

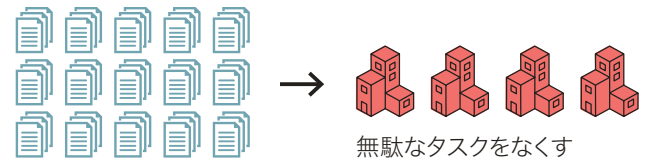
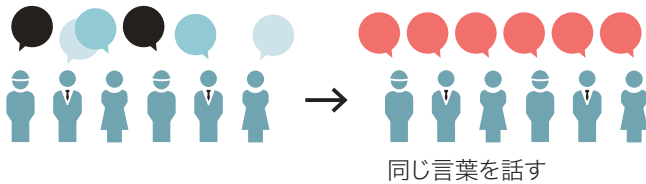


# BIM BASIC INFORMATION DELIVERY MANUAL (IDM)

## BIM 基本情報配信マニュアル

### 1. なぜこのマニュアルを共有するのですか?

情報をより効率的かつ効果的に利用するためです。



### 2. この情報を共有する方法は?

新しいものを作らず、すでに標準として認証されている  
中立でOpenBIMに基づいたIFCファイル形式を使用します。



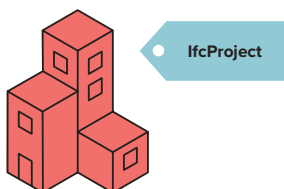
### 3. どのようなモデルの構成を利用しますか?

以下のルールを守ることで、全ての関係者が適切な情報を見つけたり、  
共有したりできるようになります。

#### 基本情報配信マニュアル (Basic IDM)のチェックリスト

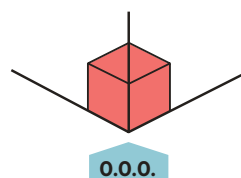
##### 3.1 ファイル名

- ✓ モデルに統一した名前を使用します。  
例: <建物>\_<分野>\_<コンポーネント>



##### 3.2 原点と方向

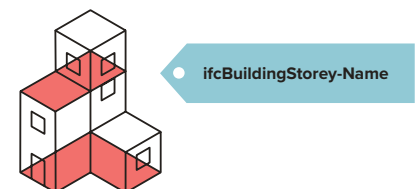
- ✓ モデルの位置はソフトごとに異なっているため原点を明示する必要があります。  
ヒント: 基準となる物理オブジェクトを原点 (0,0,0)もしくは、原点付近に配置します。IFCにエクスポートする際に、このオブジェクトを含めます。



##### 3.3 階の設定

- ✓ 階の名前はifcBuildingStoreyで管理します。
- ✓ 全てのオブジェクトを正しい階に割り当てます。
- ✓ 一貫した名前を使用し、階の名前に数値を加えることで並び替えが可能になります。

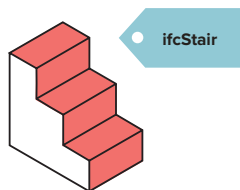
例 1: 01 1FL  
例 2: 02 2FL



### 3.4 適切なエンティティ(要素)の使用

- ✓ アプリケーションとIFCエンティティの両方で、適切な要素を使用します。

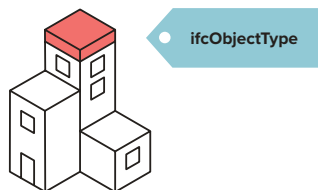
例: スラブ= ifcSlab、壁 = ifcWall、  
梁=ifcBeam、柱=ifcColumn、階段=  
ifcStair、ドア= ifcDoorなど



### 3.5 タイプ名と名前

- ✓ オブジェクトのタイプ名
- ✓ ifcType(ifcObjectType、または ifcObjectTypeOverride)
- ✓ と名前(ifcName またはNameOverride)を適切に入力します

例: 名前: 屋根 断熱材  
タイプ: グラスウール



### 3.6 分類

- ✓ 国や地域で使用されている分類システムを適用します。
- ✓ 各オブジェクトに適切なコードを割り当てます。

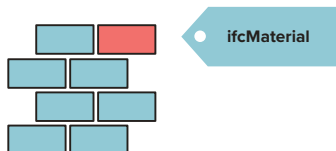
例: 22.11



### 3.7 マテリアル

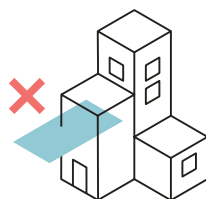
- ✓ オブジェクトに適切なマテリアルの説明(ifcMaterial)を割り当てます

例: コンクリートブロック



### 3.8 重複と干渉

- ✓ オブジェクトの重複や干渉は許可されていません。これがIFCでチェックされていることを確認してください。



私たちが一緒に作業を行うためには、同じ言葉を話すことが重要です。

オブジェクトに名前を付ける場合、次の基準を満たしているかどうかを確認してください。

- ✓ 有意性
- ✓ 理解しやすさ
- ✓ 論理的
- ✓ イメージのしやすさ
- ✓ 一貫性
- ✓ 認識しやすさ

## 4. その他のオブジェクト情報をどのように入力しますか?

オブジェクト情報を、IFCで定義されている正しいプロパティとプロパティセットに保存します。



Pset\_BeamCommon

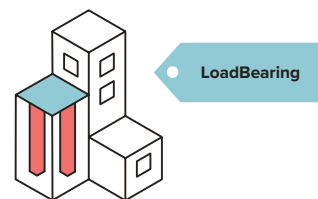
例: 梁の場合、FireRating(耐火等級、LoadBearing (耐力部材)、および IsExternal(外部区分)の各プロパティは Pset\_BeamCommonの一部です。

#### ifc Property Sets

- Pset##Common; LoadBearing
- Pset##Common; IsExternal
- Pset##Common; FireRating
- ....

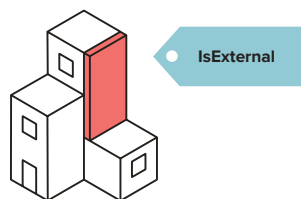
### 4.1 耐力部材

- ✓ オブジェクトにLoadBearingのプロパティ [True/False] で割り当てます。



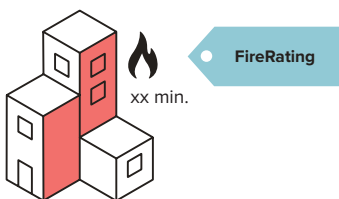
### 4.2 外部区分

- ✓ オブジェクトにIsExternalのプロパティ [True/False]で割り当てます。
- ヒント: ファサードの内面と外面の両方に IsExternal Trueのプロパティ値を定義します。



### 4.3 耐火等級

- ✓ オブジェクトにFireRatingのプロパティを割り当てます。
- 例: 国や地域で使用されている標準を適用します。



### 4.4 プロジェクト特有の情報

- ✓ 使用するプロパティをIFC内に定義します。

