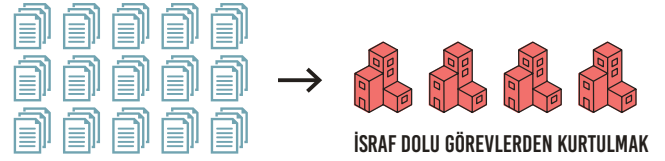
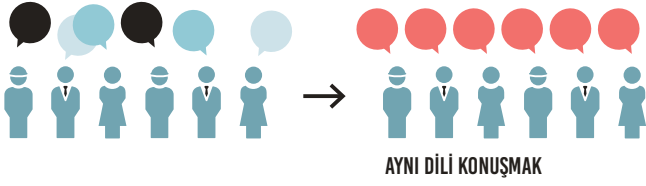




BIM TEMEL BİLGİ TESLİM KILAVUZU (BTK)

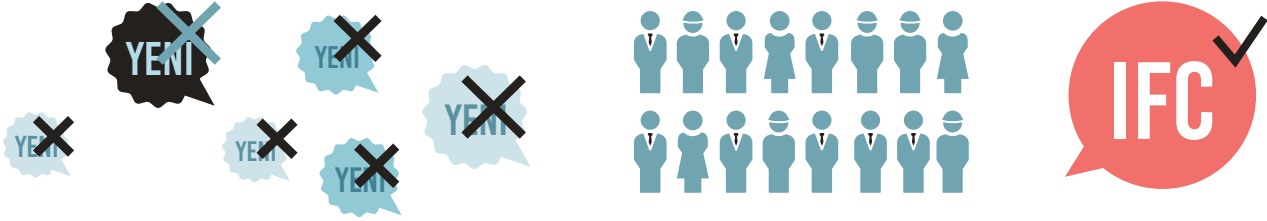
1. NEDEN BİLGİYİ AÇIKÇA PAYLAŞMALIYIZ?

Bilgiyi daha etkin ve verimli şekilde saklamak ve tekrar kullanmak için



2. BİLGİYİ NASIL AÇIKÇA PAYLAŞIRIZ?

Bilgi ve uygulamada edinilen tecrübeler ortak bir paydada buluştuğunu gösteriyor. Yeni bir şey geliştirmekten ziyade openBIM IFC'ye dayalı var olan yapılardan yararlanılıyor.



3. HANGİ YAPIYI KULLANACAĞIZ?

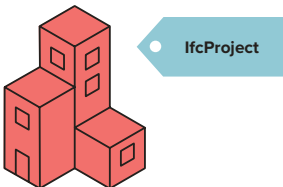
Aşağıda listelenen anlaşmalar her katılımcı tarafın her zaman doğru bilgiyi doğru yerde bulması ve temin etmesini sağlamaya yardımcı olur.

Bilgi Teslim Kılavuzu Kontrol Listesi

3.1 DOSYA ADI

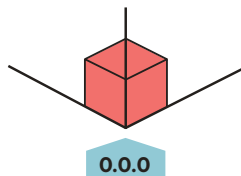
- ✓ Projedeki modeller (veya disiplin modelleri) için tekdüze ve tutarlı adlandırılma kullanıldığına emin olun.

Örnek: <Bina>_<Disiplin>_<Bileşen>



3.2 YEREL KONUM VE YÖNELİM

- ✓ Yapının yerel konumu ayarlanmıştır ve başlangıç noktasına yakındır.
Öneri: 0.0.0 noktasında konumlandırılmış bir nesneyi başlangıç noktası olarak kullanın, ve bu nesneyi de IFC'ye aktarın.

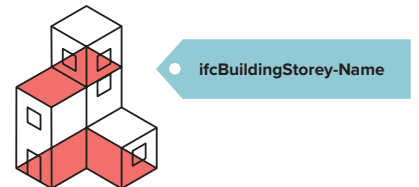


3.3 BİNA KATLARI VE ADLANDIRILMASI

- ✓ Bina katlarını sadece IfcBuildingStorey-Name kullanarak adlandırın.
- ✓ Bütün nesneleri doğru katlara atayın
- ✓ Bütün katlımcıların, numaralandırılarak sıralanmış ve metinsel açıklama içeren adlandırmayı, projede birebir aynı kullandığına emin olun

Örnek 1: 00 Zemin Kat

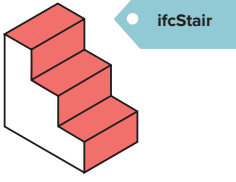
Örnek 2: 01 Birinci Kat



3.4 ÖĞELERİN DOĞRU KULLANIMI

- ✓ Hem kaynak yazılımda, hem IFC'de en uygun BIM öğesi türünü kullanın.

