

BIM COORDINATOR

BIM Coordinator - Aula Virtuale - id.270 - 2025

LEZIONE 2

arch. Edoardo Fontana



PAUSA



ESERCIZIO



ALLEGATO



ANIMAZIONE

1

UNI 11337:2017



GESTIONE DIGITALE DEL PROCESSO INFORMATIVO DELLE COSTRUZIONI (BIM)
DALLA GESTIONE DEI REQUISITI ALLA GESTIONE DEI CONTENUTI INFORMATIVI
GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI – DAL CI AL PGI
GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI - CI, OGI, PGI — CHI CHIEDE COSA E CHI RISPONDE
GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI - MAPPA CONCETTUALE
GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI - PROCESSO INFORMATIVO DELLE COSTRUZIONI
IL PROCESSO INFORMATIVO SECONDO UNI 11337
ISO 19650:2018 - GESTIONE DI UNA COMMESSA
UNI 11337:2017 vs ISO 19650:2018 - PRODUZIONE E CONSEGNA
PROCESSO DI MODELLAZIONE INFORMATIVA – FLUSSI INFORMATIVI

2

MODELLAZIONE PARAMETRICA



ELEMENTI DI REVIT
PARAMETRI IN REVIT
CREARE PARAMETRI (Project Interface)
FAMIGLIE REVIT
RICERCA E INSERIMENTO FAMIGLIE
ELIMINARE FAMIGLIE
CREARE FAMIGLIE
CREARE FAMIGLIE AUTONOME - WORKFLOW
CREARE FAMIGLIE – TIPI
CREARE FAMIGLIE AUTONOME - COMPONENTE ARREDO

3

REVIT TEMPLATES - Introduzione



MAPPA DI PROCESSO - USO DESIGN REVIEW
OGI /PGI – ATTIVITA' DEL BIM COORDINATOR
OGI /PGI – ATTIVITA' DEL BIM COORDINATOR
OGI /PGI – ATTIVITA' DEL BIM COORDINATOR
UNI 11337-7:2018 - COSA FA / COSA NON FA IL BIM COORDINATOR
LIVELLO DI USABILITÀ DELLE INFORMAZIONI
I LIVELLI DI COORDINAMENTO
I LIVELLI DI COORDINAMENTO - WORKFLOW
PROCESSO DI MODELLAZIONE INFORMATIVA

0. INTRODUCTION

UNI 11337-7:2018 - BIM COORDINATOR - RUOLI & COMPETENZE

BIM Manager

BIM COORDINATOR

BIM Specialist

DEFINISCE la strategia BIM

STABILISCE standard aziendali o di commessa

APPROVA in autonomia CI, pGI o linee guida

Il BIM Coordinator opera sotto l'indirizzo strategico del BIM Manager.

SUPPORTA il BIM Manager nella redazione e nell'attuazione di CI e pGI

VERIFICA che i modelli prodotti rispettino requisiti, standard e processi definiti

RIPORTA criticità, scostamenti e rischi informativi al BIM Manager



Il BIM Manager decide

Il BIM Coordinator controlla e coordina

1. UNI 11337:2017

GESTIONE DIGITALE DEL PROCESSO INFORMATIVO DELLE COSTRUZIONI (BIM)

UNI 11337:2009

Criteri di codificazione di opere e prodotti da costruzione, attività e risorse (identificazione, descrizione e interoperabilità)

UNI 11337:2017

Gestione Digitale Dei Processi Informativi Delle Costruzioni (Bim)

- **Parte 1 - Modelli, elaborati ed oggetti**
- **Parte 2 - Denominazione e classificazione (wip)**
- **Parte 3 - LOI e LOG (schede informative), UNI del 2009**
- **Parte 4 - LOD e oggetti**
- **Parte 5 - Gestione modelli ed elaborati**
- **Parte 6 - Esempio capitolato informativo**
- **Parte 7 - Qualificazione figure**
- **Parte 8 - PM / BIM-M (wip)**
- **Parte 9 - Fascicolo del Costruito (wip)**
- **Parte 10 - Verifica Amministrativa (wip)**

Del Processo Informativo delle Costruzioni, basato sulla Modellazione informativa, la norma UNI sviluppa l'**aspetto gestionale** relativamente:

1. **AI REQUISITI INFORMATIVI**
2. **AI CONTENUTI INFORMATIVI**

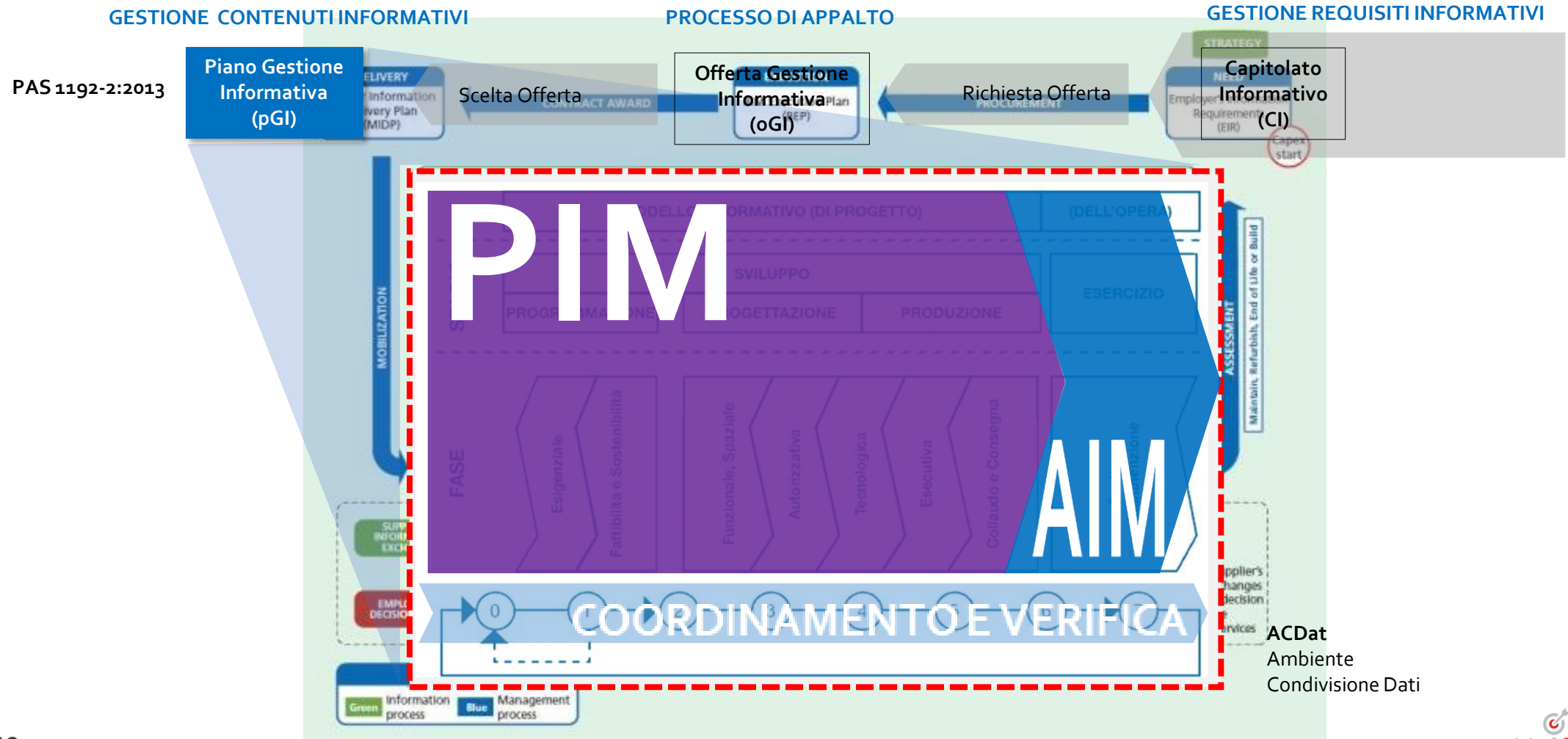
La norma UNI descrive i Processi e gli Strumenti per la corretta Gestione Informativa durante l'intero ciclo di vita di un cespite immobiliare.



Gruppo di lavoro UNI - GL05, CT033 processo edilizio

1. UNI 11337:2017

DALLA GESTIONE DEI REQUISITI ALLA GESTIONE DEI CONTENUTI INFORMATIVI



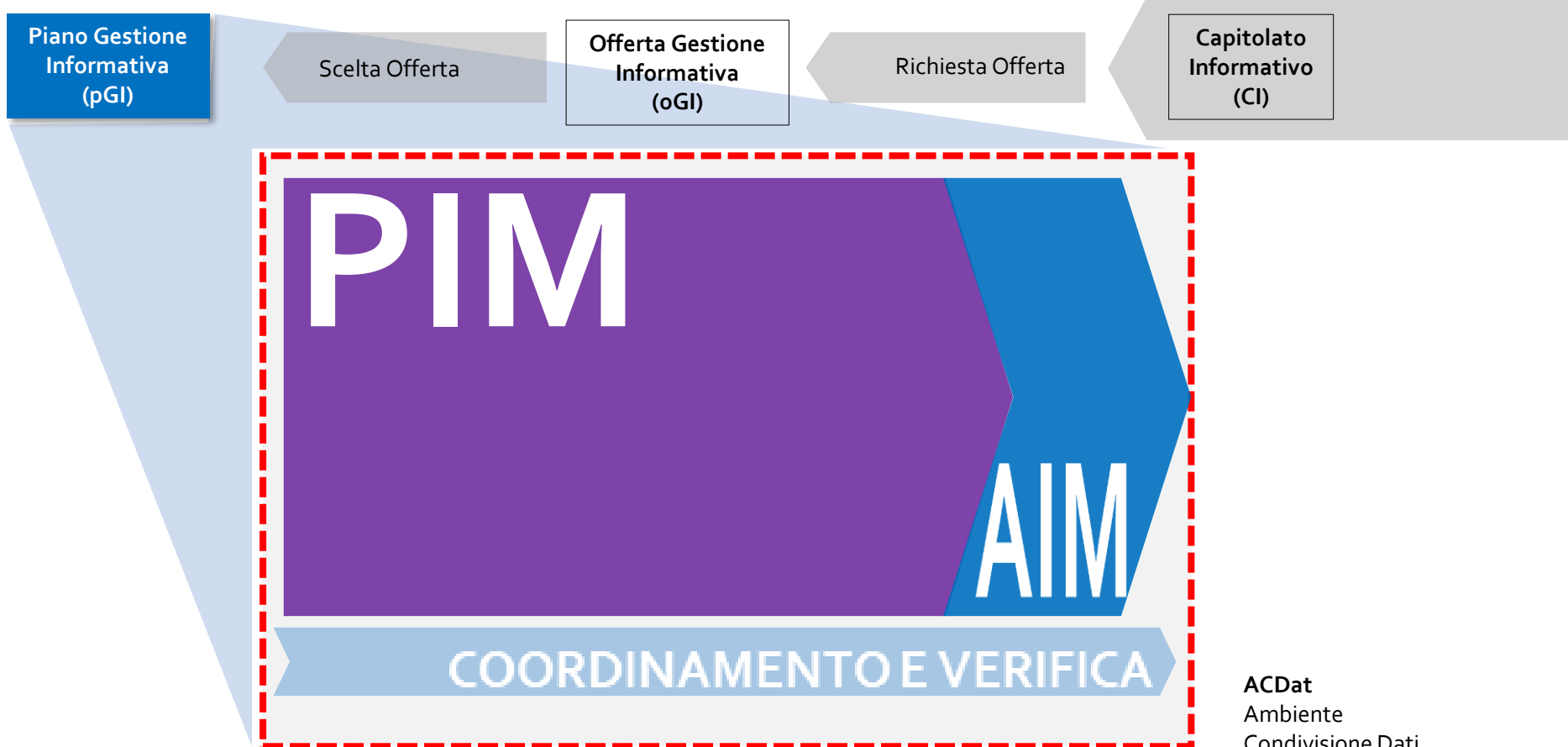
1. UNI 11337:2017

GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI – DAL CI AL PGI

GESTIONE CONTENUTI INFORMATIVI

PROCESSO DI APPALTO

GESTIONE REQUISITI INFORMATIVI



ACDat
Ambiente
Condivisione Dati

1. UNI 11337:2017

GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI - CI, OGI, PGI — CHI CHIEDE COSA E CHI RISPONDE

