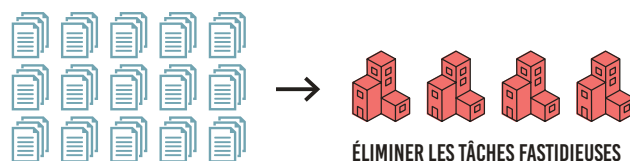
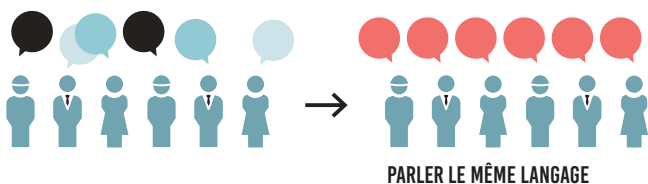




MANUEL BASIQUE BIM DE LIVRAISON D'INFORMATIONS (MLI)

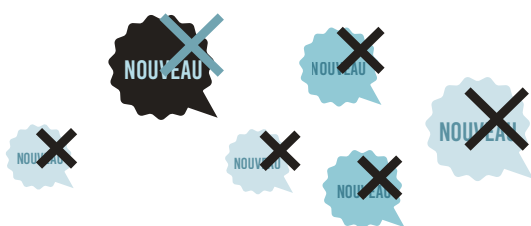
1. POURQUOI PARTAGER L'INFORMATION AVEC RIGUEUR ?

Pour garantir et réutiliser l'information de façon plus efficace



2. COMMENT PARTAGER L'INFORMATION ?

Les connaissances et l'expérience pratiques ont démontré qu'il existe déjà un dénominateur commun. Nous ne développons pas quelque chose de nouveau, mais utilisons les structures déjà existantes, basées sur l'openBIM et le format IFC.



3. QUELLE STRUCTURE UTILISER ?

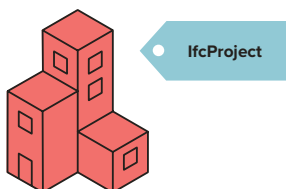
Les accords suivants servent à garantir que les intervenants d'un projet peuvent, à tout moment, trouver les informations nécessaires et les fournir dans le bon contexte.

Liste de contrôle du manuel basique de livraison d'informations.

3.1 NOM DU FICHIER

- ✓ Assurez-vous d'une désignation uniforme et cohérente des noms de fichiers du projet (par discipline).

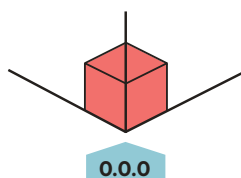
exemple :
<Bâtiment>_<Discipline>_<Destinataire>



3.2 GÉOLOCALISATION

- ✓ La position du projet est déterminée pour tous les intervenants et se situe proche de l'origine absolue (0,0,0).

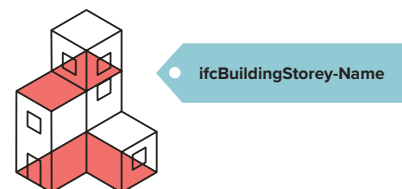
conseil : utilisez un objet physique positionné sur le point d'origine (0,0,0) et exportez-le dans l'IFC.



3.3 ÉTAGES DU BÂTIMENT

- ✓ Vérifiez que le nom des étages soit exporté dans ifcBuildingStorey-Name.
- ✓ Vérifiez que tous les objets soient assignés à leur étage d'implantation correct.
- ✓ Vérifiez que tous les intervenants du projet utilisent rigoureusement les mêmes noms d'étages.

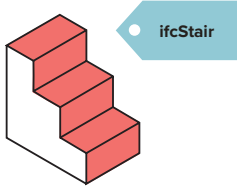
exemple 1 : 00 Rez-de-chaussée
exemple 2 : 01 1er étage



3.4 UTILISATION CORRECTE DES TYPES

- ✓ Utilisez le type IFC approprié pour chaque élément.

