

# Measuring Guide

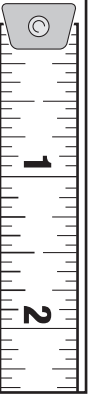
## Bay or Corner Windows

### Cellular Shades and Pleated Shades

#### Tools and Tips

- Steel tape measure — do not use cloth measuring tape
- Pencil
- Measurement Worksheet — see page 3
- Measure each window and identify window locations — size variances are common
- Round measurements to the nearest  $\frac{1}{8}$ "
- Clearly record measurements — width vs. height
- To measure an angle — Use a protractor or angle finder to measure angles. Two business cards can also be used as templates (see instructions on page 2).

1/8"  
1/4"  
3/8"  
1/2"  
5/8"  
3/4"  
7/8"



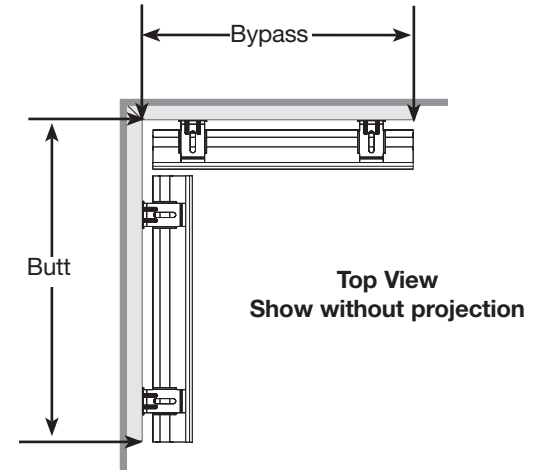
This measuring guide will help you to accurately measure for Outside Mount Bay or Corner Windows. For Flush Mount Bay or Corner Windows, refer to the standard measuring guides, specific to your blinds or shades.

Shades ordered as Bay or Corner Windows will have manufacturing deductions taken off of the ordered width for proper fit. Refer to the standard measuring guides, specific to your shades, for how to determine your mount type and correctly measure shade height. Refer to the following instructions for measuring shade width and the additional information needed to ensure your Bay or Corner shades are manufactured correctly.

## Corner Window

### Mounting on a Wall or Molding

Measure the width of each window from the corner on the mounting surface (molding or wall) to the point you would like to cover.

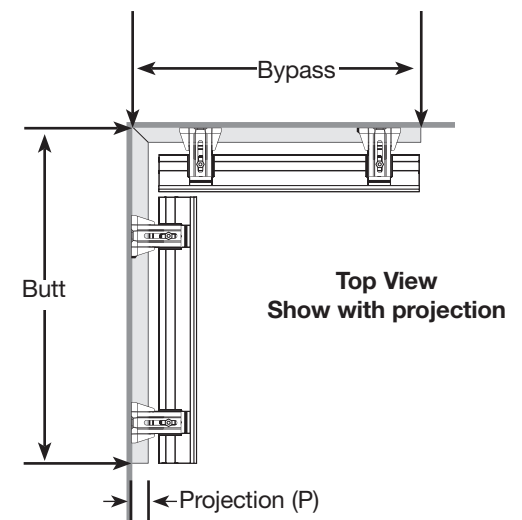


### Mounting Above the Molding

Width of each window from the corner on the mounting surface to the point you would like to cover.

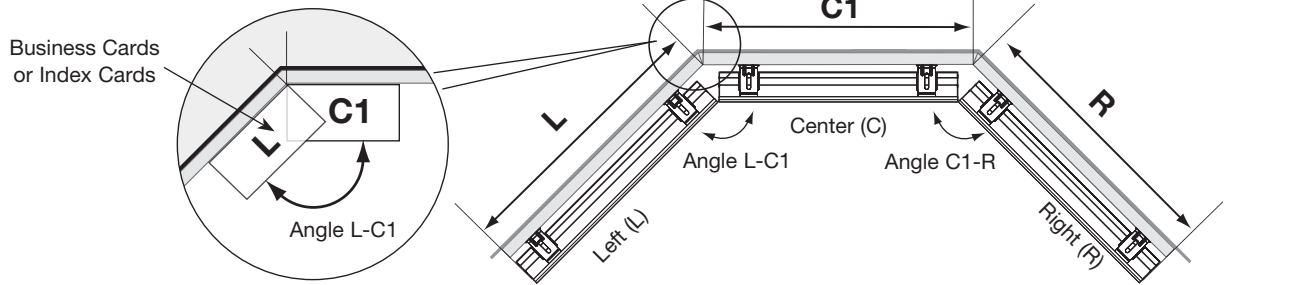
Projection measurement is the distance needed to clear any molding or obstructions that the shade will be mounted above.

Note: The Projection (P) distance is needed to correctly calculate deductions for installations where the shades will use shims or projection brackets to clear molding. All projection distances must match for correct deductions to be calculated.