CI - CAPITOLATO INFORMATIVO

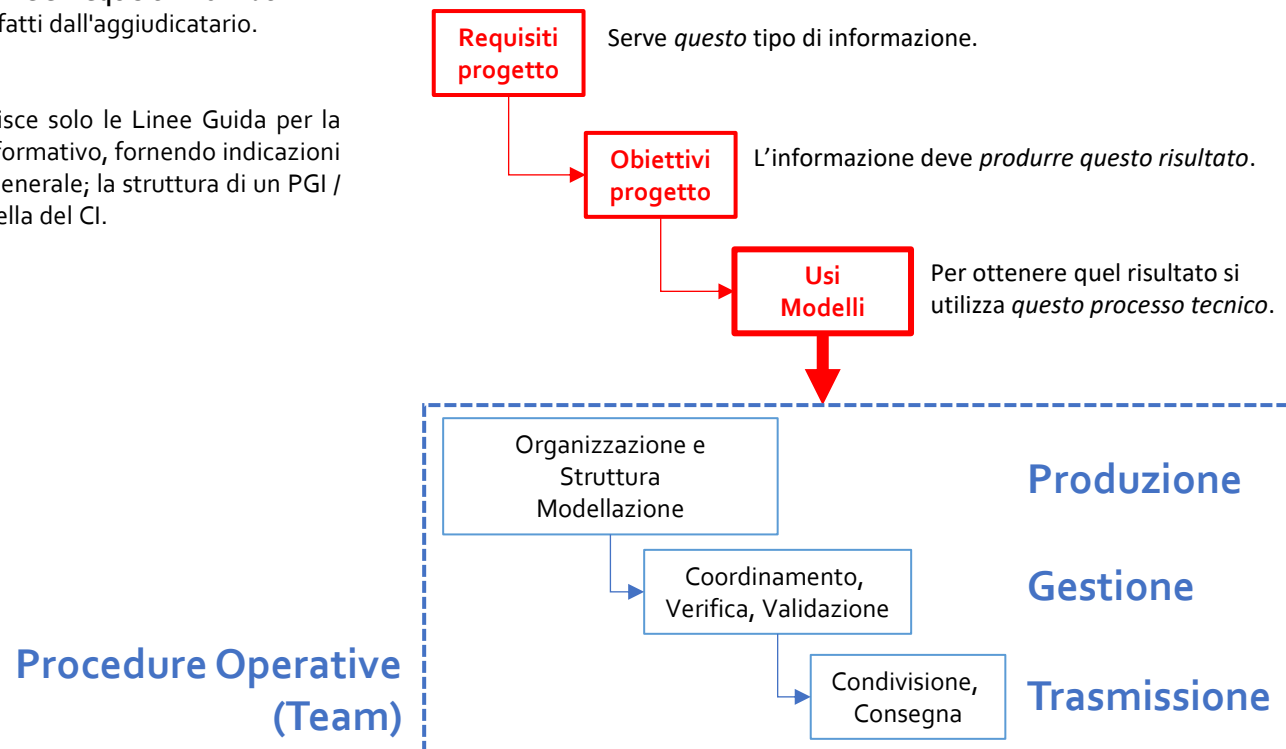
Il **CI** è un documento preparato dal COMMITTENTE che definisce ed illustra le **esigenze e i requisiti informativi** che dovranno essere soddisfatti dall'aggiudicatario.

La UNI 11337-6:2017, definisce solo le Linee Guida per la redazione del Capitolato Informativo, fornendo indicazioni procedurali e uno schema generale; la struttura di un PGI / OGI ricalca esattamente quella del CI.

Contenuti del CI

- I – Premesse
- II – Riferimenti normativi
- III – Sezione tecnica
- IV – Sezione gestionale

Strategia (Cliente)



OGI / PGI - OFFERTA / PIANO DI GESTIONE INFORMATIVA

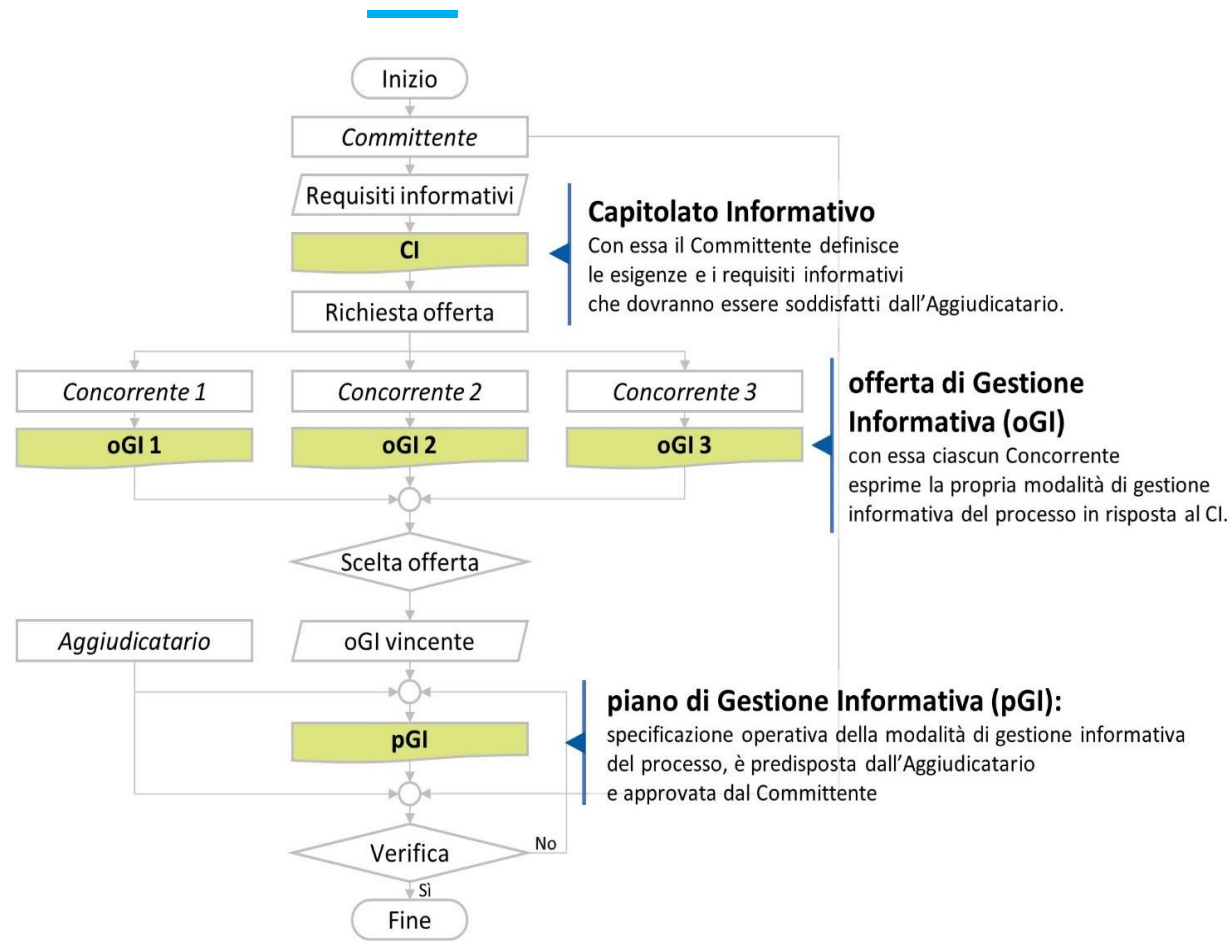
Il **PGI** (Piano di Gestione Informativa) è la risposta operativa dell'Affidatario al Capitolato Informativo (CI). È un documento tecnico che spiega **COME** l'operatore soddisferà i requisiti informativi richiesti dalla stazione appaltante.

OGI/PGI – Ai sensi della UNI 11337, come sarà strutturata, classificata, modellata, verificata e consegnata l'informazione in risposta al CI.

1. Quali saranno gli Standard Informativi (**UNI, IFC, LOD**)
2. Come **organizziamo / strutturiamo** la modellazione (**standards e procedure, breakdown modello e segregazione dati**)
3. Come **gestiamo, coordiniamo, verifichiamo** il flusso informativo (**coordinamento, verifica e validazione**)
4. Come, dove e con quali strumenti **trasmettiamo** l'informazione (**software/hardware, CDE/ACDat, templates**)
5. Chi fa cosa (**ruoli, responsabilità, verifiche**)
6. Cosa **consegniamo**, come, quando e con quali criteri di qualità

1. UNI 11337:2017

GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI - MAPPA CONCETTUALE



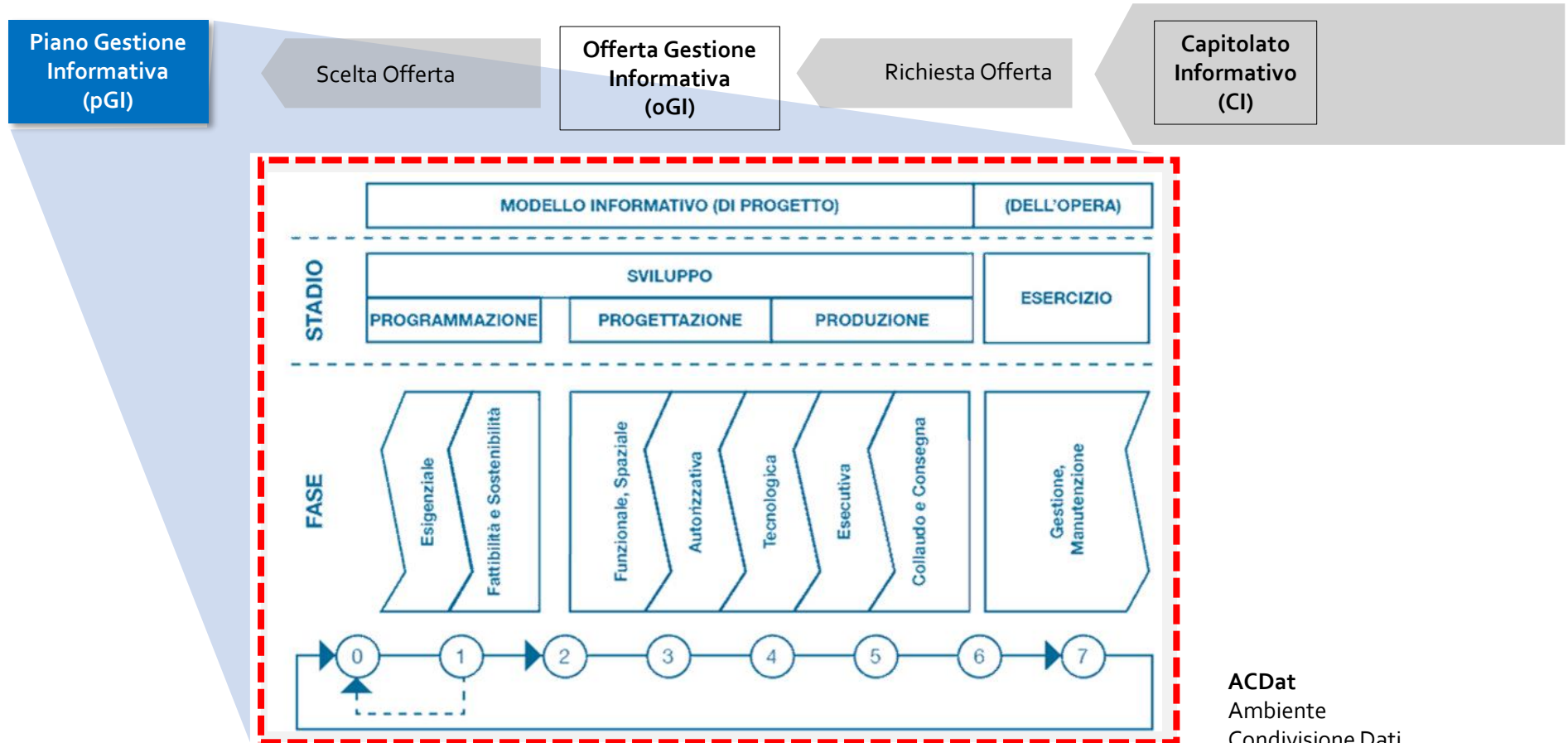
1. UNI 11337:2017

GESTIONE DEI REQUISITI INFORMATIVI - PROCESSO INFORMATIVO DELLE COSTRUZIONI

GESTIONE CONTENUTI INFORMATIVI

PROCESSO DI APPALTO

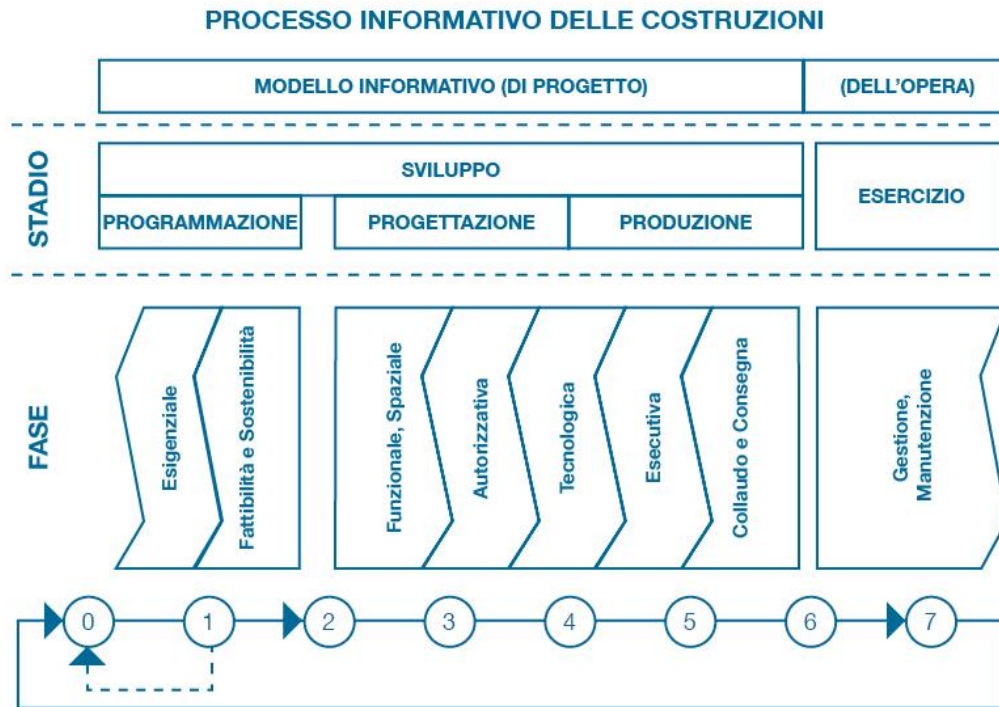
GESTIONE REQUISITI INFORMATIVI



ACDat
Ambiente
Condivisione Dati

1. UNI 11337:2017

IL PROCESSO INFORMATIVO SECONDO UNI 11337



La **norma UNI 11337-5** propone una struttura di processo progettuale come indicato nella figura a lato.

