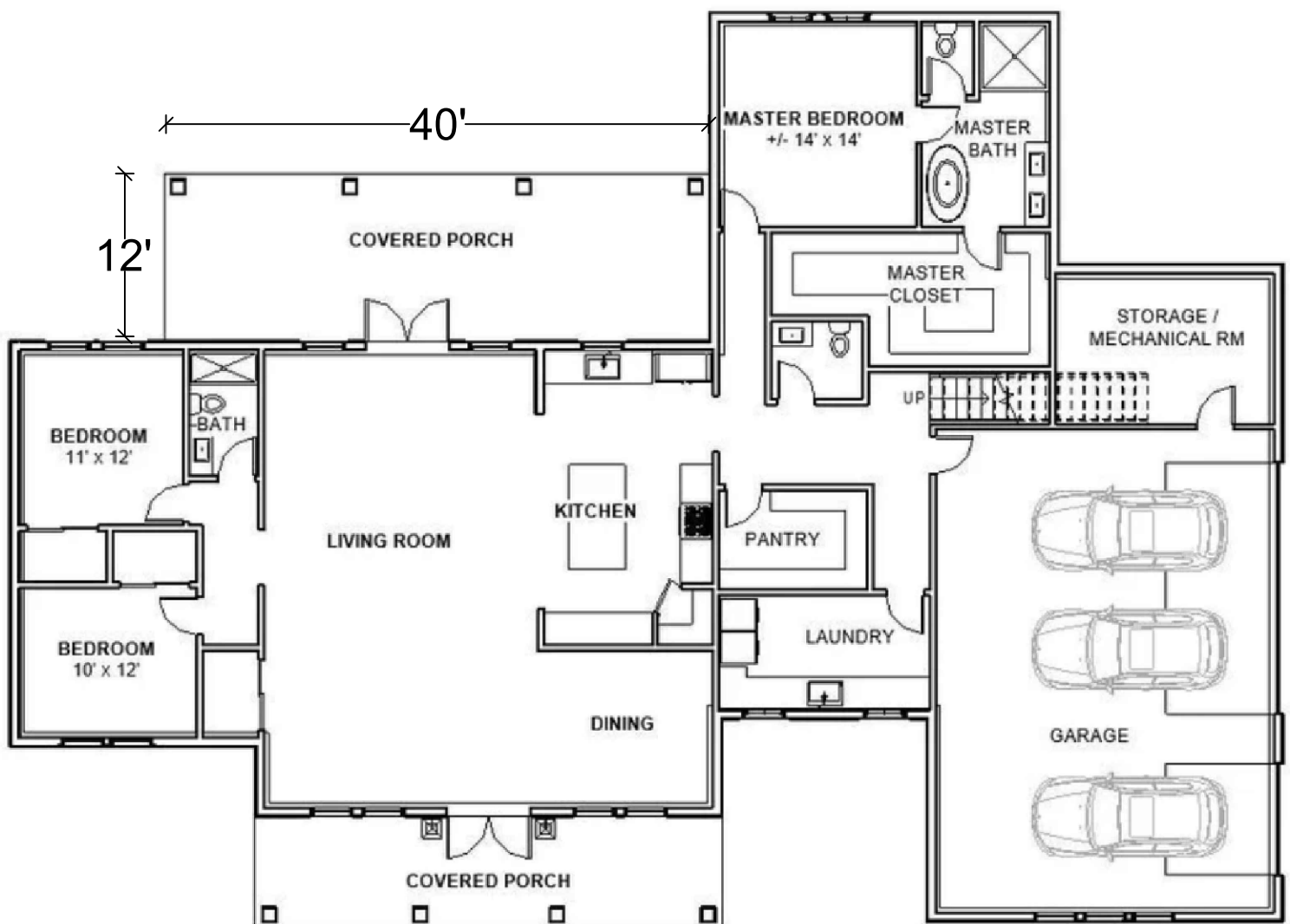


IMAGE - IAT

IMAGE - IMA

Nom du fichier: 26 - IMAGE-SCALE.DWG

- Insérer l'image PLANSCAN.PNG.
- Mettre le plan à l'échelle en utilisant la référence la cote de 40'
- Indiquer la superficie de chaque pièce.

