

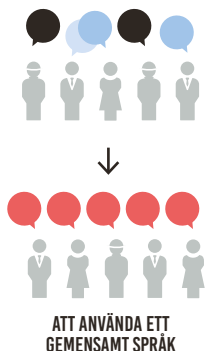
BIM BAS SPEC

FÖR EFFEKTIVT INFORMATIONUTBYTE



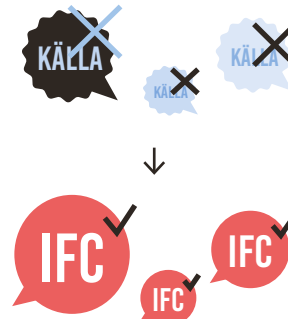
1. VARFÖR VI UTBYTER INFORMATION

Syftet med entydigt utbyte är att (åter)använda byggnadsinformation om ett byggnadsverk på ett effektivt sätt.



2. HUR VI UTBYTER INFORMATION

Med hjälp av IFC's öppna datastandard utbyter vi information på ett programvaruoberoende sätt under hela byggnadsverkets livscykel.

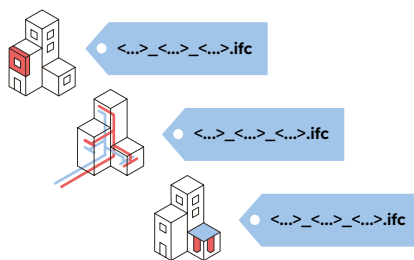


3. VAD VI KOMMER ÖVERENS OM FÖR ATT MÖJLIGGÖRA SAMARBETE

I det här kapitlet diskuterar vi hur strukturen för aspektmodeller är uppbyggd, så att olika aspektmodeller blir utbytbara och tolkningsbara.

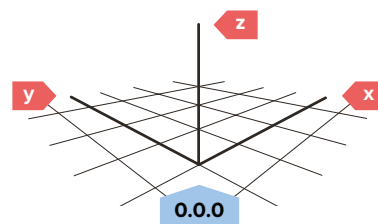
3.1 FILNAMN

- ✓ Se alltid till att aspektmodellerna i ett projekt har en enhetlig och konsekvent namngivning.



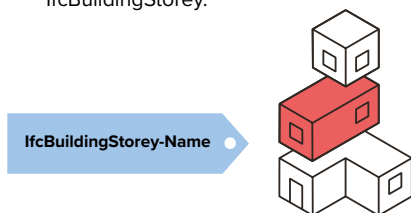
3.2 LOKAL PLACERING OCH ORIENTERING

- ✓ Samordna den lokala placeringen av aspektmodellen sinsemellan. Använd ett lokalt koordinatsystem.



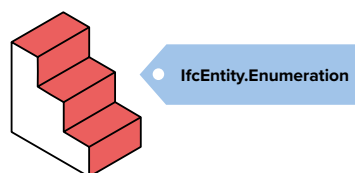
3.3 VÅNINGSTRUKTUR OCH NAMN

- ✓ Varje aspektmodell använder en konsekvent namnkonvention.
- ✓ Placera alla objekt på rätt våningsplan.
- ✓ Namnge endast byggnadsnivåer som IfcBuildingStorey.



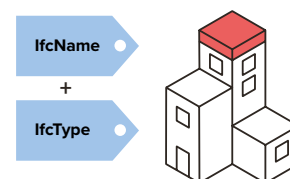
3.4 KORREKT ANVÄNDNING AV ENTITET (IFC-ENTITY)

- ✓ Använd den lämpligaste entitet för objektet och komplettera den med en TypeEnumeration där det är möjligt.



3.5 STRUKTUR OCH NAMNGIVNING

- ✓ Tilldela egenskaperna Namn och Typ konsekvent till objekt. Kombinationen gör det tydligt vad objektet representerar.



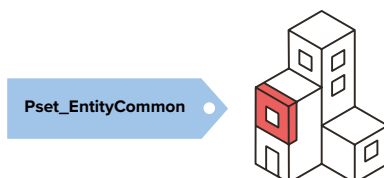
3.6 KLASSIFICERINGSSYSTEM

- ✓ Tilldela alltid föremål en klassificeringskod enligt gällande klassificeringssystem.