# Bay Window

## Measuring Information: Three-sided Bay Window

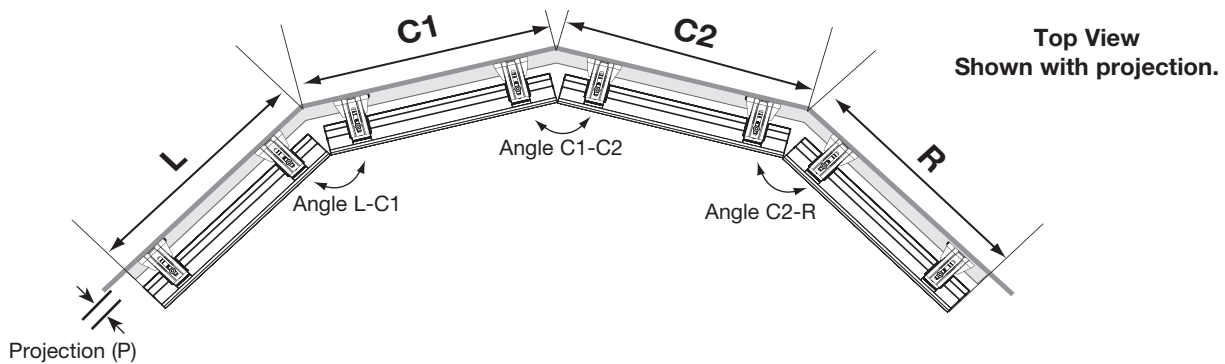


**Measure:**

- L and R:** Width of each side window from the corners on the mounting surface to the point you would like to cover.
- C1:** Width of the center window on the mounting surface from corner to corner.

- Angle L-C1:** Angle between the (L) and (C1) windows.
- Angle C1-R:** Angle between the (C1) and (R) windows.
- Projection:** If needed: The depth of the trim or molding the shade will be mounted above.

## Measuring Information: Four-sided Bay Window



- L and R:** Width of each side window from the corners on the mounting surface to the point you would like to cover.
- C1, C2:** Width of each center window on the mounting surface from corner to corner.

- Angle L-C1:** Angle between the (L) and (C1) windows.
- Angle C1-C2:** Angle between the (C1) and (C2) windows.
- Angle C2-R:** Angle between the (C2) and (R) windows.
- Projection:** If needed: The depth of the trim or molding the shade will be mounted above.

**Note:** The Projection (P) distance is needed to correctly calculate deductions for installations where the shades will use shims or projection brackets to clear trim or molding. All projection distances must match for correct deductions to be calculated.

For additional windows on bays with up to five sides continue with number progression for center shade sizes (C1, C2, C3, ...) and angles (Angle C1-C2, Angle C2-C3, ...) as needed.

Measure each bay angle using a protractor or angle finder or use two business cards in each bay corner as illustrated above and fax to customer service.

**The Angle to use between adjacent center bay windows along a straight section of wall is 180 degrees.**

# Measuring Worksheet

**Window Treatment 1 Location:** \_\_\_\_\_

	Width	Height (H)	Control	Butt or Bypass
Window L			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window R			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C1			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C2			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C3			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Projection				
	L-C1	C1-C2	C2-C3	C#-R
Angles				
Blind/Shade Type		Style Name		Color Number

**Options to consider:**

Valance: \_\_\_\_\_  Other: \_\_\_\_\_

**Window Treatment 2 Location:** \_\_\_\_\_

	Width	Height (H)	Control	Butt or Bypass
Window L			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window R			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C1			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C2			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C3			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Projection				
	L-C1	C1-C2	C2-C3	C#-R
Angles				
Blind/Shade Type		Style Name		Color Number

**Options to consider:**

Valance: \_\_\_\_\_  Other: \_\_\_\_\_

**Window Treatment 3 Location:** \_\_\_\_\_

	Width	Height (H)	Control	Butt or Bypass
Window L			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window R			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C1			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C2			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Window C3			<input type="checkbox"/> Left <input type="checkbox"/> Right	<input type="checkbox"/> Butt <input type="checkbox"/> Bypass
Projection				
	L-C1	C1-C2	C2-C3	C#-R
Angles				
Blind/Shade Type		Style Name		Color Number

**Options to consider:**

Valance: \_\_\_\_\_  Other: \_\_\_\_\_

Shaded areas optional for three-, four- and five-sided bay windows

# Guide de mesures de fenêtres en baie ou en coin

## Toiles cellulaires et toiles plissées

### Outils et conseils

- Ruban à mesurer en acier — n'utilisez pas un ruban à mesurer en tissu
- Crayon
- Fiche de calcul des mesures – reportez-vous à la page 3
- Mesurez chaque fenêtre et identifiez l'emplacement de la fenêtre – les variations de tailles sont communes
- Arrondissez les mesures au 3,2 mm le plus près
- Notez clairement les mesures – largeur c. hauteur
- Pour mesurer un angle – utilisez un rapporteur ou un détecteur d'angle pour mesurer les angles. Deux cartes d'affaires peuvent aussi être utilisées comme forme de référence (reportez-vous aux directives à la page 2).