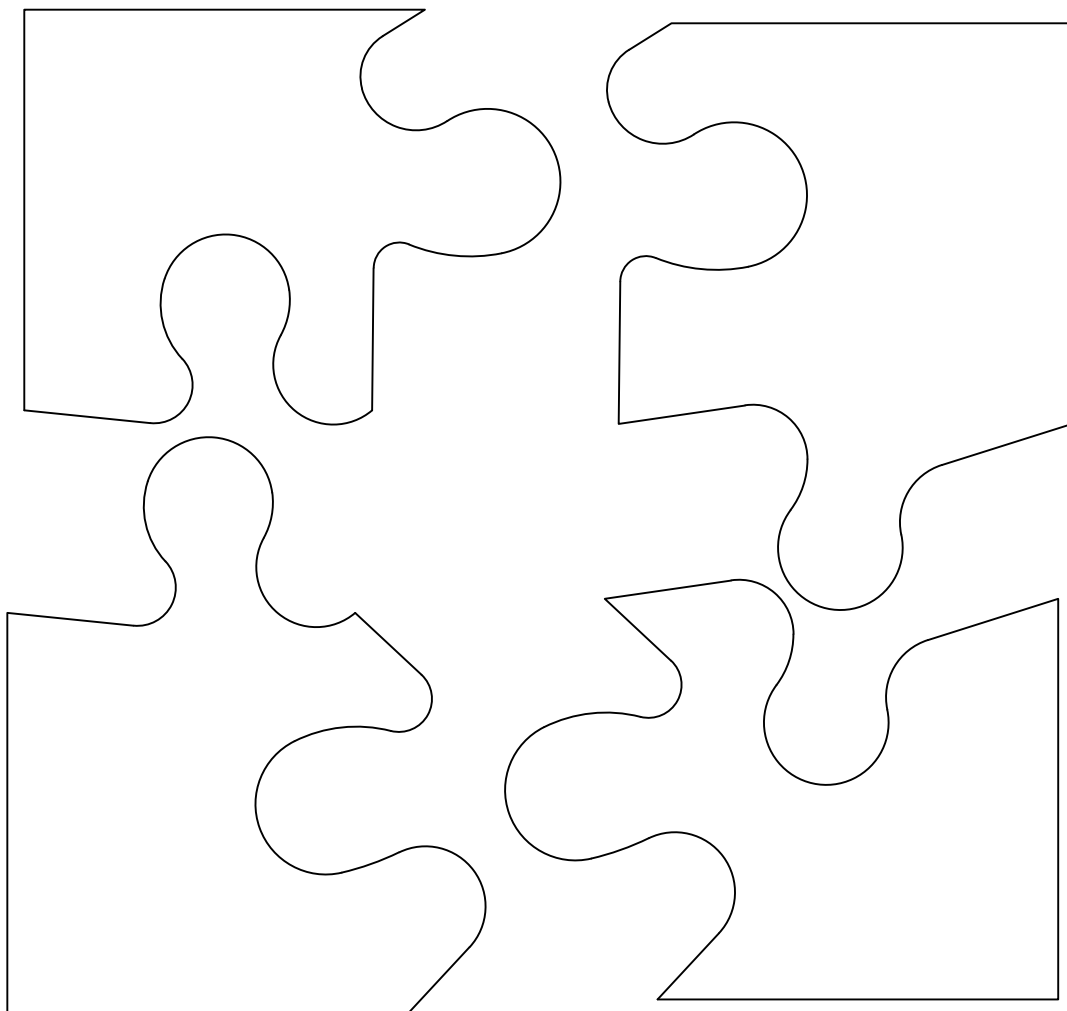




COPY PASTE - CTRL+C CTRL+V
COPIER COLLER - CTRL+C CTRL+V

Nom du fichier: 27- COPY-PASTE.DWG

- *Ouvrir les 4 fichiers suivants:*
 - * *HAUT-G*
 - * *HAUT- D*
 - * *BAS-D*
 - * *BAS-G*
- *Copier et coller les pièces sur un nouveau dessin pour les assembler.*