La struttura proposta è costituita da una sequenza di 4 **stadi** che includono delle **fasi**.

Gli **stadi** rispondono ad una concezione fine-inizio; le **fasi** invece rispondono ad un legame di tipo inizio-inizio.

Le **fasi** non rappresentano uno sviluppo della progettazione, bensì gli obiettivi del processo che progressivamente dovranno essere raggiunti.

Le fasi sono scandite infatti dalla presenza di **momenti di verifica e coordinamento** delle informazioni veicolate. Dei veri e propri punti di controllo in cui svolgere una analisi critica basata sulle informazioni estratte direttamente dal modello BIM.

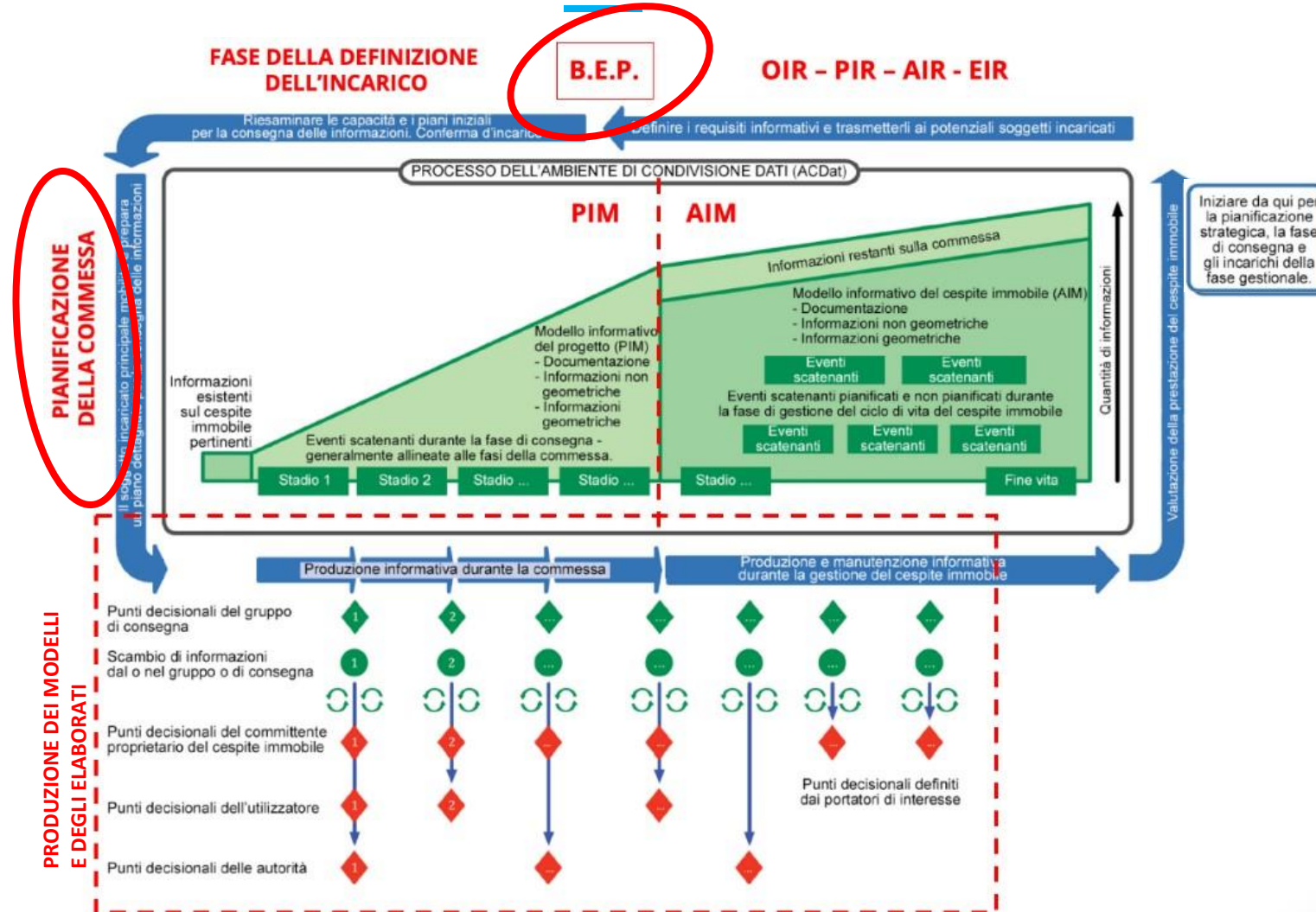
Si tratta di momenti in cui si fa il punto della situazione in relazione agli obiettivi proposti (magari confrontando i risultati con la fase precedente) coinvolgendo tutti gli attori coinvolti in modo da condividerne la responsabilità.

In questo modo si mantiene il controllo del processo, si evitano sprechi e decisioni ritardate o prese in momenti sbagliati!

1. UNI 11337:2017

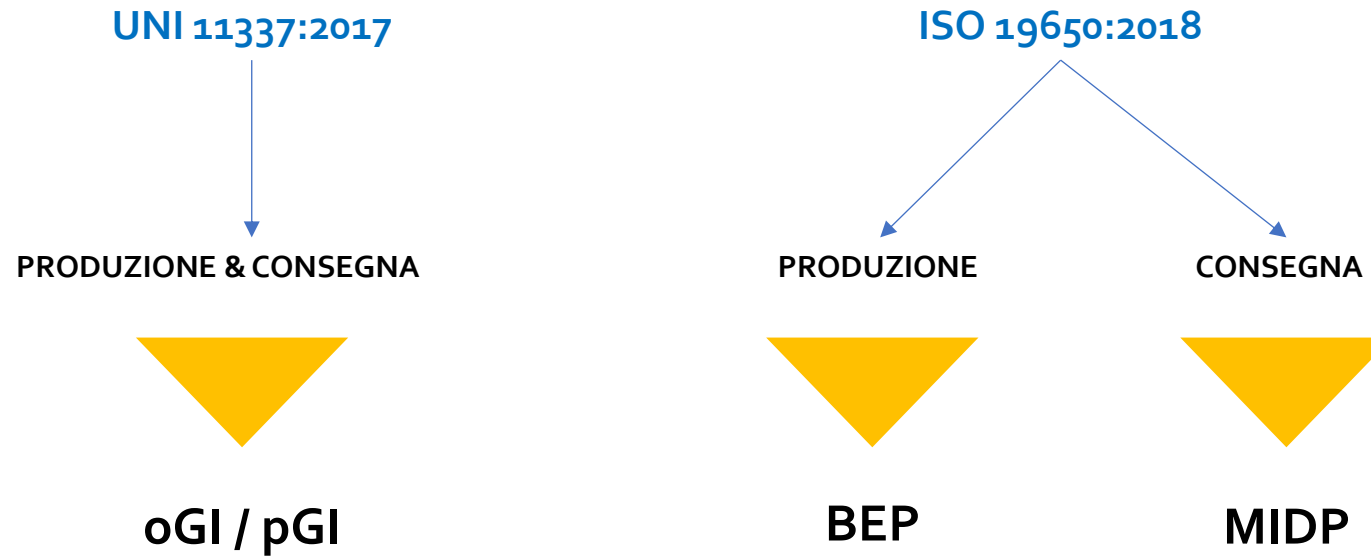
ISO 19650:2018 - GESTIONE DI UNA COMMESSA

ISO 19650:2018



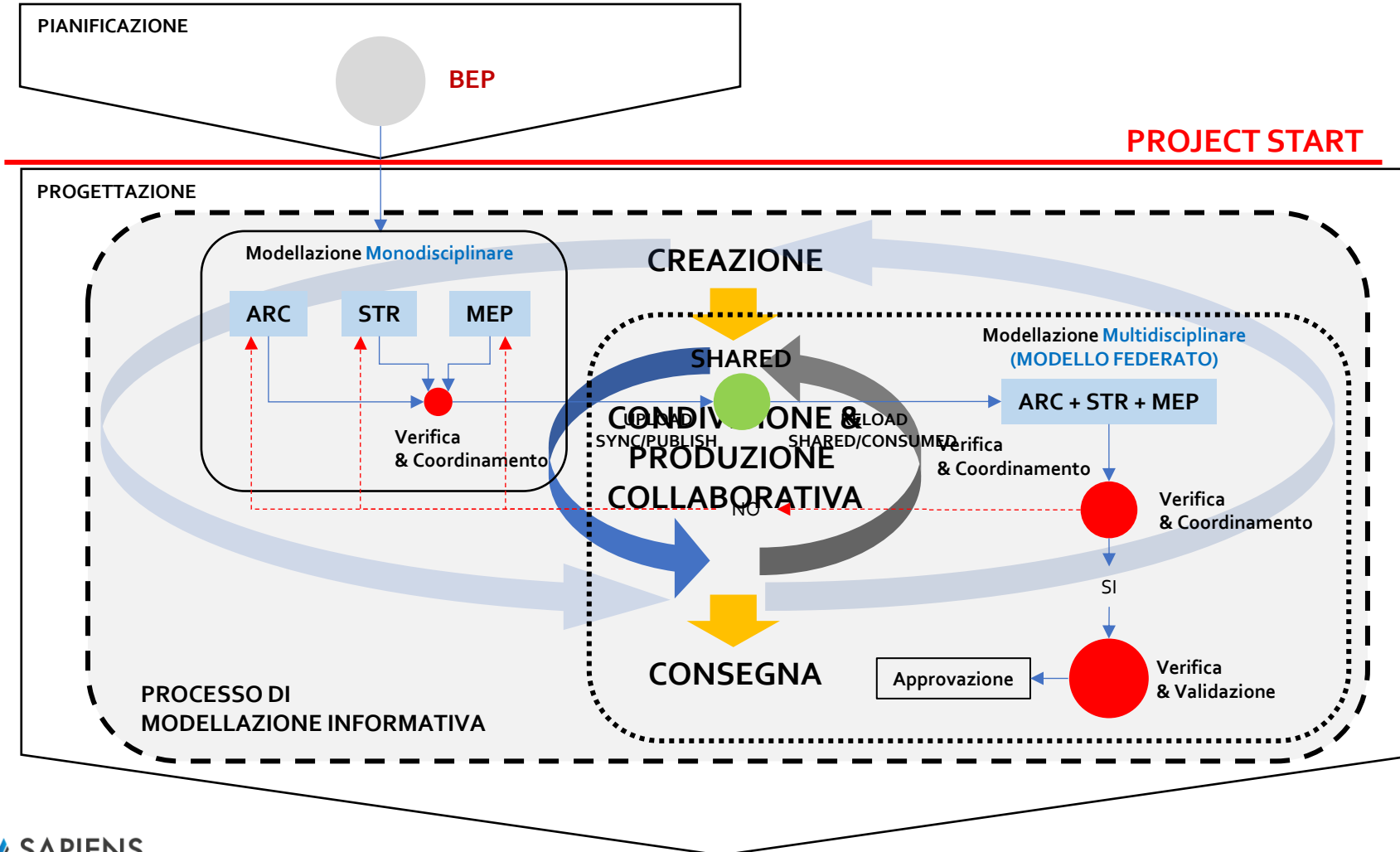
1. UNI 11337:2017

UNI 11337:2017 vs ISO 19650:2018 - PRODUZIONE E CONSEGNA



1. UNI 11337:2017

PROCESSO DI MODELLAZIONE INFORMATIVA – FLUSSI INFORMATIVI



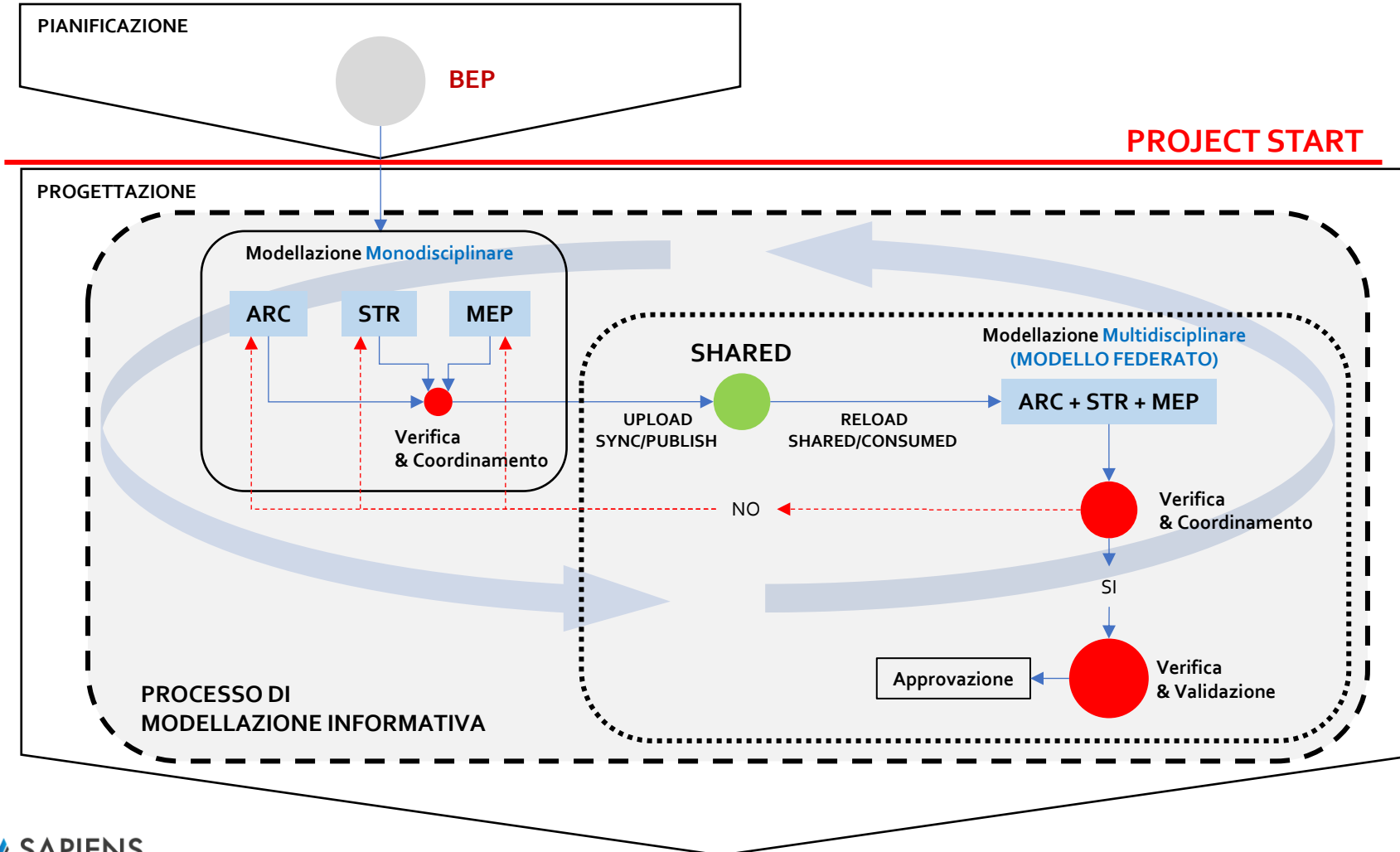
FLUSSI INFORMATIVI ?