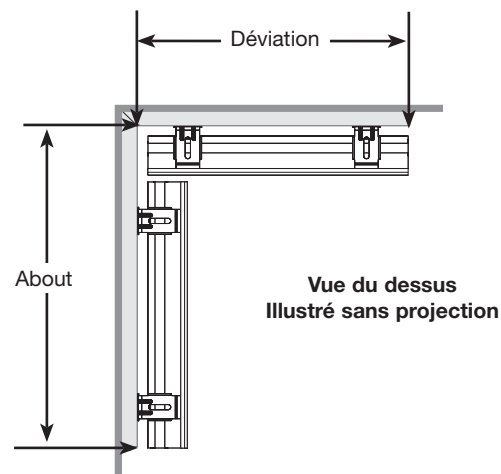
Ce guide de mesure vous aidera à mesurer précisément le montage extérieur pour les fenêtres en baie ou en coin. Pour les fenêtres en baie ou en coin à montage affleuré, reportez-vous aux guides de mesure standard, spécifiques à vos stores ou toiles.

Des déductions de fabrication seront effectuées sur la largeur des toiles commandées comme fenêtres en baie ou en coin pour un bon ajustement. Reportez-vous aux guides de mesure standard, spécifiques à vos toiles pour déterminer votre type de montage et mesurer correctement la hauteur de la toile. Reportez-vous aux directives suivantes pour mesurer la largeur de la toile et aux renseignements supplémentaires nécessaires pour s'assurer que vos toiles en baie ou en coin sont fabriquées correctement.

## Fenêtre en coin

### Montage sur un mur ou une moulure

Mesurez la largeur de chaque fenêtre du coin de la surface de montage (moulure ou mur) jusqu'au point que vous désirez couvrir.

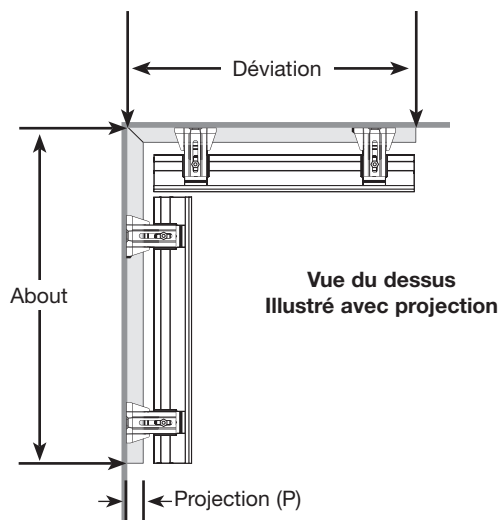


### Montage au-dessus de la moulure

La largeur de chaque fenêtre du coin sur la surface de montage jusqu'au point que vous désirez couvrir.

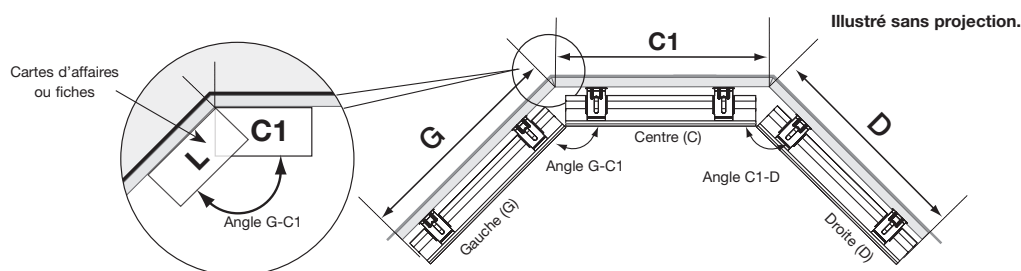
La mesure de projection est la distance requise pour dégager toute moulure ou obstruction au-dessus de laquelle la toile sera installée.

Remarque : la distance de projection (P) est requise pour correctement calculer les déductions pour les installations où les toiles utiliseront des cales ou des supports de projection pour dégager la moulure. Toutes les distances de projection doivent correspondre en vue de correctement calculer les déductions.