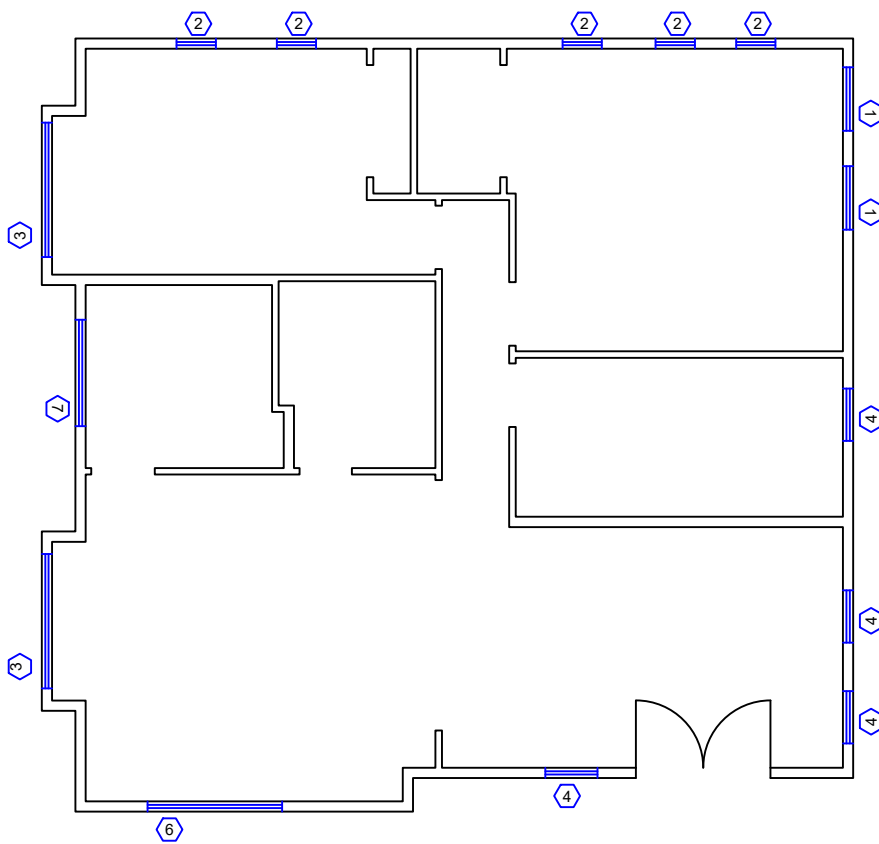




COPY PASTE - CTRL+C CTRL+V
COPIER COLLER - CTRL+C CTRL+V

Nom du fichier: 28 - EXCEL.DWG

- Copier le table du fichier LIST.XLS à partir de MS-EXCEL puis coller le sur ce dessin Autocad.



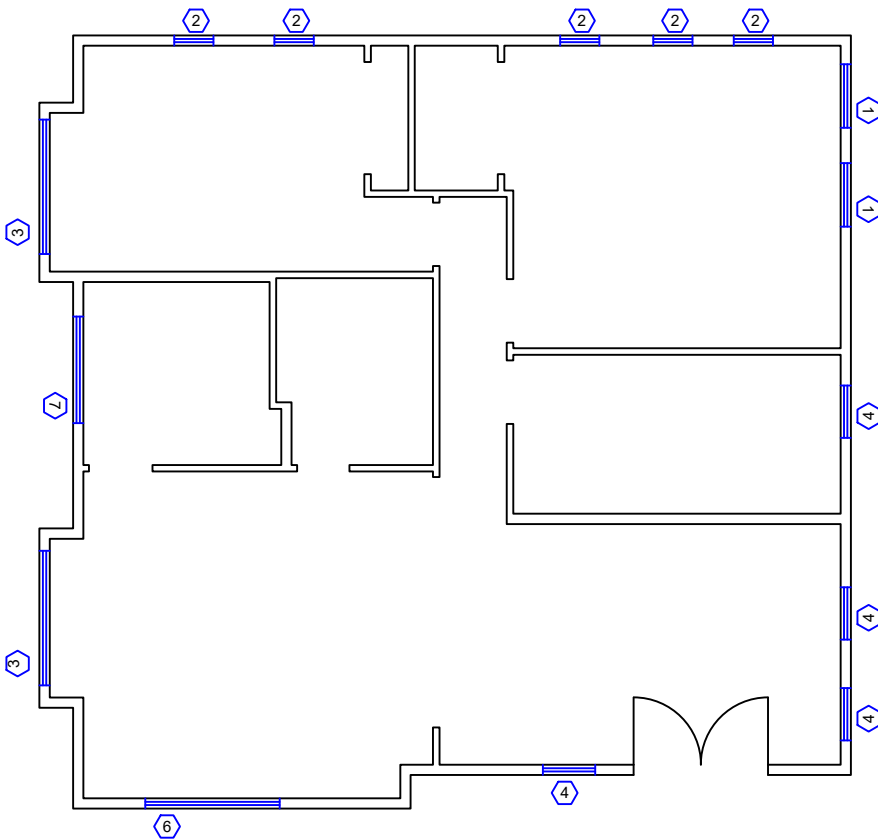
SYMBOL	Quantity	MANUFACTURER	Name	REF	STYLE	COST	WIDTH	Window Width	HEIGHT
7	1	ANDERSEN	Window	W24	CASEMENT	189.00	4'-9"	57	4'-0 1/2"
6	1	ANDERSEN	Window	C33	CASEMENT	229.00	6'-0"	72	3'-1/2"
1	1	ANDERSEN	Window	TW28310	CASEMENT	169.00	2'-10"	34	4'-0 1/2"
2	2	ANDERSEN	Window	CN14	CASEMENT	159.00	1'-9"	21	4'-0 1/2"
3	2	ANDERSEN	Window	C34	CASEMENT	249.00	6'-0"	72	4'-0 1/2"
4	5	ANDERSEN	Window	CW12	CASEMENT	159.00	2'-4"	28	7'-0"



COPY PASTE - CTRL+C CTRL+V
COPIER COLLER - CTRL+C CTRL+V

Nom du fichier: 29 - WORD.DWG

- Copier le text du fichier NOTE.DOC à partir de MS-WORD puis coller le sur ce dessin Autocad.