- SVILUPPO
- TRASMISSIONE
- GESTIONE delle informazioni

- Metodi & Procedure (Produzione, Gestione, Trasmissione)
- Standard
- Risorse Condivise (Organizzazione & Identificazione)

1. UNI 11337:2017

PROCESSO DI MODELLAZIONE INFORMATIVA – FLUSSI INFORMATIVI



FLUSSI INFORMATIVI ?

- **SVILUPPO**
- **TRASMISSIONE**
- **GESTIONE delle informazioni**

- **Metodi & Procedure**
(Produzione, Gestione, Trasmissione)
- **Standard**
- **Risorse Condivise**
(Organizzazione & Identificazione)

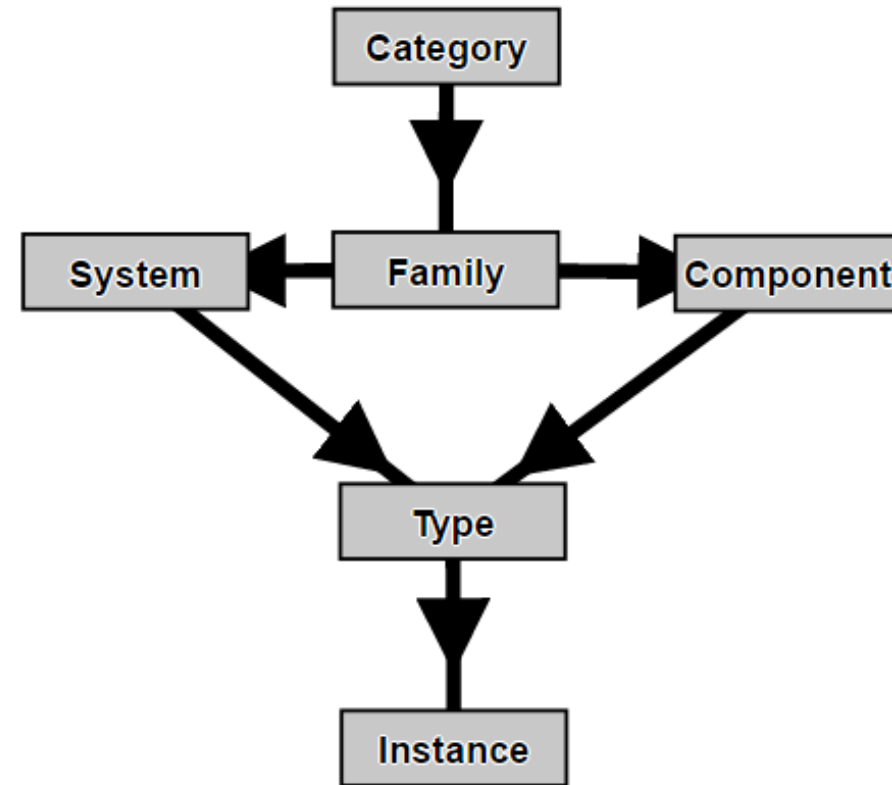
—

2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

ELEMENTI DI REVIT

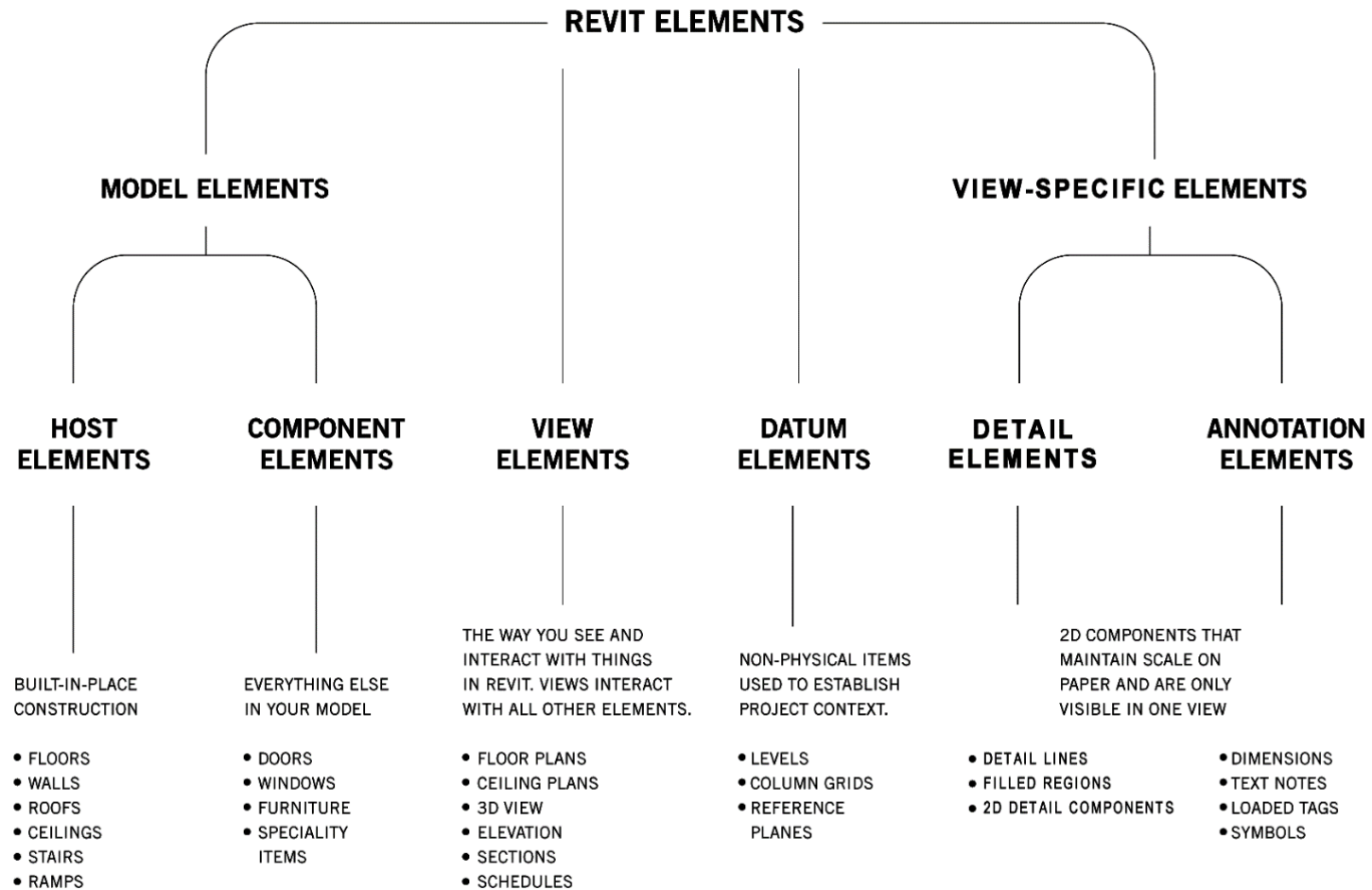
Tutti gli elementi di REVIT sono organizzati secondo la sequenza gerarchica semplice e ordinata:

- Category
- Family
- Type
- Instance



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

ELEMENTI DI REVIT



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

PARAMETRI IN REVIT

Revit è un programma parametrico, il che significa che tutti gli oggetti del modello sono definiti da parametri, ossia una serie di proprietà o caratteristiche variabili che, ogni volta che modifichiamo, generano soluzioni specifiche.

I parametri possono essere di vario tipo: geometrico, numerico, testo, materiale, visibilità, annotazione, etc

I parametri possono essere classificati in base a chi li crea e in quali files sono salvati.

È importante capire le differenze tra i tipi di parametri per poterli usare in maniera corretta e gestire nel miglior modo l'informazione in essi contenuta.

I parametri, quindi, possono essere infiniti e riferirsi a:

- **categorie**
 - **famiglie**
 - **tipi**
- e/o
- **singoli oggetti**

I parametri possono riferirsi al singolo progetto (project parameters) o essere condivisi, in modo da riutilizzarli (shared parameters)

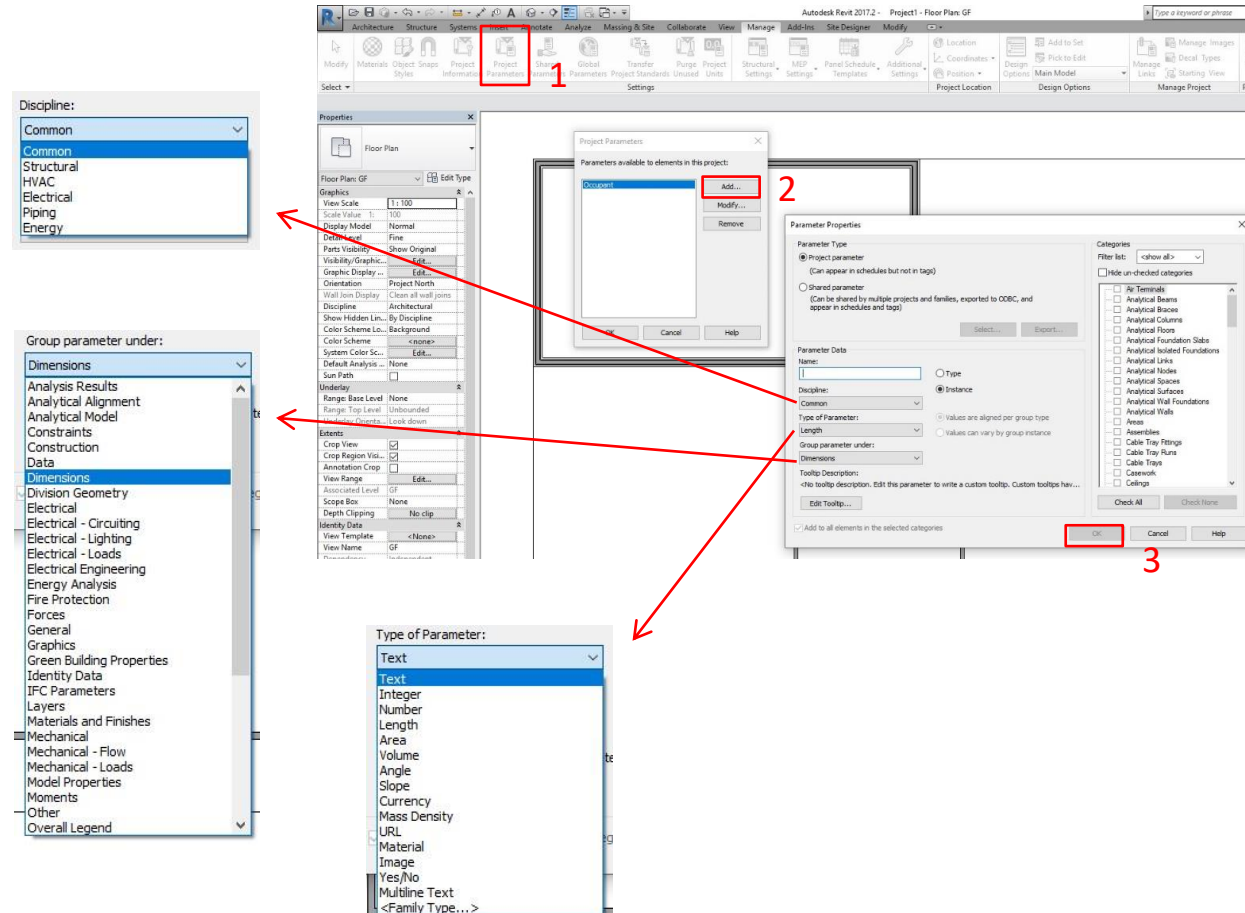
I global parameters, infine, creano relazioni tra gli oggetti nel modello.