## Fenêtre en baie

### Renseignement sur la façon de mesurer : fenêtre en baie à trois côtés



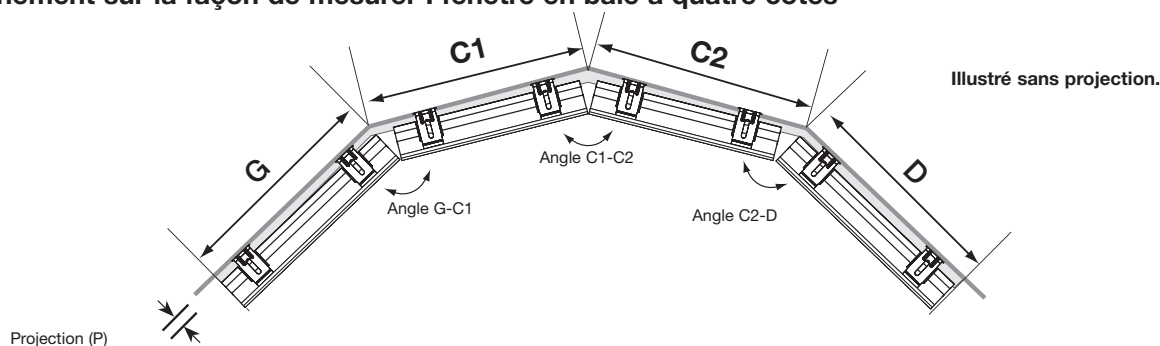
#### Comment mesurer :

G et D : largeur de chaque fenêtre latérale du coin sur la surface de montage jusqu'au point que vous désirez couvrir.  
 C1 : largeur de la fenêtre du centre sur la surface de montage d'un coin à l'autre.

Angle G-C1 : angle entre les fenêtres (G) et (C1).  
 Angle C1-D : angle entre les fenêtres (C1) et (D).

Projection : si nécessaire : la profondeur de la garniture ou de la moulure au-dessus de laquelle la toile sera installée.

### Renseignement sur la façon de mesurer : fenêtre en baie à quatre côtés



G et D : largeur de chaque fenêtre latérale du coin sur la surface de montage jusqu'au point que vous désirez couvrir.  
 C1, C2 : largeur de chaque fenêtre du centre sur la surface de montage d'un coin à l'autre.

Angle G-C1 : angle entre les fenêtres (G) et (C1).  
 Angle C1-C2 : angle entre les fenêtres (C1) et (C2).  
 Angle C2-D : angle entre les fenêtres (C2) et (D).

Projection : si nécessaire : la profondeur de la garniture ou de la moulure au-dessus de laquelle la toile sera installée.

Remarque : la distance de projection (P) est requise pour correctement calculer les déductions pour les installations où les toiles utiliseront des cales ou des supports de projection pour dégager la garniture ou la moulure. Toutes les distances de projection doivent correspondre en vue de correctement calculer les déductions.

Pour des fenêtres supplémentaires sur des fenêtres en baie ayant jusqu'à cinq côtés, continuez avec la progression des chiffres pour les dimensions des toiles du centre (C1, C2, C3, ...) et les angles (Angle C1-C2, Angle C2-C3, ...) au besoin.

Mesurez chaque angle de baie avec un rapporteur ou un détecteur d'angle ou utilisez deux cartes d'affaires dans chaque coin de la baie, comme dans l'illustration ci-dessus, et télécopiez au service à la clientèle.

L'angle à utiliser entre des fenêtres en baie centrales adjacentes le long d'une section droite de mur est de 180 degrés.

## Fiche de calcul des mesures

Emplacement du traitement de fenêtre 1 : \_\_\_\_\_

	Largeur	Hauteur (H)	Contrôle		About ou déviation	
Fenêtre G			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre D			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C1			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C2			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C3			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Projection						
	G-C1	C1-C2	C2-C3		C#-D	
Angles						
Type de store/toile		Nom du style			Numéro de la couleur	

Options à prendre en considération :

 Cantonnière : \_\_\_\_\_  Autre : \_\_\_\_\_

Emplacement du traitement de fenêtre 2 : \_\_\_\_\_

	Largeur	Hauteur (H)	Contrôle		About ou déviation	
Fenêtre G			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre D			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C1			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C2			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C3			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Projection						
	G-C1	C1-C2	C2-C3		C#-D	
Angles						
Type de store/toile		Nom du style			Numéro de la couleur	

Options à prendre en considération :

 Cantonnière : \_\_\_\_\_  Autre : \_\_\_\_\_

Emplacement du traitement de fenêtre 3 : \_\_\_\_\_

	Largeur	Hauteur (H)	Contrôle		About ou déviation	
Fenêtre G			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre D			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C1			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C2			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Fenêtre C3			<input type="checkbox"/> Gauche	<input type="checkbox"/> Droite	<input type="checkbox"/> About	<input type="checkbox"/> Déviation
Projection						
	G-C1	C1-C2	C2-C3		C#-D	
Angles						
Type de store/toile		Nom du style			Numéro de la couleur	

Options à prendre en considération :

 Cantonnière : \_\_\_\_\_  Autre : \_\_\_\_\_