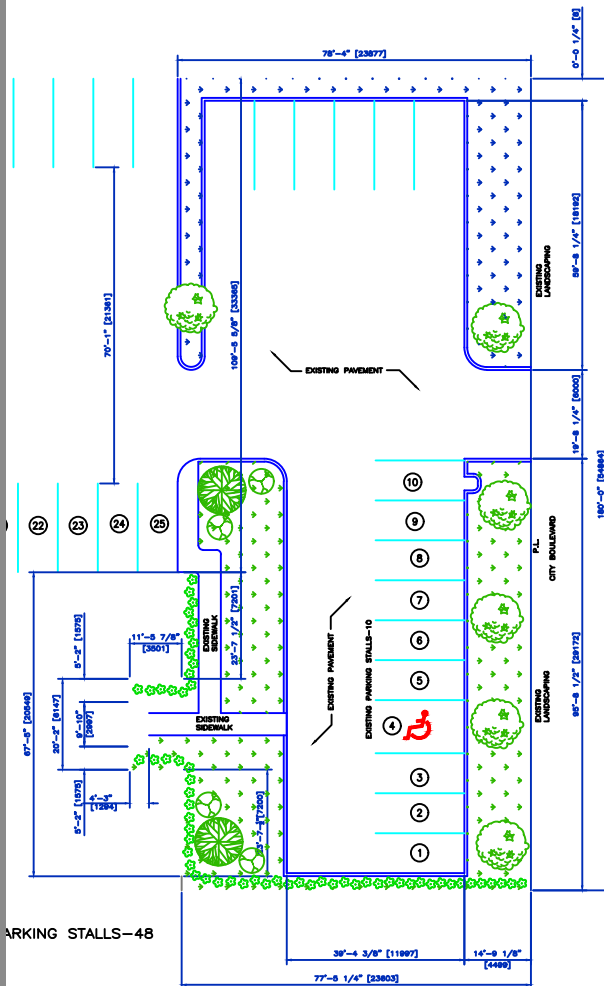
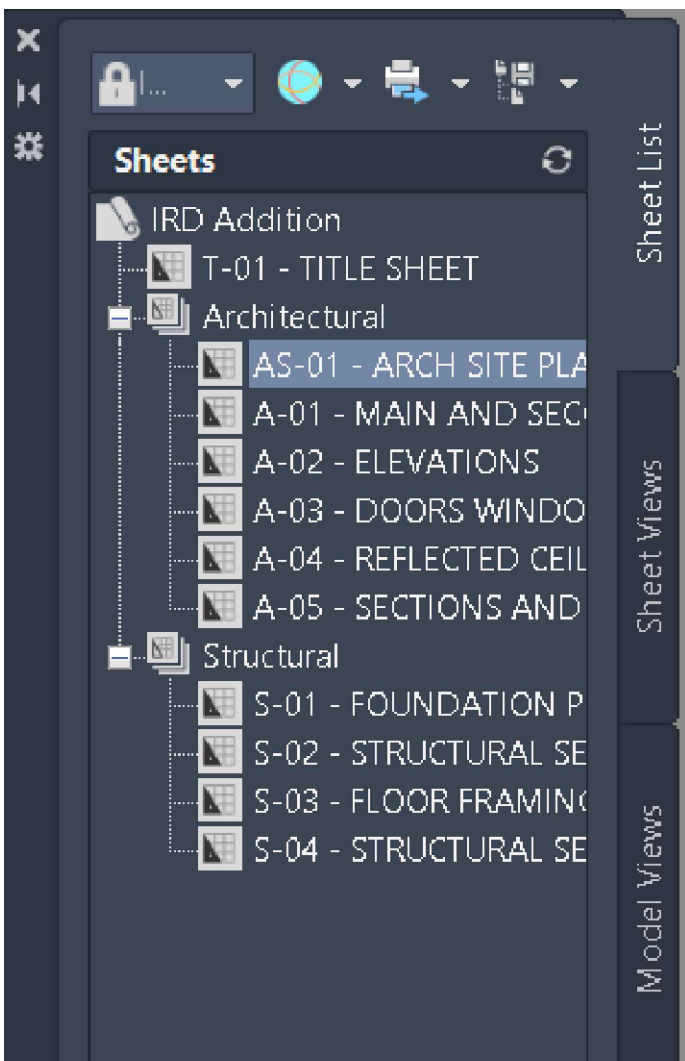
1. FOUNDATION VENTILATION EQUAL TO 1 SF. OF NET OPENING FOR EACH 150 S.F. OF UNDER FLOOR AREA. ALL FOUNDATION TO COMPLY TO CURRENT UNIFORM BUILDING STANDARDS.
2. VERIFY ALL DIMENSIONS AND CONDITIONS BEFORE BUILDING OR STARTING CONSTRUCTION. NOTIFY THE DESIGNER IMMEDIATELY OF ANY DISCREPANCY OR VARIATION.
3. VERIFY ROUGH OPENINGS AND FRAMING REQUIREMENTS PRIOR TO FRAMING.
4. INTERIOR OF HOUSE IS TO BE PAINTED WHITE WITH 3" OAK BASE BOARD (SEE DETAIL) & 4" OAK COVES AT ALL JUNCTIONS BETWEEN WALL & CEILING OR BEAMS & CEILING (SEE DETAIL).
5. ALL EXTERIOR WALL ARE TO BE 2"x6" FRAMING. INTERIOR WALLS ARE TO BE 2"x4" FRAMING AND ARE NO LOAD BARRING UNLESS OTHERWISE SPECIFIED. ALL HEADERS ON FIRST FLOOR ARE TO BE DBL. 2"x10" AND ALL HEADERS ON SECOND FLOOR ARE TO BE DBL. 2"x8".
6. ROOFING SYSTEM IS TO BE ENGINEERED TRUSSES. OVERHANG IS TO BE 2' AT ALL EAVES.
7. STUCCO SIDING IS TO BE QUIKRETE QUIKWALL FIBERGLASS REINFORCED STUCCO (FRS) #1200 APPLICATION IS TO MEET ALL LOCAL CODE REQUIREMENTS.
8. METAL ROOFING IS TO BE MCELROYMETAL, INC. MASTERLOK-90 STRUCTURAL STANDING SEAM ROOF SYSTEM.