CLASSIFICAZIONE PARAMETRI

	CHI CREA I PARAMETRI	DOVE SONO SALVATI	POSSONO ESSERE ETICHETTATI	POSSONO ESSERE TABELLATI
Built-in Parameters	Built-in	Project file Family file	Yes	Yes
Project Parameters	Custom	Project file	No	Yes
Family Parameters	Custom	Family file	No	No
Shared Parameters	Custom	Shared Parameters file	Yes	Yes
*Global Parameters	Custom	Project file	No	No

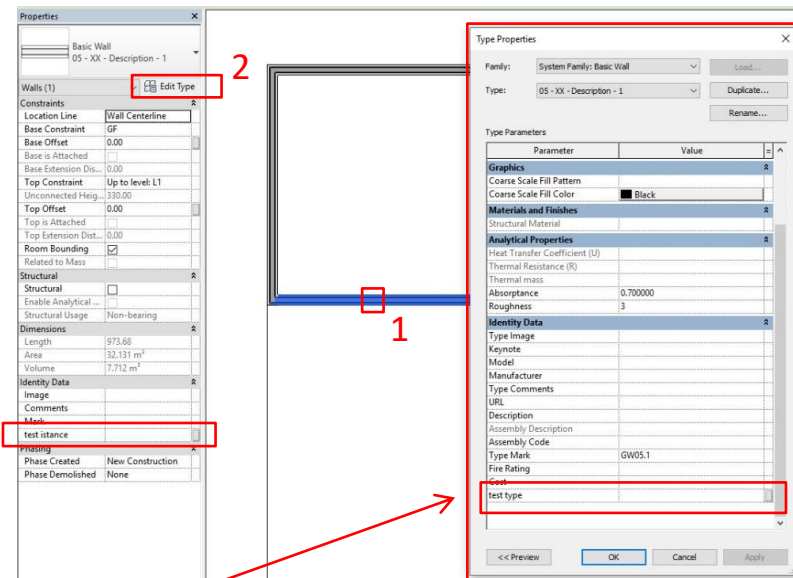
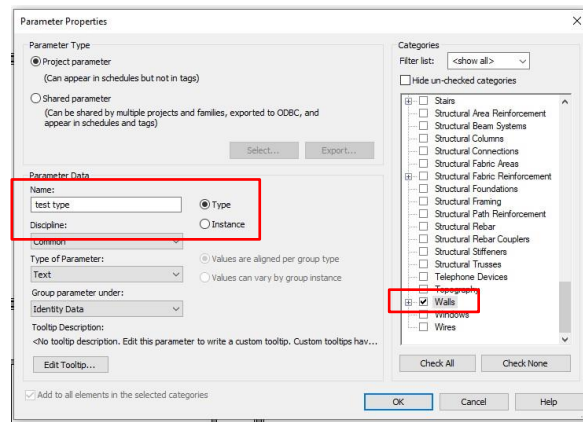
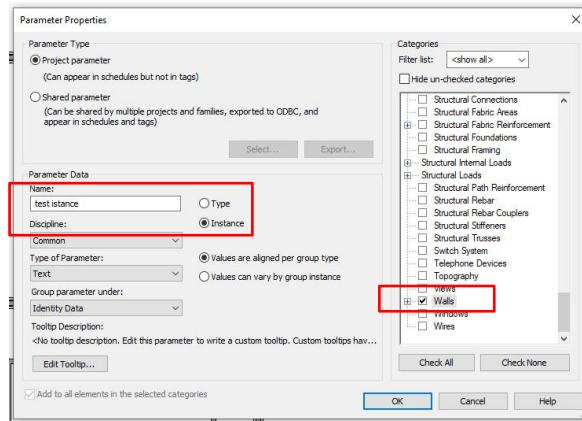
2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE PARAMETRI (Project Interface)



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE PARAMETRI (Project Interface)



I nuovi parametri così creati, appariranno nella finestra Properties (se Instance) e/o nella finestra Type Properties (se Type) dell' oggetto a cui abbiamo applicato il parametro

—

2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

FAMIGLIE REVIT

Famiglia - Introduzione

Una famiglia è un gruppo di elementi con un insieme di proprietà comuni, denominate parametri, e una rappresentazione grafica correlata.

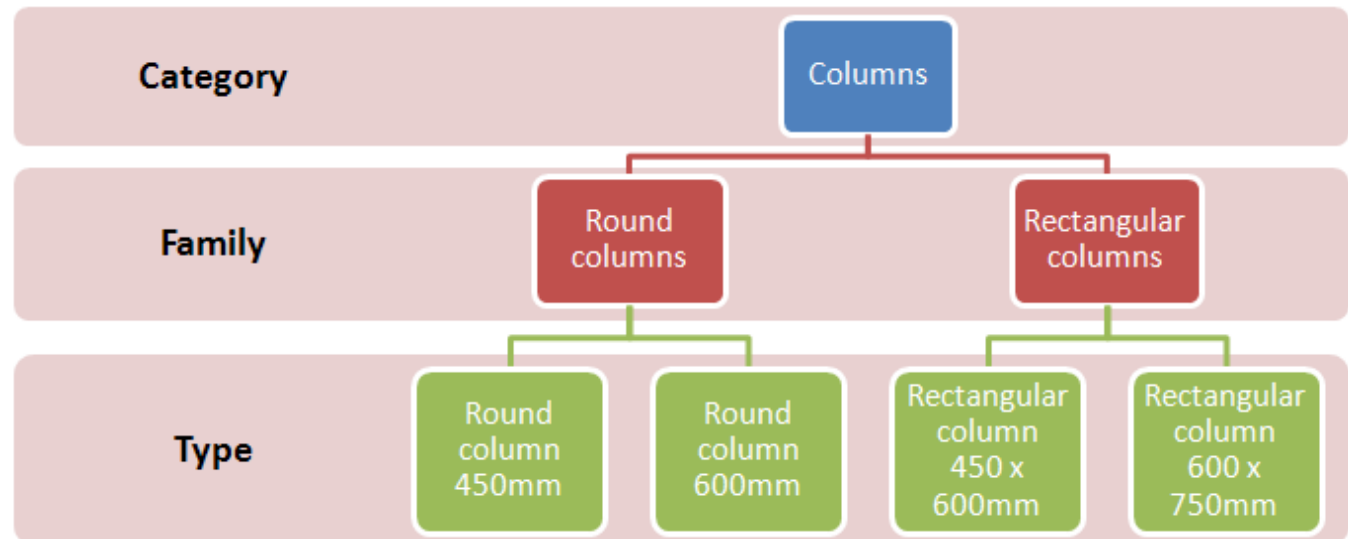
Le variazioni di valore di alcuni parametri generano i diversi Tipi di famiglia o Tipi.

Quando si crea un elemento in un progetto con una famiglia e un tipo di famiglia specifici, si crea un'istanza dell'elemento.

Classificazione Famiglie Revit

In Revit esistono tre tipi di famiglie:

- famiglie di sistema
- famiglie caricabili
- famiglie locali



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

FAMIGLIE REVIT

LE FAMIGLIE DI SISTEMA

Le famiglie di sistema consentono di creare elementi di base da assemblare in cantiere o alcune impostazioni di sistema.

Le famiglie di sistema sono predefinite in Revit. Non è possibile caricarle nei progetti da file esterni, né salvarle in percorsi esterni al progetto.

Non è possibile creare, copiare, modificare o eliminare le famiglie di sistema, ma è possibile duplicare (copiare) e modificare i tipi all'interno delle stesse per creare tipi di famiglie di sistema personalizzati. In una famiglia di sistema è possibile eliminare tutti i tipi tranne uno, in quanto è necessario almeno un tipo per famiglia per creare nuovi tipi di famiglie di sistema.

Le famiglie di sistema fungono inoltre da host per altri tipi di famiglie, solitamente famiglie caricabili. Ad esempio una famiglia di sistema di muri può ospitare un insieme di porte/finestre standard.

LE FAMIGLIE CARICABILI (o COMPONENTS)

Le famiglie caricabili (o componenti) includono tutto quello che non è famiglia di sistema.

Vengono create in file esterni RFA e importate o caricate nei progetti. Possono contenere numerosi tipi, è possibile creare e utilizzare cataloghi di tipi, che consentono di caricare solo i tipi necessari per il progetto corrente.

I componenti (o famiglie caricabili) vengono utilizzati per modellare elementi di costruzione generalmente forniti e installati in sede, quali porte, finestre, arredi e così via.

Ad esempio, le porte sono ospitate dai muri, mentre i componenti non associati, quali i tavoli, sono ospitati da pavimenti e livelli.

O anche per modellare Componenti tecnologici e impiantistici e includono anche alcuni elementi di annotazione (simboli e cartigli)

Possono essere basate su host oppure free standing.

LE FAMIGLIE LOCALI (MODEL IN-PLACE)

Le famiglie locali sono elementi unici creati quando è necessario disporre di un componente univoco, specifico di un progetto corrente. Non possono essere esportate verso altri progetti!!

2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

RICERCA E INSERIMENTO FAMIGLIE

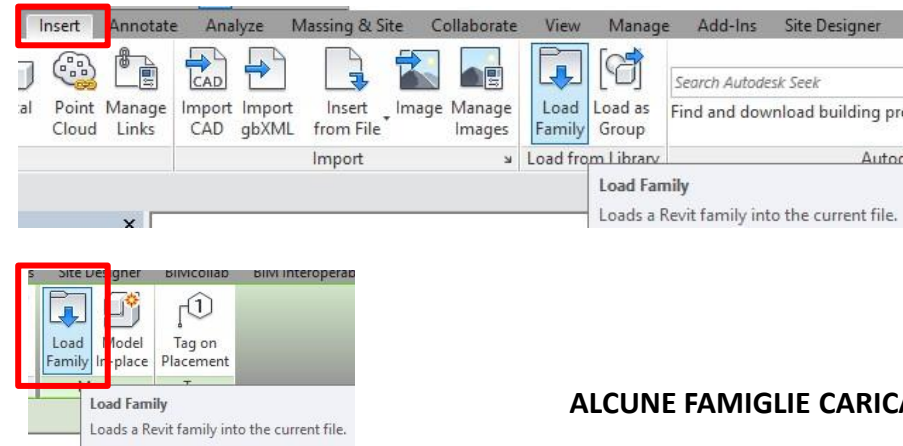
Quando si crea un file di progetto, gran parte delle **famiglie di sistema** sono già caricate nel modello e quindi è possibile riutilizzarle.

Qualora non fosse così, si raccomanda di:

- **duplicare** un tipo, rinominarlo e modificarlo;
- oppure **copiare o trasferire** il tipo da un altro progetto (o modello)

Le **famiglie caricabili**, invece, possono essere inserite da file esterni in formato **RFA** oppure copiate e incollate da altri progetti.

Per caricare queste famiglie si utilizza **Insert tab > Load Family** oppure direttamente **Load Family** quando è già attivo il comando di inserimento.



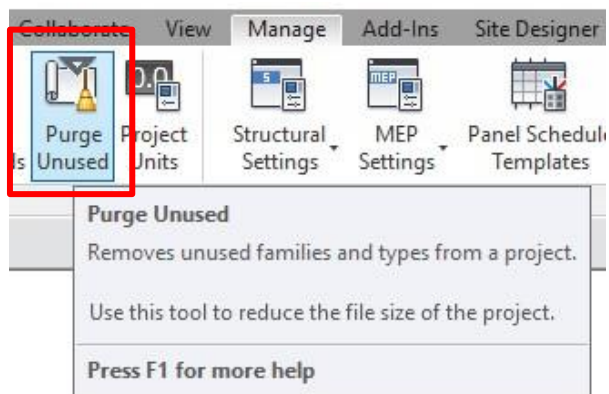
ALCUNE FAMIGLIE CARICABILI

- Famiglie di Modello autonomo (pilastri, arredi)
- Famiglie di Modello basati su Host (porte, finestre, maniglie, corpi luminosi)
- Famiglie di Annotazione (etichette locali, simboli di viste)
- Famiglie di Cartigli (tavole di progetto)
- Masse Concettuali

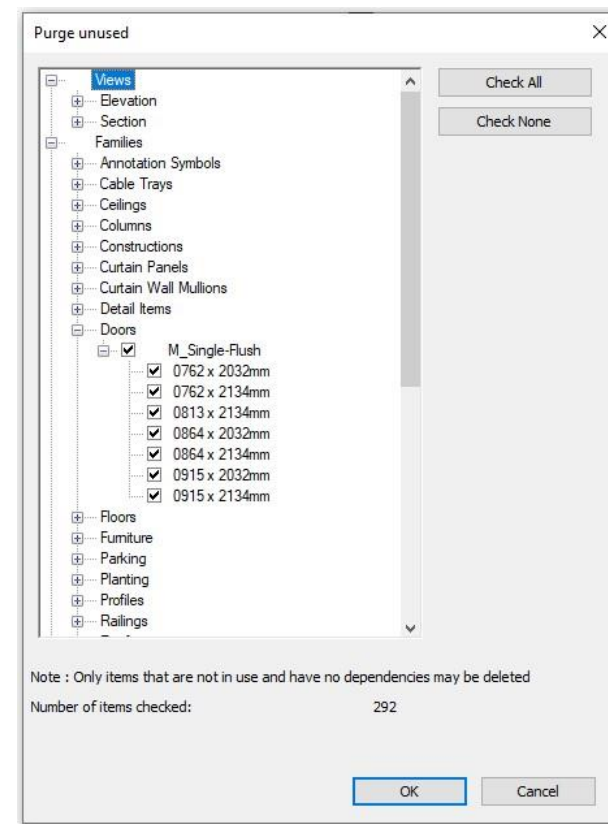
2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

ELIMINARE FAMIGLIE

Allo stesso modo, per eliminare le famiglie precedentemente caricate nel progetto e inutilizzate, si ricorre al comando **Purge Unused**



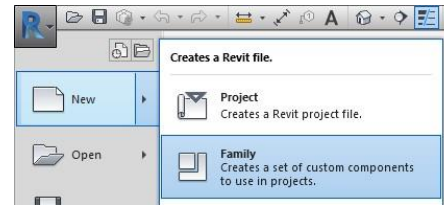
È possibile quindi selezionare Tutto oppure un singolo tipo o categoria di elementi e confermare eliminazione.



