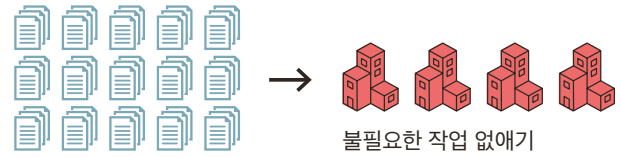
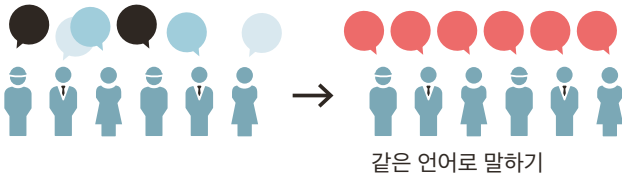




BIM 기본 정보인도지침서(IDM)

1. 우리가 정보를 명확하게 공유해야 하는 이유는 무엇인가?

정보를 보다 효율적이고 효과적으로 확보하고 재사용하기 위해서입니다



2. 정보를 명확하게 전달하기 위해 어떻게 할 것인가?

지금까지의 경험과 지식에 의하면, 공통분모가 많기 때문에 새로운 것을 개발하기보다는 기존의 openBIM IFC 기반 구조를 사용하고자 합니다



3. 어떤 구조를 사용할 것인가?

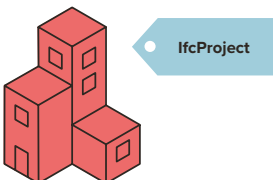
아래에 소개된 약속 사항을 숙지하면 모든 참여주체가 적합한 곳에서 필요한 정보를 찾고 제공할 수 있을 것입니다.

기본 IDM 체크리스트

3.1 파일 이름

- ✓ BIM 소프트웨어와 IFC 엔티티 모두에서 가장 적합한 BIM 엔티티를 사용하십시오.

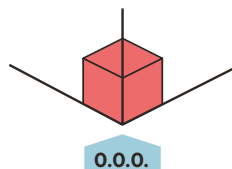
예: <Building>_<Discipline>_<Component>



3.2 상대위치와 방향

- ✓ 건물의 상대위치(local position)가 원점에 가깝도록 설정하십시오.

참: 0, 0, 0에 위치한 물리적 객체를 원점으로 잡아서 IFC로 내보내십시오.



3.3 건물층의 작명

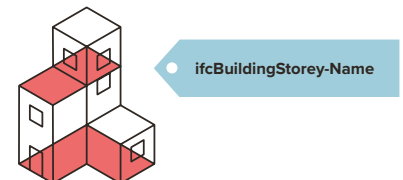
- ✓ 건물층을 반드시 ifcBuildingStorey-Name 형식으로 작성하십시오.

- ✓ 모든 객체를 올바른 레벨에 위치시키십시오.

- ✓ 모든 참여주체가 프로젝트에서 정확히 같은 이름, 즉, 숫자순으로 정렬 가능하고 뒤에 설명이 붙은 이름을 일관되게 사용하도록 하십시오.

예 1: 00 지상층

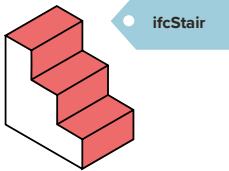
예 2: 01 1층





3.4 엔티티의 올바른 사용

- ✓ BIM 소프트웨어와 IFC 엔티티 모두에서 가장 적합한 BIM 엔티티를 사용하십시오.
예: slab = ifcSlab, wall = ifcWall, beam = ifcBeam, column = ifcColumn, stair = ifcStair, door = ifcDoor etc.



3.5 구조와 작명

- ✓ 객체의 구조와 이름 모두 일관성을 갖도록 하십시오.
- ✓ 객체 유형 (ifcType, ifcObjectType, 또는 ifcObjectTypeOverride) 을 올바르게 입력하십시오.
- ✓ 필요한 경우 이름 (ifcName 또는 NameOverride) 도 올바르게 입력하십시오.
예: 지붕단열, 유형: 유리섬유



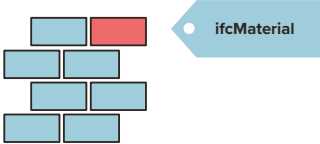
3.6 분류체계

- ✓ 각국의 기존 분류체계를 적용하십시오. 네덜란드는 NL-SfB 분류체계를 사용합니다.
- ✓ 각 객체에 4자리 수로 이루어진 NL-SfB 분류체계 코드를 부여하십시오.
예: 22.11



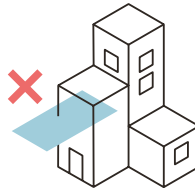
3.7 객체에 올바른 재료정보 추가

- ✓ 객체에 재료 설명 (ifcMaterial) 을 할당하십시오.
예: 라임스톤



3.8 중복 및 겹침

- ✓ 객체는 중복되거나 겹치지 않아야 하므로 IFC에서 이 부분을 확인하십시오.



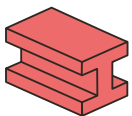
같은 언어를 사용하는 방법을 모두 함께 배웁니다.

객체의 이름을 정할 때, 이름이 다음의 요건을 충족하는지 고려하십시오. 다음 사항을 다시 한 번 확인하고, 어떤 정보를 공유하는지 알아야 합니다.

- ✓ 중요도
- ✓ 이해도
- ✓ 논리성
- ✓ 통찰력
- ✓ 일관성
- ✓ 식별가능성

4. 어떻게 다른/미래의 객체정보를 확보할 것인가?

객체정보는 IFC에 정의된 올바른 속성(property)과 속성집합(property set)으로 확보할 수 있습니다.



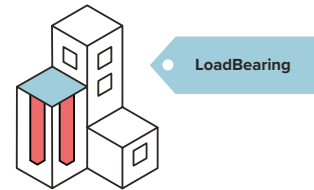
예: 보(beam)의 경우, FireRating, LoadBearing, IsExternal 속성은 Pset_BeamCommon에 포함됩니다.

ifc Property Sets

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

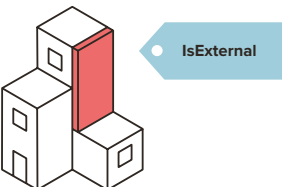
4.1 지지하중

- ✓ 필요한 경우 객체에 LoadBearing [True/False] 속성을 할당하십시오.



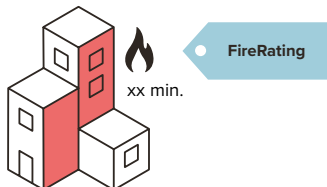
4.2 외접여부

- ✓ 필요한 경우 객체에 IsExternal [True/False] 속성을 할당하십시오.
팁: 파사드의 내외부면 모두 IsExternal 속성을 갖고 있습니다.



4.3 내화성능

- ✓ 필요한 경우 객체에 FireRating 속성을 할당하십시오.
예: 각국의 기존 내화성능 기준을 적용하십시오.



4.4 프로젝트별 정의

- ✓ 각 프로젝트에서 어떤 IFC 속성을 사용하는지 정의하십시오.