SYMBOL	Quantity	MANUFACTURER	Name	REF	STYLE	COST	WIDTH	Window Width	HEIGHT
7	1	ANDERSEN	Window	W24	CASEMENT	189.00	4'-9"	57	4'-0 1/2"
6	1	ANDERSEN	Window	C33	CASEMENT	229.00	6'-0"	72	3'-1/2"
1	1	ANDERSEN	Window	TW28310	CASEMENT	169.00	2'-10"	34	4'-0 1/2"
2	2	ANDERSEN	Window	CN14	CASEMENT	159.00	1'-9"	21	4'-0 1/2"
3	2	ANDERSEN	Window	C34	CASEMENT	249.00	6'-0"	72	4'-0 1/2"
4	5	ANDERSEN	Window	CW12	CASEMENT	159.00	2'-4"	28	7'-0"



Nom du fichier: 30- SHEETSET.DWG

- Ouvrir le Sheetset IRD ADDITION.
- Voir les différentes pages du projet.
- Voir les différentes SheetViews.
- Publier le jeu de feuille en un fichier PDF
- Publier le jeu de feuille en un fichier DWF
- Collecter les fichiers du projet en un seul fichier ZIP



43rd ST.



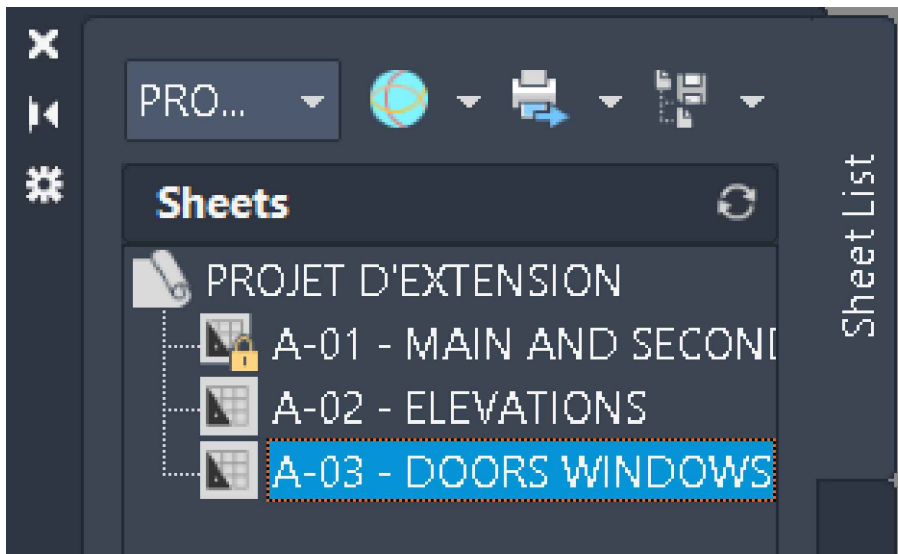


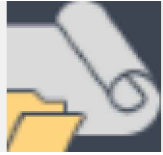
SHEETSET - CTRL+4

JEUDEFEUILLE - CTRL+4

Nom du fichier: 31 - NEW-SHEETSET.DWG

- Créer un nouveau jeu de feuille nommé PROJET D'EXTENSION avec les fichiers suivants:
 - * A-01.DWG
 - * A-02.DWG
 - * A-03.DWG