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE

Per la creazione si consiglia, soprattutto se non si è ancora esperti, cominciare da zero, ossia da uno dei template che revit ci fornisce nel momento in cui selezioniamo **New family**. La creazione di Famiglie caricabili avviene in uno spazio di edizione chiamato **Family Editor**



Si consiglia altresì di fare pratica con elementi di arredo semplici rendendoli via via più complessi.

Creare una new family dal template appropriato o aprire una famiglia esistente simile a quella desiderata.

Ogni template contiene dei settaggi di base e anche alcuni piani di riferimento, utili per la modellazione del tipo di famiglia ricercata.

Selezionare **Generic Model.rft**, se non si è in grado di predeterminare il tipo di oggetto.

Anche nel caso di oggetti che richiedono un host, si può utilizzare questo template.

(Attenzione, perché in caso di utilizzo di template per host, nel progetto non sarà possibile modificarne la proprietà)

2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

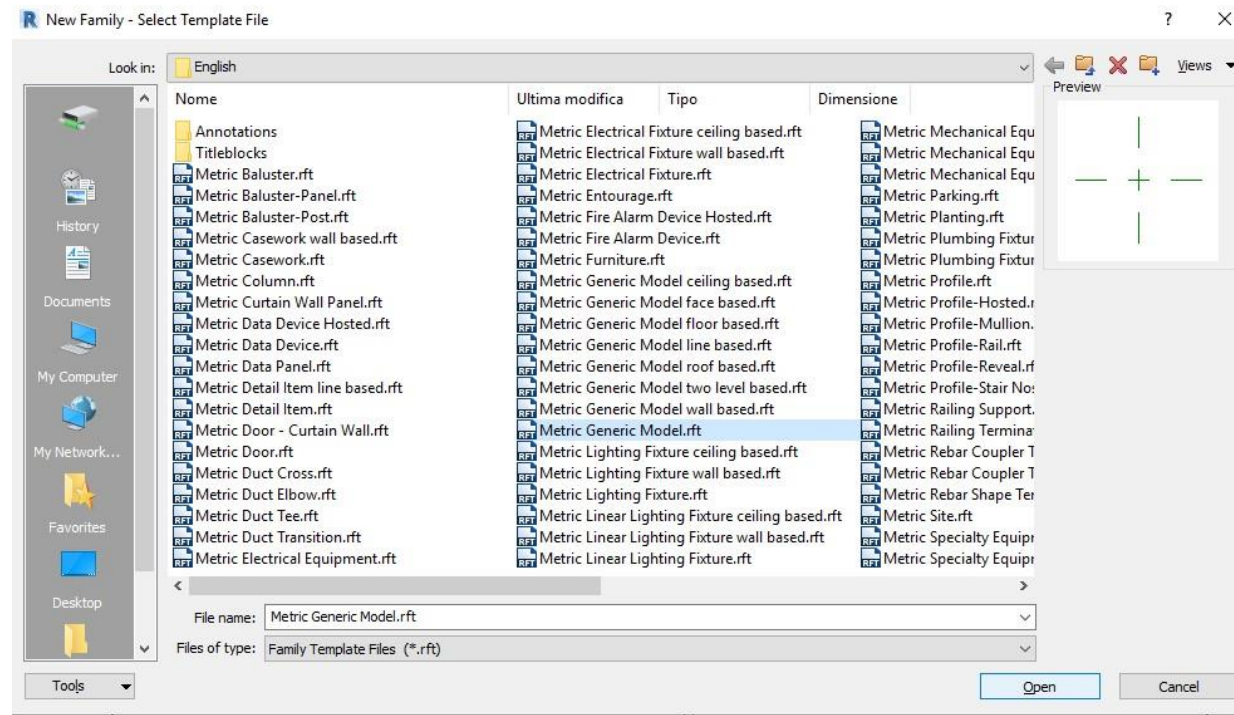
CREARE FAMIGLIE

Costrizioni e Parametri

La creazione di famiglie si avvale di strumenti potentissimi che attraverso l'uso di variabili rendono possibile adattare le geometrie a varie circostanze. Questo è reso possibile dall'uso di **costrizioni e parametri**.

La costrizione è una regola fissa che si manipola solo nel file della famiglia.

Il parametro è una regola o una relazione che può alterarsi nelle proprietà della famiglia e da cui dipenderà la creazione dei suoi tipi.



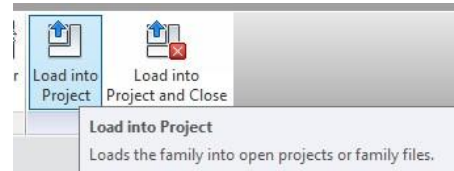
2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE AUTONOME - WORKFLOW

Famiglie di Modello autonome (pilastri, arredi)

WORKFLOW

1. Iniziare sempre con uno scheletro definito da Reference Planes.
2. Creare costrizioni dei piani, attraverso parametri e ancoraggi.
3. Testare la famiglia modificando i parametri assegnati e le costrizioni.
4. Disegnare la geometria dell'oggetto e ancorarla a questo scheletro in modo che siano i piani di riferimento a guidare la geometria!!
5. Assegnare Materiali
6. Creare Catalogo di Tipi
7. Salvare e caricare all'interno del file di progetto.

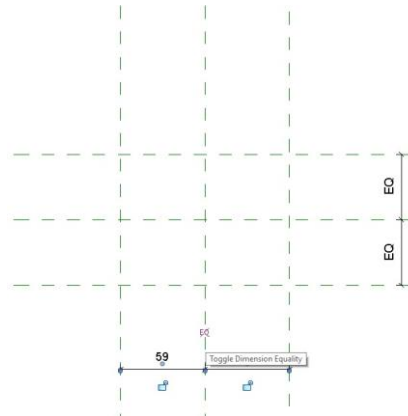


2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

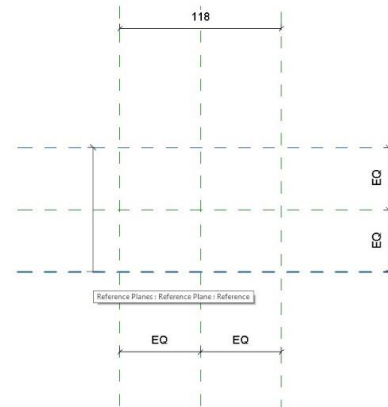
CREARE FAMIGLIE AUTONOME - WORKFLOW

Reference Planes

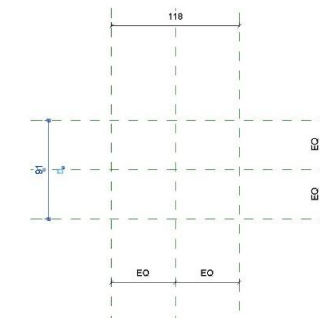
1 - Inserisco i reference plane



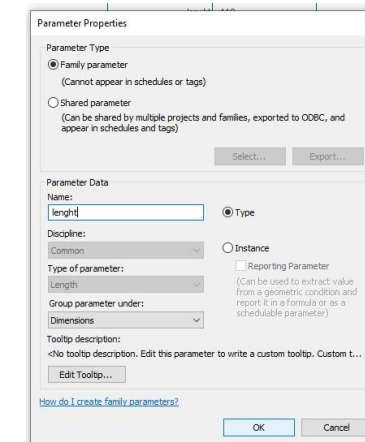
2 - Inserisco quote per costringere all' equidistanza dei piani rispetto all'asse centrale dell'oggetto



3 - Creo costrizioni attraverso le quote allineate



4 - Assegno parametri alle costrizioni



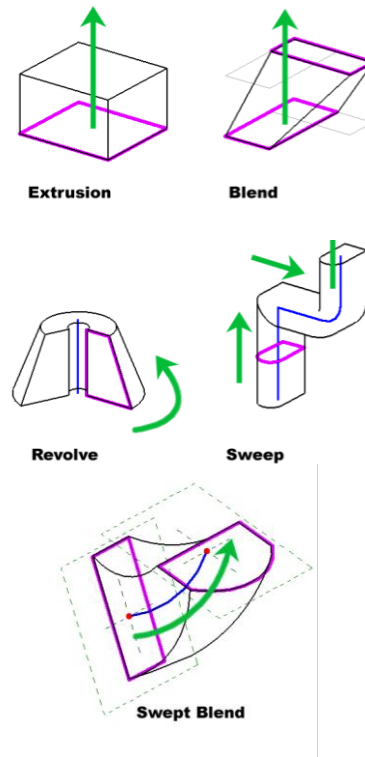
2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE AUTONOME - WORKFLOW

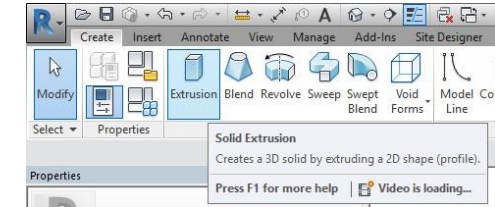
Disegnare geometria oggetto

La modellazione di geometrie nelle famiglie si basa solo su Solids e Voids, in 5 opzioni.

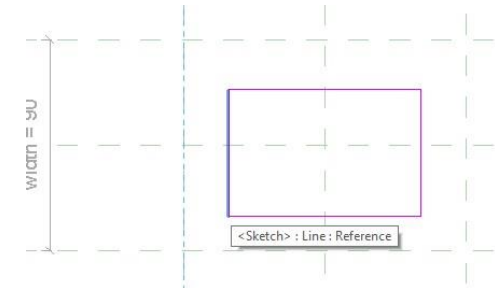
Attraverso operazioni booleane di modellazione, infine, si ottengono le diverse forme ricercate.



1 - Disegnare la geometria dell'oggetto

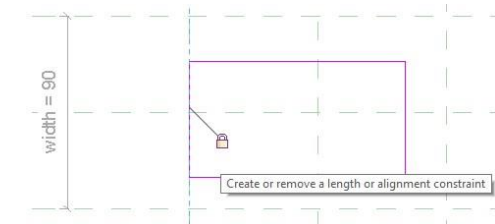


2 - Ancorarla allo scheletro



Ricorda

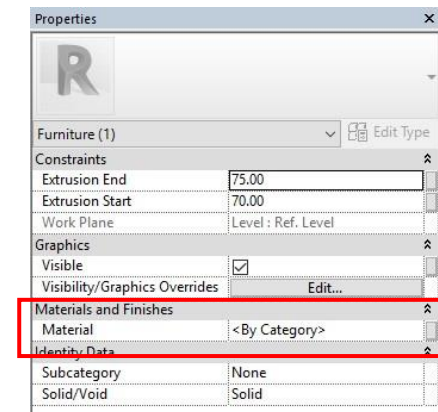
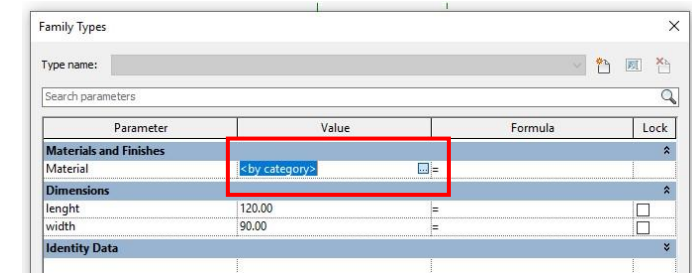
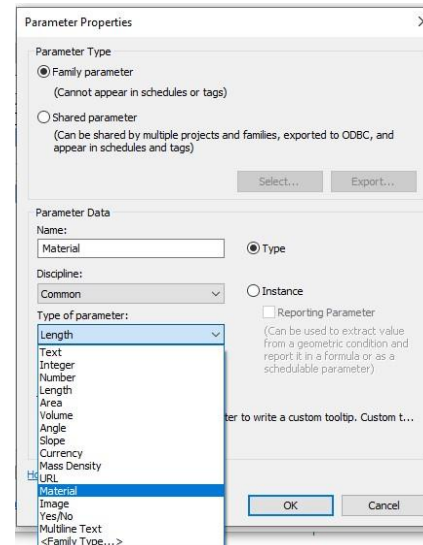
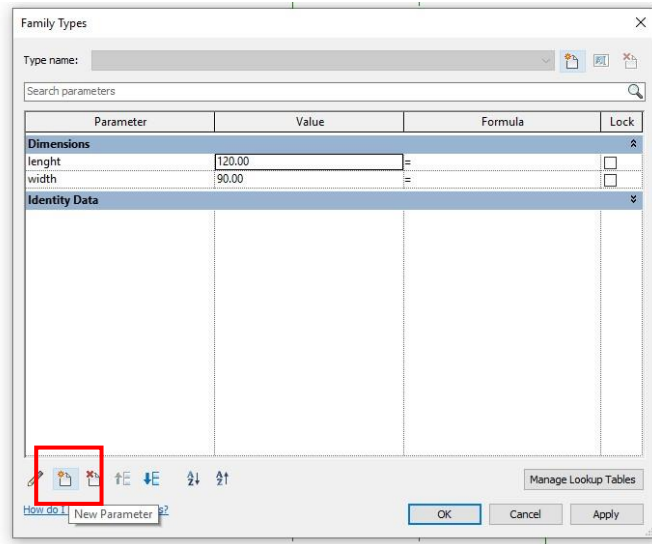
È molto importante ancorare la geometria allo scheletro di riferimento in modo che siano i piani di riferimento a guidare la geometria!!