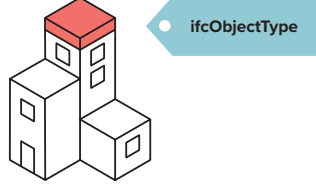
Örnek: Döşeme Plağı = IfcSlab, Duvar = IfcWall, Kiriş = IfcBeam, Kolon = IfcColumn, Merdiven = IfcStair, Kapı = IfcDoor vs.



3.5 YAPI VE ADLANDIRMA

- ✓ Nesneleri tutarlı şekilde yapılandırın ve adlandırın.
- ✓ Nesne türlerini (IfcType, IfcObjectType veya IfcObjectTypeOverride) doğru tanımlayın.
- ✓ Nesne adlarını (IfcName veya NameOverride) doğru tanımlayın.

Örnek: Çatı İzolasyonu, Türü: Cam Yünü



3.6 SINIFLANDIRMA SİSTEMİ

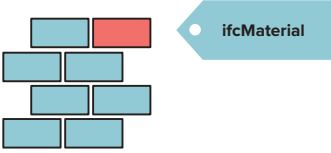
- ✓ İlgili ülkede kullanılan mevcut sınıflandırma sistemini kullanın. Örneğin Hollanda'da bu NL-SfB'dir.



3.7 NESNELER İÇİN DOĞRU MALZEMELER

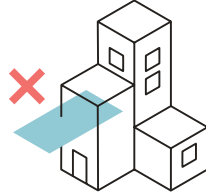
- ✓ Nesnelere malzeme tanımlaması atayın (IfcMaterial).

Örnek: Kum-Kireç Tuğlası



3.8 KOPYALAR VE ÇAKIŞMALAR

- ✓ Nesnelerin kopyaları veya birbirleriyle çakışmaları kabul edilemez. Bunların IFC'de kontrol edildiğinden emin olun.



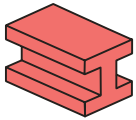
AYNI DİLİ KONUŞMAYI ÖĞRENMEK BERABER YAPTIĞIMIZ BİR İŞ

Nesneleri adlandırırken aşağıdaki kriterlere dikkat edin. Tekrar kontrol edin ve hangi bilgileri paylaşmak istediğinizi anlayın.

- ✓ Kayda Değer
- ✓ Anlaşılabilir
- ✓ Mantıklı
- ✓ Bilgilendirici
- ✓ Tutarlı
- ✓ Tanınabilir

4. DİĞER / GELECEKTEKİ BİLGİLERİ NASIL SAKLAYABİLİRİZ?

Nesnelere ait bilgiler IFC'de tanımlandığı gibi ilgili nitelikler ve nitelik setlerinde saklanır.



Pset_BeamCommon

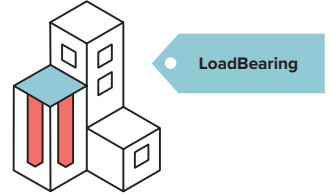
Örnek: Kirişler için Yangın Dayanım Sınıfı (FireRating), Taşıyıcı (LoadBearing) ve Dışarıda Olan (IsExternal) nitelikleri Pset_BeamCommon'a ait kısımlardır.

ifc Property Sets

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

4.1 TAŞIYICI - LOADBEARING

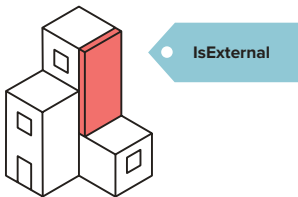
- ✓ Nesnelere, eğer uygunsa, LoadBearing [True/False] niteliğini atayın.



4.2 DIŞARIDA OLAN - IS EXTERNAL

- ✓ Nesnelere, eğer uygunsa, IsExternal [True/False] niteliğini atayın.

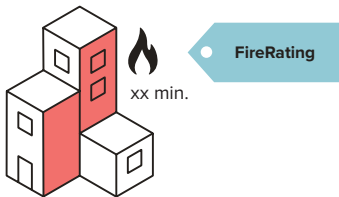
Öneri: Bir cephenin hem iç hem dış yüzeyi IsExternal=True niteliğine sahiptir.



4.3 YANGIN DAYANIM SINIFI - FIRERATING

- ✓ Nesnelere eğer uygunsa, Yangın Dayanım Sınıfı niteliğini atayın

Örnek: İlgili ülkede kullanılan mevcut standardı uygulayın.



4.4 PROJYE ÖZGÜ

- ✓ Her proje için kullanacağınız IFC niteliklerini belirleyin.