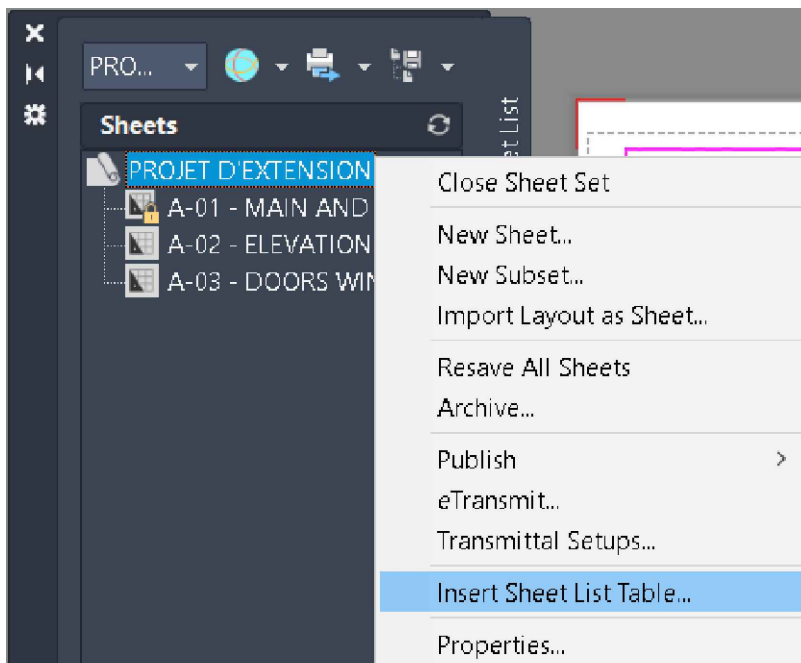


SHEETSET - CTRL+4

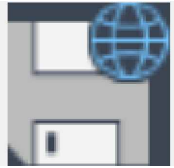
JEUDEFEUILLE - CTRL+4

Nom du fichier: 31 - SHEETSET-LIST.DWG

** Créer un tableau avec la table des matières du projet.*



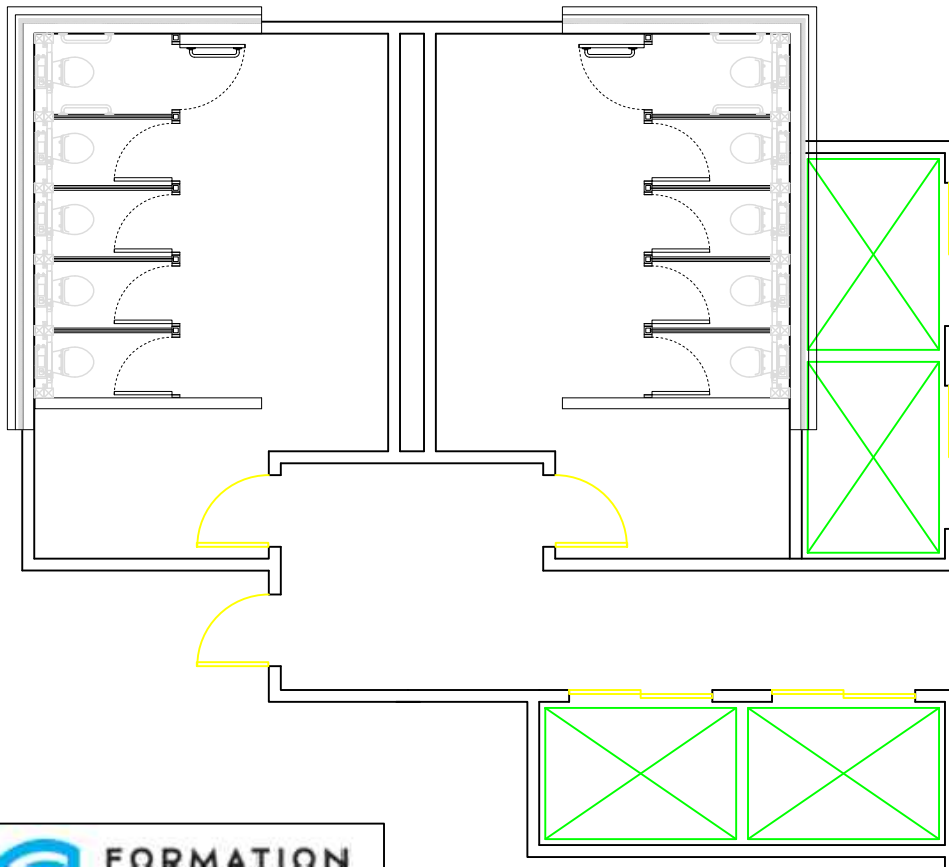
SHEET LIST TABLE		
Sheet Number	Sheet Title	Drawing Total Editing Time
--	A-01 - MAIN AND SECOND FLOOR PLAN	52 hours, 39 minutes
--	A-02 - ELEVATIONS	264 hours, 30 minutes
--	A-03 - DOORS WINDOWS AND ROOMS	252 hours, 48 minutes

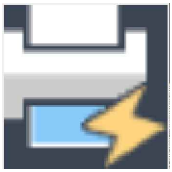


ETTRANSMIT
ETTRANSMIT

Nom du fichier: 32 - ETRANSMIT.DWG

- * Créer un backup ZIP contenant tous les fichiers nécessaires au dessin avec la commande ETRANSMIT