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE AUTONOME - WORKFLOW

Assegnare Materiali



1. Creare il parametro Materiale
2. Associare un Materiale al parametro o assegnare successivamente (<by category>) nel progetto.

2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE – TIPI

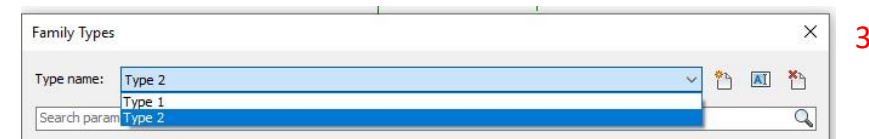
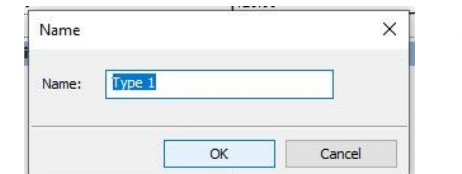
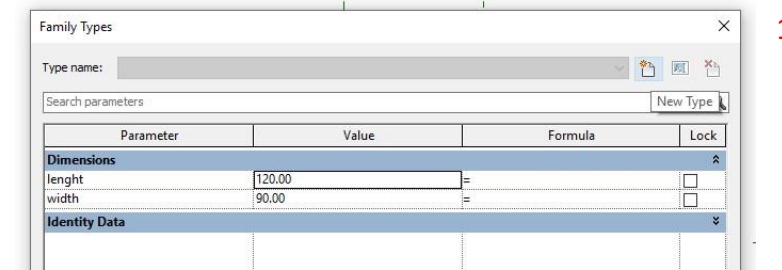
Le famiglie caricabili possono contenere vari Tipi.

I Tipi possono essere creati:

- nel family editor
- nel progetto

Nel family editor

- Creare nuovo/i tipo/i e assegnare nome/i

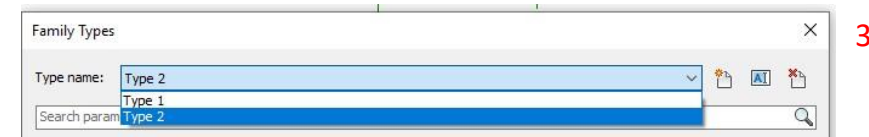
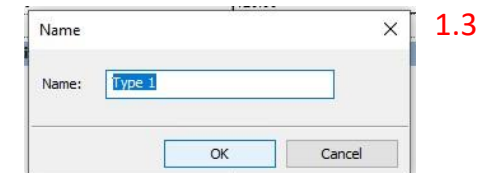
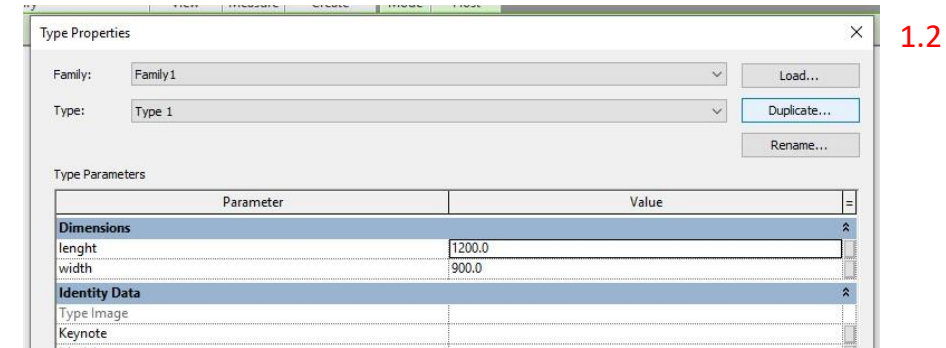
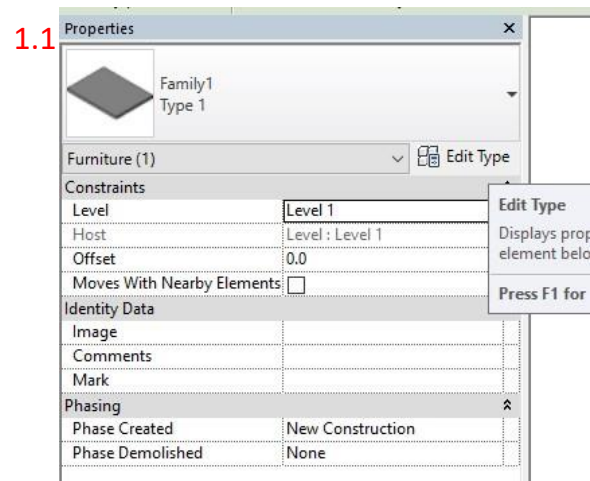


2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE – TIPI

Nel Project editor

1. Dopo averlo caricato nel progetto, selezionarlo
2. Dalle proprietà, comando Edit Type → Duplicate → assegnare nome
3. Modificarne i parametri

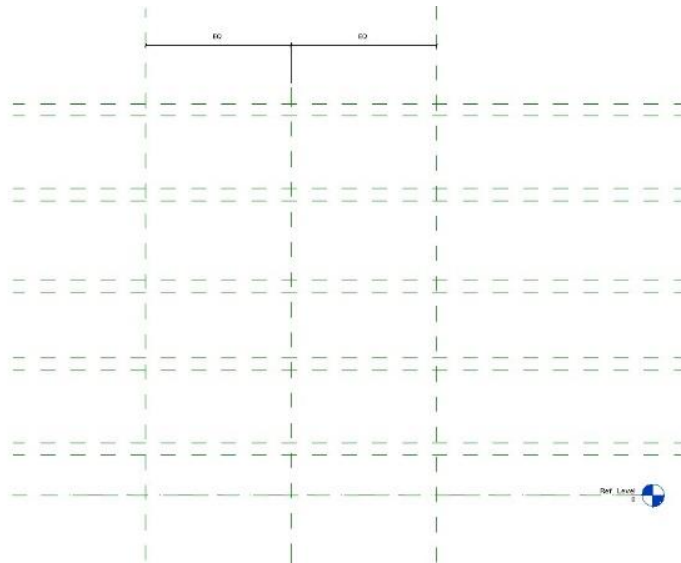


2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE AUTONOME - COMPONENTE ARREDO

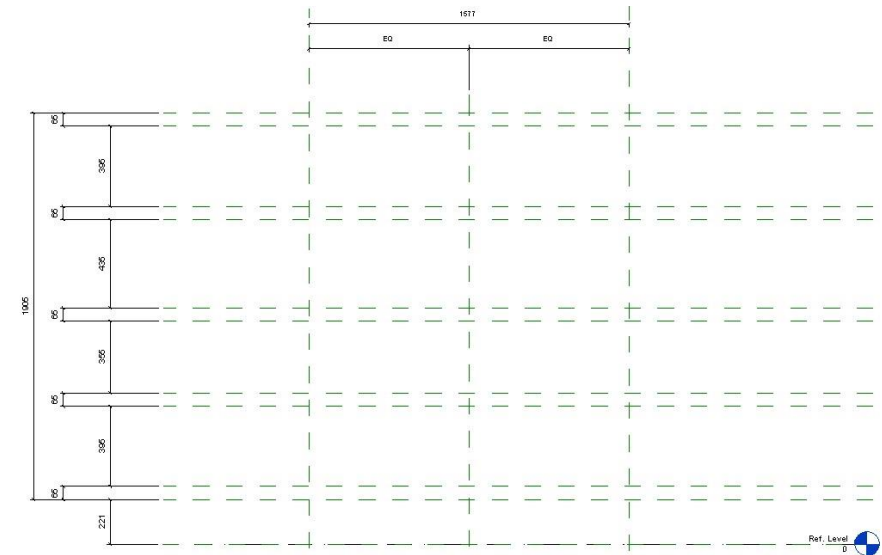
Scheletro Famiglia

1 - Disegnare reference planes in pianta e in alzato



2 - Associamo Quote:

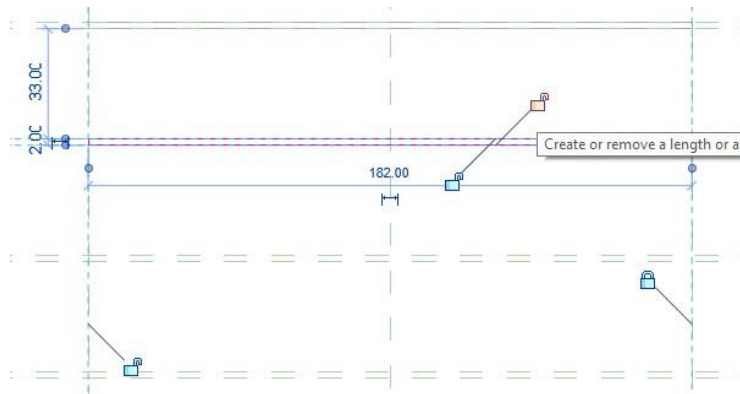
- Spazi tra i ripiani
- Spessore mensole



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

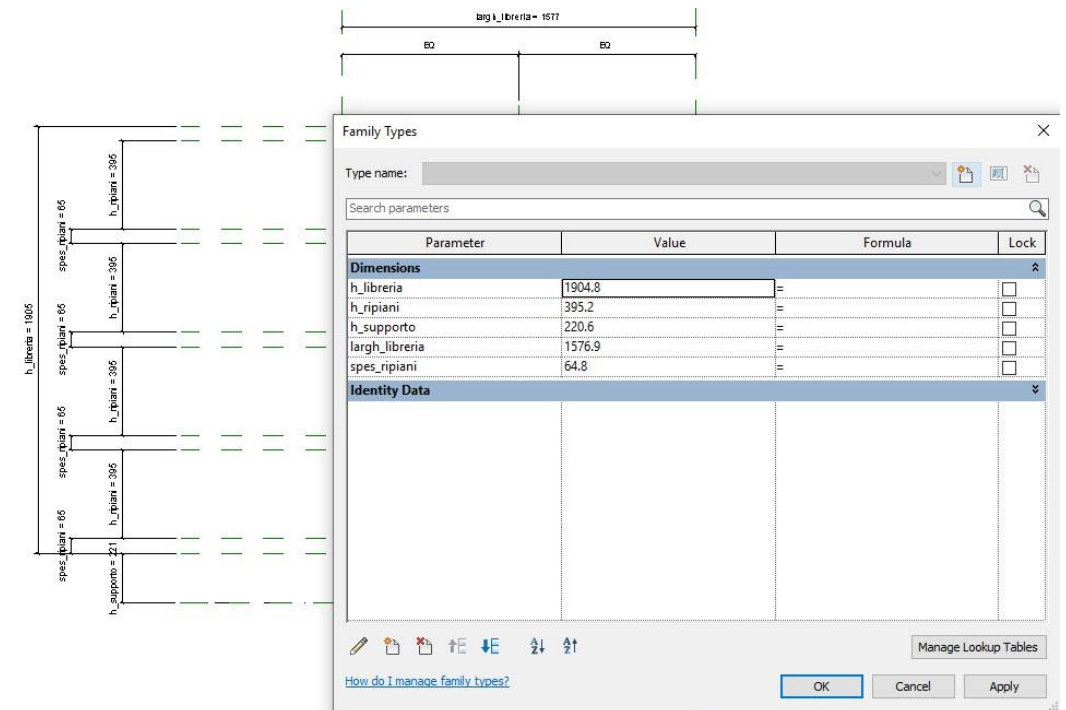
CREARE FAMIGLIE AUTONOME - COMPONENTE ARREDO

3 - In alzato, disegnare Ripiani
(senza precisione; attraverso gli ancoraggi alle reference lines,
il disegno si perfeziona!)