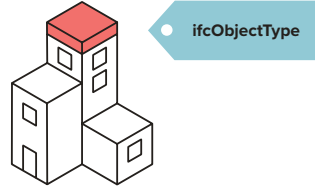
exemple : dalle = ifcSlab, mur = ifcWall, poutre = ifcBeam, poteau = ifcColumn, escalier = ifcStair, porte = ifcDoor, etc.



3.5 STRUCTURE

- ✓ Structurez et nommez les objets de manière cohérente.
- ✓ Les types d'objets doivent être correctement renseignés dans les objets types IFC (IfcType, ifcObjectType ou ifcObjectTypeOverride).
- ✓ Si nécessaire, renseignez le nom des éléments (ifcName).

exemple : isolation sous-toiture,
type : fibre de verre



3.6 SYSTÈME DE CLASSIFICATION

- ✓ Si disponible, utilisez le système de classification du pays concerné. Par exemple Uniclass au Royaume-Uni, etc.
- ✓ Reliez chaque élément au code correspondant au système de classification utilisé.

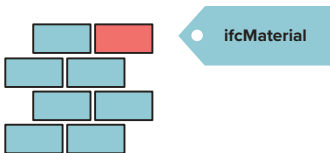
exemple : 22.11



3.7 MATÉRIAUX

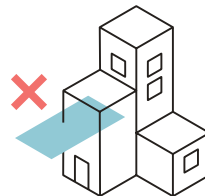
- ✓ Attribuez aux objets les bons matériaux avec leur description (ifcMaterial).

exemple : pierre naturelle



3.8 DOUBLONS ET INTERSECTIONS

- ✓ Les doublons et les chevauchements d'objets ne sont pas permis. Vérifiez cela dans le fichier IFC.



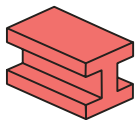
PARLER LE MÊME LANGAGE EST UN APPRENTISSAGE COMMUN

Lorsque vous nommez les objets, assurez-vous que les noms correspondent aux critères suivants. Vérifiez toujours deux fois et comprenez quelle information vous partagez.

- ✓ Significatif
- ✓ Compréhensif
- ✓ Logique
- ✓ Approprié
- ✓ Consistant
- ✓ Reconnaisable

4. COMMENT GARANTIR QUE L'INFORMATION SERA UTILISABLE À L'AVENIR ?

L'information est assurée si elle est correctement définie dans les propriétés et les jeux de propriétés du fichier.



Pset_BeamCommon

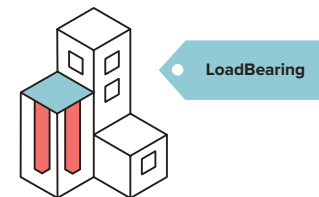
exemple : pour les poutres, les propriétés Résistance au feu (FireRating), Structure (LoadBearing) et Position (IsExternal) sont définies dans le jeu de propriétés Pset_BeamCommon.

Jeux de propriétés IFC

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

4.1 STRUCTURE (PORTEUR / NON-PORTEUR)

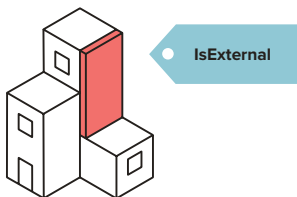
- ✓ Renseignez la propriété LoadBearing des éléments lorsque cela est pertinent [Vrai/Faux].



4.2 POSITION (INTÉRIEUR / EXTÉRIEUR)

- ✓ Renseignez la propriété IsExternal des éléments lorsque cela est [Vrai/Faux].

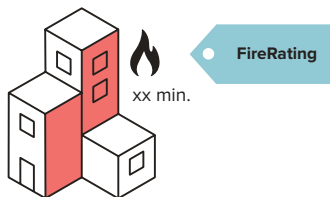
conseil : les faces intérieures et extérieures d'un mur de façade ont la propriété IsExternalTrue.



4.3 RÉSISTANCE AU FEU

- ✓ Renseignez la propriété FireRating des éléments lorsque cela est pertinent.

conseil : utilisez la norme en vigueur dans le pays concerné.



4.4 SPÉCIFICITÉS DU PROJET

- ✓ Définissez quelles propriétés vous allez utiliser pour chaque projet.