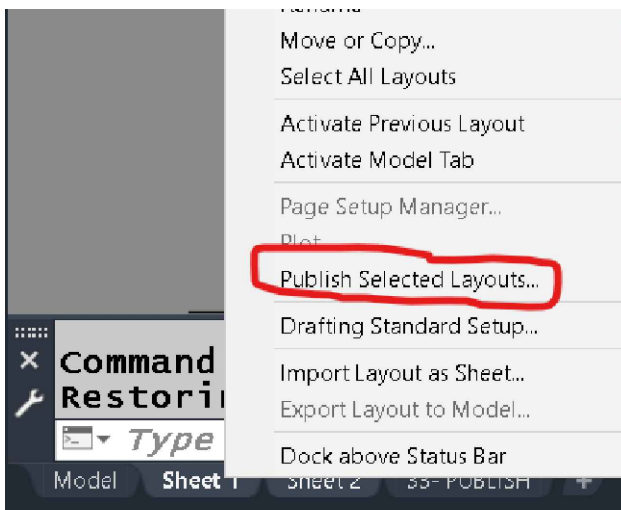
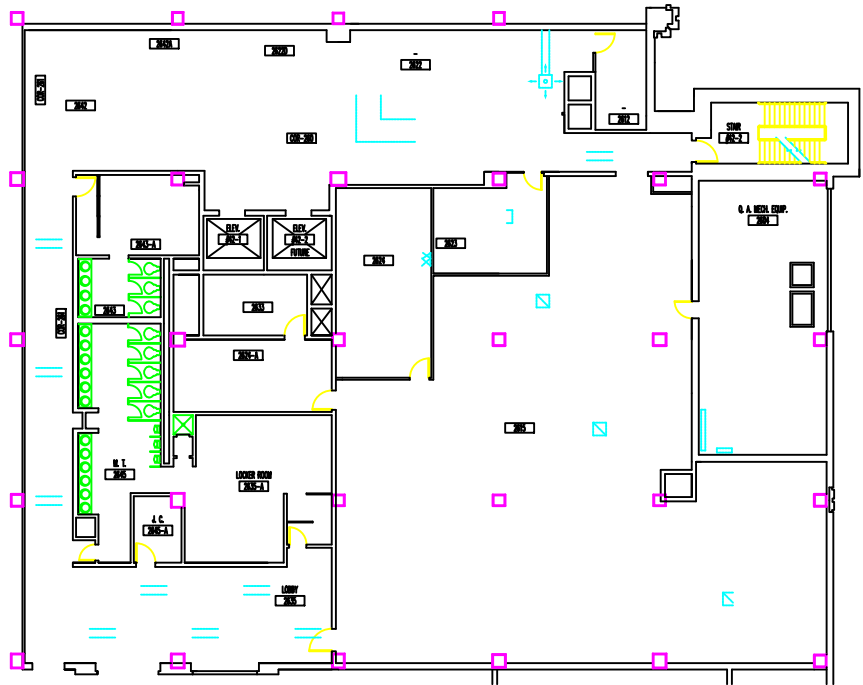


PUBLISH - PUB

PUBLIER - PUB

Nom du fichier: 33 - PUBLISH.DWG

** Publier les trois présentations en un fichier PDF.*

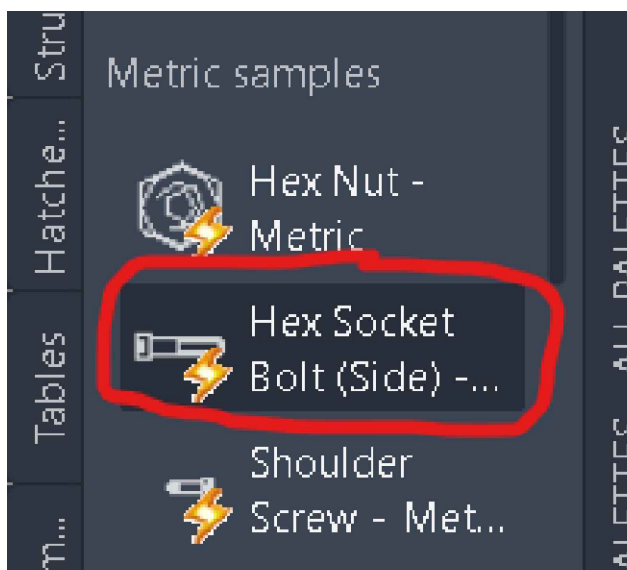
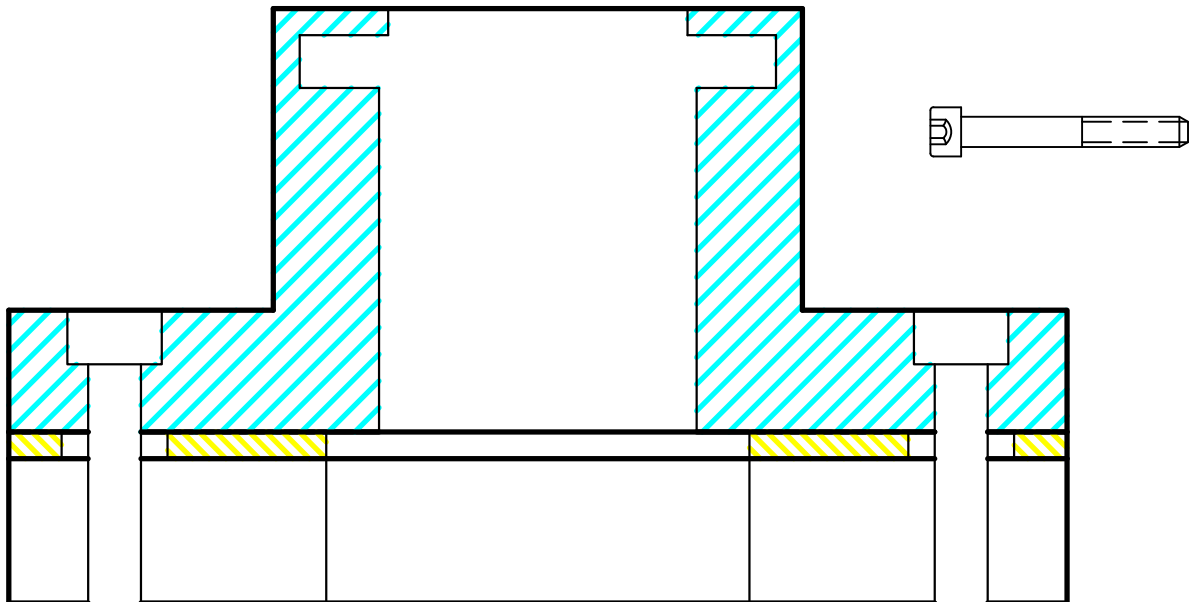