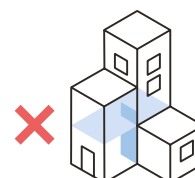
3.7 ANVÄND PROPERTY SETS

- ✓ När du utbyter egenskaper ska du, när det är möjligt, använda de egenskapsuppsättningar (PropertySets) som föreskrivs av buildingSMART.



3.8 DUBBLETTER OCH ÖVERLAPPNINGAR

- ✓ Dubbletter inom en aspektmodell är aldrig tillåtna.
- ✓ Det är i princip inte tillåtet att objekt överlappar varandra inom en aspektmodell.



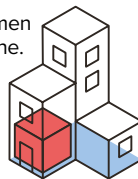
4. MINIMIKRAV PÅ INFORMATION I ASPEKTMODELLERNA

Kom överens om vilken information som ska lämnas av vem och när. Börja med det som beskrivs i det här kapitlet och komplettera vid behov.

4.1 SPACES

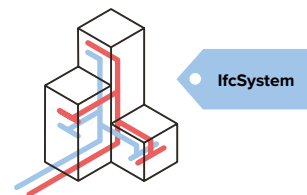
- ✓ Spaces är: volymer och områden som omges av verkliga eller teoretiska gränser och som har en funktion i ett byggnadsverk.
- ✓ Skapa IfcSpace från volymer och områden och ange dess funktion.
- ✓ För att gruppera utrymmen till zoner används IfcZone.

IfcSpace / IfcZone



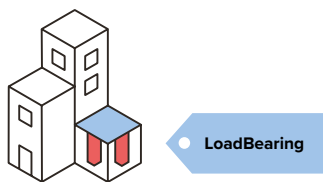
4.2 INSTALLATIONSRELATERADE SYSTEM

- ✓ Gruppera installationsobjekt som tillhör samma system när det är tillämpligt i ett IfcSystem.



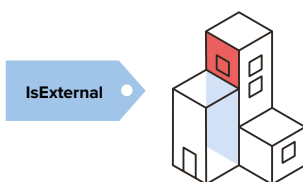
4.3 BÄRANDE / ICKE-BÄRANDE

- ✓ För objekt, där det är tillämpligt, ange om egenskapen LoadBearing är TRUE (sant) eller FALSE (falskt).



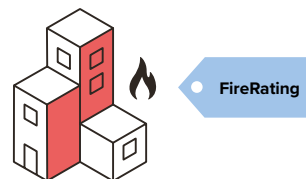
4.4 INSIDA / UTSIDA

- ✓ För objekt, där det är tillämpligt, ange om egenskapen IsExternal är TRUE (sant) eller FALSE (falskt).



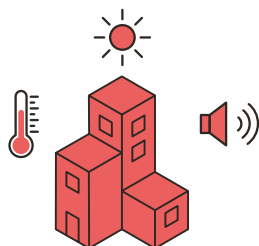
4.5 BRANDSÄKERHET

- ✓ För objekt, där det är tillämpligt, använd värden för FireRating (motstånd mot brandinträngning och brandspridning) och FireRatingR (tid byggnadsdelen ska stå emot till brott).



4.6 BYGGNADSFYSIKALISKA EGENSKAPER

- ✓ Lägg till de relevanta byggnadsfysikaliska egenskaperna i objekten.



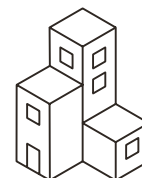
4.7 MATERIAL

- ✓ Förse alla objekt ett material (IfcMaterial).
- ✓ Välj det dominerande materialet i sammansatta byggdelar.
- ✓ Var varsam med ytterligare egenskaper i namngivningen av materialet.



4.8 PROJEKTSPECIFIK INFORMATION

- ✓ Kom överens om den projektspecifika information som krävs för de avsedda tillämpningarna av informationsmodeller och projektmålen.



Licensierat genom en Creative Commons BY-ND 4.0-licens av digiGO
Fullständig licenstext finns på <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>