In pianta, allineare i ripiani allo scheletro

4 - Creazione Parametri di costruzione.
Testare famiglia modificando i valori dei parametri

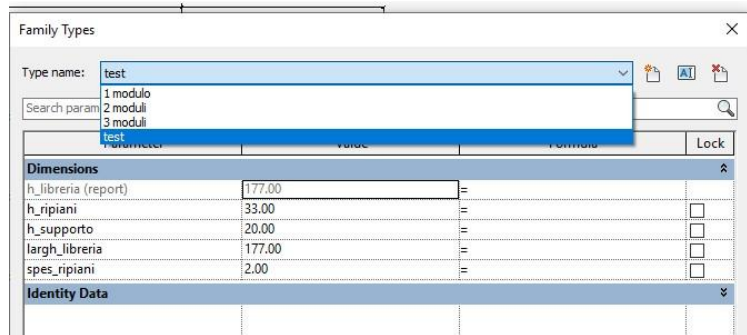


2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

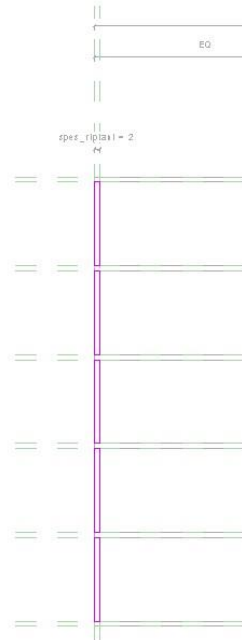
CREARE FAMIGLIE AUTONOME - COMPONENTE ARREDO

5 - Creazione dei seguenti Tipi:

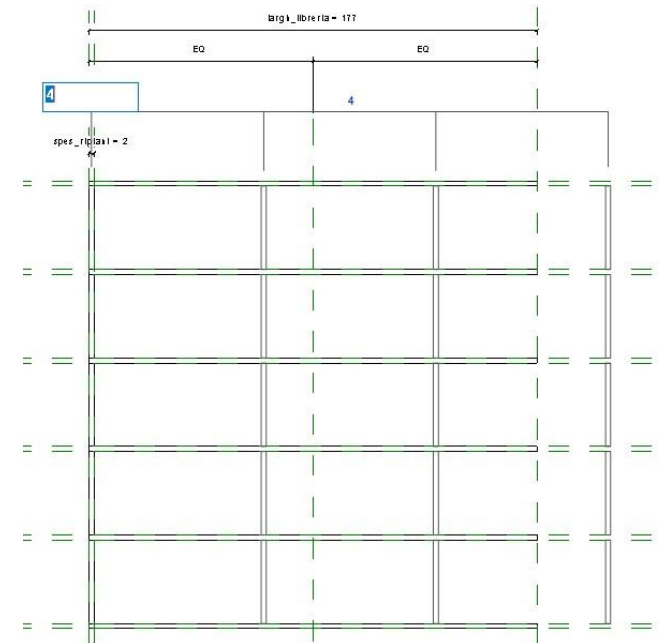
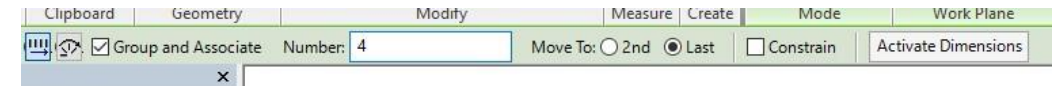
- 1 modulo
- 2 moduli
- 3 moduli
- Test (che elimineremo alla fine del lavoro!)



6 - Creare Montanti mediante estrusione e allineare allo scheletro



7 - Creare una serie (Array) di 4 elementi.
Allineare l'ultima colonna di dx allo scheletro!
(anche in pianta)



2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

CREARE FAMIGLIE AUTONOME - COMPONENTE ARREDO

8 - Associare alla serie il parametro n_colonne

Other		
n_colonne	4	=
Identity Data		

9 - Creare parametro n_moduli per relazionare la larghezza della libreria con l'estensione massima della serie di colonne.
Formula $n_colonne = n_moduli + 1$

Parameter Data

Name: ☒ Type

Discipline: ☐ Instance

Type of parameter: ☐ Report in schedule (Can be used from a geo report or in schedule)

Group parameter under:

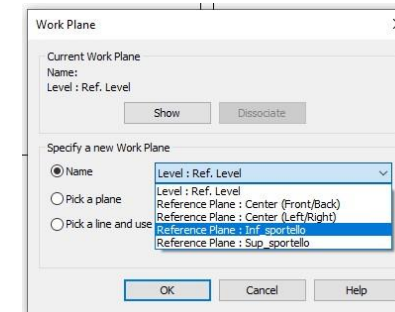
Tooltip description: <No tooltip description. Edit this parameter to write a custom tooltip...>

n_supporto	2.00	=
largh_libreria	177.00	=
spes_ripiani	2.00	=
Other		
n_colonne	5	= n_moduli + 1
n_moduli	4	=
Identity Data		

Sportello

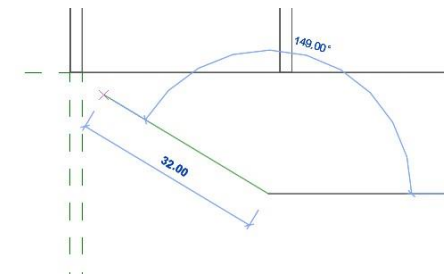
10 - In pianta, creare una reference line diagonale (sarà lo scheletro dello sportello!!).

Selezionare il piano di lavoro (Inf_sportello)



11 - Disegnare la reference line da dx verso sx!!

Dal verso del disegno dipenderà la direzione di estrusione!

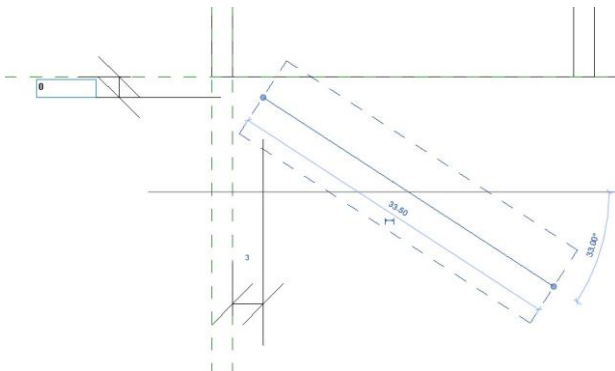


2. MODELLAZIONE PARAMETRICA

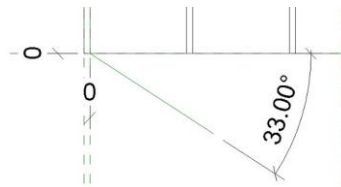
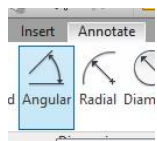
CREARE FAMIGLIE AUTONOME - COMPONENTE ARREDO

12 - Associare quote all'estremo della linea rispetto ai piani esistenti.

Allineare l'estremo ai piani esistenti, selezionando la linea e inserendo il valore zero.

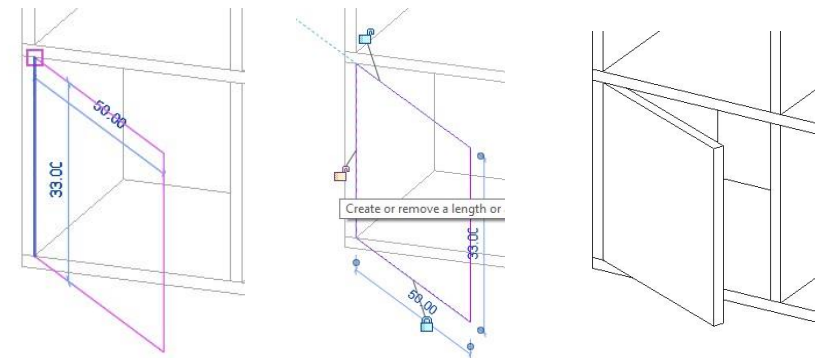


13 - Associare una quota angolare per parametrizzare il valore dell'angolo formato dalla linea e il piani di riferimento esistente.



14 - Associare parametro (angolo_sportello) alla linea di riferimento

Disegnare (estrusione) lo sportello in pianta sul piano di riferimento verticale creato dalla reference line.



—

3. REVIT TEMPLATES

STANDARDS - LINEE GUIDA - TEMPLATES

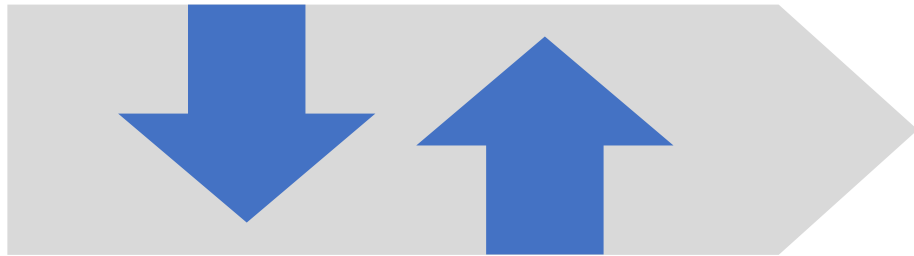
STANDARDS
TOP - DOWN



-Guide BIM
-Protocolli BIM



TEMPLATES RTE
generico



STANDARDS
BOTTOM - UP

LINEE GUIDA

Dipendono da:

- Protocolli e Guide BIM esistenti
- Linee Guida Committente
- Progetto
 - Requisiti Informativi
 - Usi dei modelli
 - Metodi & Procedure di Modellazione / Trasmissione / Gestione
- Team



TEMPLATES RTE
progetto

3. REVIT TEMPLATES

REVIT TEMPLATES REFERENCES - ARCHSMARTER

Office Standards

(uguali in ogni progetto)

- Line styles
- Line Weights
- Line Patterns
- Text Styles
- Dimensione Styles
- Browser Organization Types
- Title Blocks
- Parameters
- Dwg Import / Export
- Units
- File Locations
- Fill Patterns
- Fill Typs
- Materials
- View Tags
- Arrowheads
- Tags
- Annotation Symbols

Project Specific Elements

(dipendono dal progetto)

- File-based Families
- Standard Details
- Project Specific Title Blocks
- Project Specific Paramaters

Discipline Standards

(dipendono dalla disciplina)

- Typical Sheets
- Typical View
- Typical Levels
- Wall Types
- Roof Types
- Floor Types
- Parameters
- Schedule Keys
- Schedules
- Legends
- Site settings
- View templates
- Object Styles
- Phases
- Color Fill Schemes
- Filters
- Sync View
- File-based Families

REVIT TEMPLATE CHECKLIST



The best thing about Revit templates is how much time they can save you. The worst thing about Revit templates is how much time they take to create.

It's a bit of a catch-22. In order to save time, you need to spend time.

That's where the C-B-T method comes in.

The C-B-T Method for Building Revit Templates

C-B-T stands for Chassis - Body - Trim. It's a modular approach to building high-performance Revit templates.

"Wait a minute", you're thinking. "Aren't those parts of a car?"

Exactly. We're going to approach building a Revit template the same way cars are designed and built. Car manufacturers need to be super-efficient. They design something then re-use it in multiple ways.

Using the C-B-T method, you start with a general template, the Chassis, and build off it to create a variety of project-type Body templates. When starting a project, you select the appropriate Body template and then add the project specific Trim elements.

The following sections describe the parts of the C-B-T method in detail.

1. Chassis

The elements in your chassis template are your office standards. These elements will not change from project type to project type. These elements include:

- | | | |
|---|--|--|
| ☐ Line Styles | ☐ Parameters (specific to Chassis content only) | ☐ Fill Types |
| ☐ Line Weights | ☐ Keynotes | ☐ Materials |
| ☐ Line Patterns | ☐ DWG Export Settings | ☐ View Tags |
| ☐ Text Styles | ☐ DWG Import Settings | ☐ Arrowheads |
| ☐ Dimension Styles | ☐ Units | ☐ Tags |
| ☐ Browser Organization Types | ☐ File Locations | ☐ Annotation Symbols |
| ☐ Title Blocks | ☐ Fill Patterns | ☐ Document Macros |
| | | ☐ Template Version View |

If you need to use multiple standards in your office, create a chassis template for each standard. Be sure to use a specific naming convention for your chassis template. I like to designate mine with a numerical sequence. My office standard chassis template is "00-00". I have another GSA specific template that is named "01-00". Another template I use for Revit macros is numbered "02-00".

3. REVIT TEMPLATES

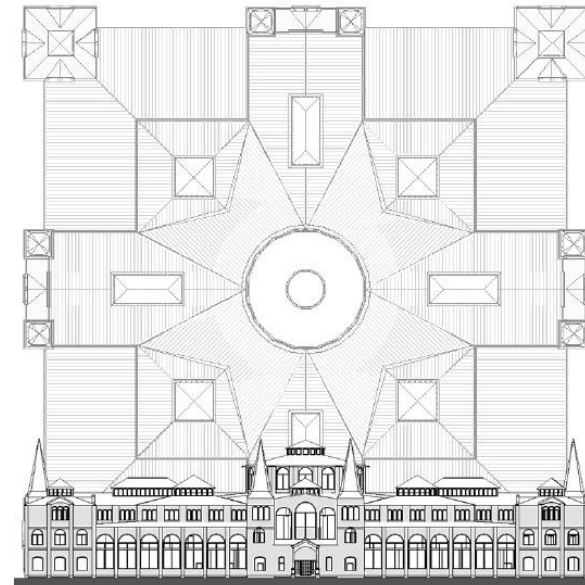
REVIT TEMPLATES REFERENCES - SMITHSONIAN INSTITUTION

- Project Base Point / survey point
- Floor Plan Views
- Schedules
- Workset Requirement (Note: For small projects handled by one AE firm where disciplines are included within the Architectural Revit model, use separate discipline worksets. For large projects it is recommended to have separate Revit models for each discipline, linked to either site model or architectural model and associated with links workset):
 - Exterior Shell
 - Interior
 - Core
 - Furniture
 - Exhibits Walls
 - Exhibits
 - Grid & Levels
 - Links
 - Separate Discipline Worksets
- Titleblock
- Annotation Families
- Browser View & Sheets Organization Settings
- Sheet Naming
- Model File Naming



Smithsonian

SI Revit Template User's Guide



October 2015

3. REVIT TEMPLATES

REVIT TEMPLATES REFERENCES - CONTENUTI TIPICI



Annotation Families

- Levels
- Callouts
- Text Types
- Dimension Types
- Spot Elevations
- Rooms & Tags
- Symbols/Blocks
- Title Blocks



View Families / Types

- Sections
- Elevations
- Details
- Schedules



Model Elements

- Doors (Anta Singola, Multi Anta)
- Windows (Anta singola, Multi anta)
- Walls (Strato singolo, Multi – 3, – 5, Curtain wall)
- Floor (Strato singolo, Multi – 3, – 2)
- Ceilings
- Families (Alcune)



Global settings

- Parametri Condivisi
- Filtri Grafici
- View Templates
- Project Browser Filters
- Lines Types / Styles / Hatch