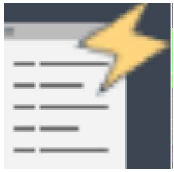


DYNAMIC BLOCK BLOC DYNAMIQUE

Nom du fichier: 35- DYNAMIC-BLOCK-2.DWG

- * Ajouter les vis dynamiques HEX SOCKET BOLT METRIC à partir de la palette mechanical pour compléter l'assemblage.

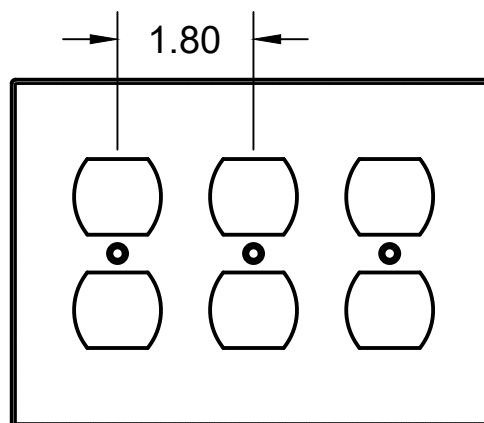
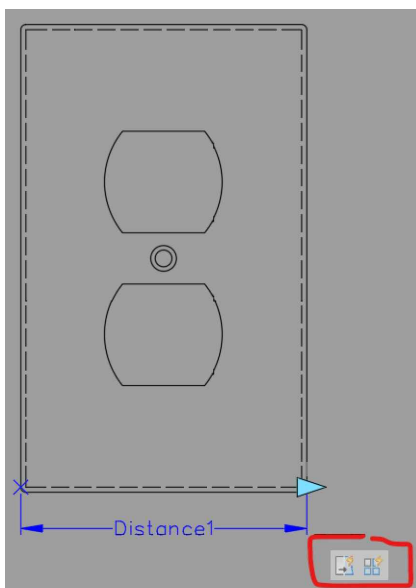
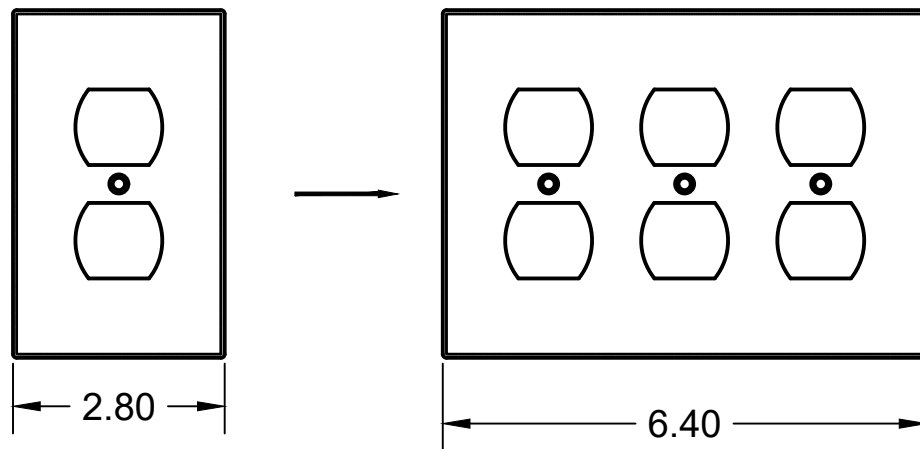




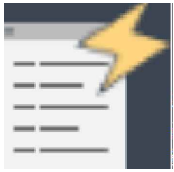
DYNAMIC BLOCK BLOC DYNAMIQUE

Nom du fichier: 36- DYNAMIC-BLOCK-COVER.DWG

- * Créer un bloc dynamiqués sous le nom **COVER** en utilisant un parametre liniaire et deux actions: stretch (étirer) et array (réseau).



Value Set	
Dist type	Increment
Dist increment	1.8000
Dist minimum	2.8000
Dist maximum	6.4000



DYNAMIC BLOCK BLOC DYNAMIQUE

Nom du fichier: 37- DYNAMIC-BLOCK-DESK.DWG

- * *Convertir le bureau en bloc dynamique qui s'aligne automatiquement avec les murs.*

