

BIM的感性认识

周小平 博士/教授/博导

认识事物的基本方法论



从具体事物中归纳总结"概念",通过概念举一反三判断新事物是否符合概念,并修正概念,是认识事物的基本方法。



大耳朵耷拉 鼻唇部长



大耳朵耷拉 鼻唇部长



大耳朵竖着 鼻唇部长

案例1:30设计与体验提升设计交付能力。



案例1:3D设计与体验提升设计交付能力

W京建筑大学 BEIJING UNIVERSITY OF CIVIL ENGINEERING AND ARCHITECTURE

建筑设计

可视化

3D (三维)

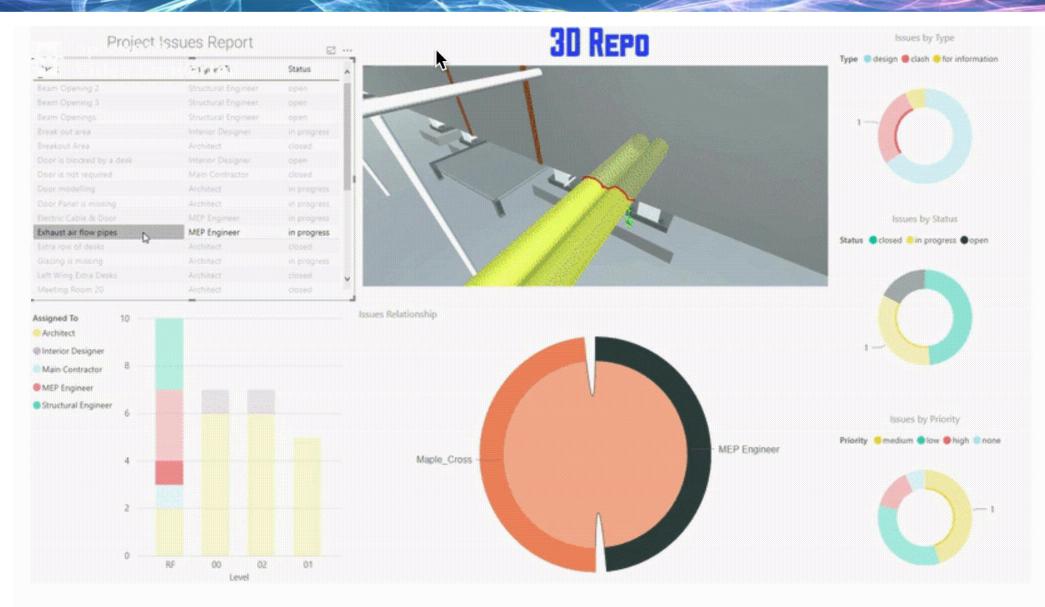
人机交互

虚拟现实

CAVE

案例2:工程项目问题管理提升效率





案例2:工程项目问题管理提升效率



可视化

建筑

3D (三维) 协同

效率

案例2:工程项目问题管理提升效率



可视化

建筑与者:多方协同

3D (三维)最编架: 提质增效

效率

>方式手段:三维媒介

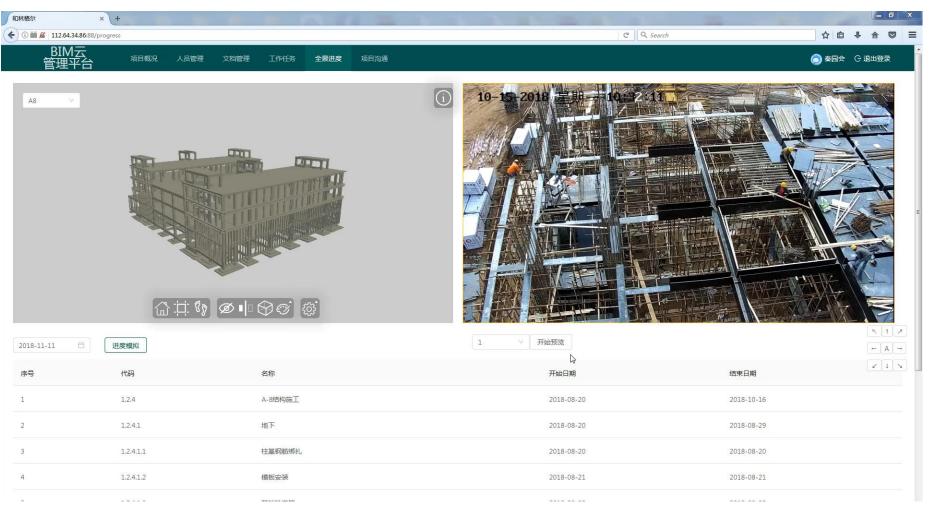
案例3:建筑施工培训与模拟



- - ≻多方协同?
 - ≻提质增效?
 - ▶三维媒介?

案例4:建筑施工进度管理





- ▶多方协同?
- ≻提质增效?
- ▶三维媒介?

案例4:建筑施工进度管理



>参与者: 多方协同

>最终效果: 提质增效

>方式手段:三维媒介

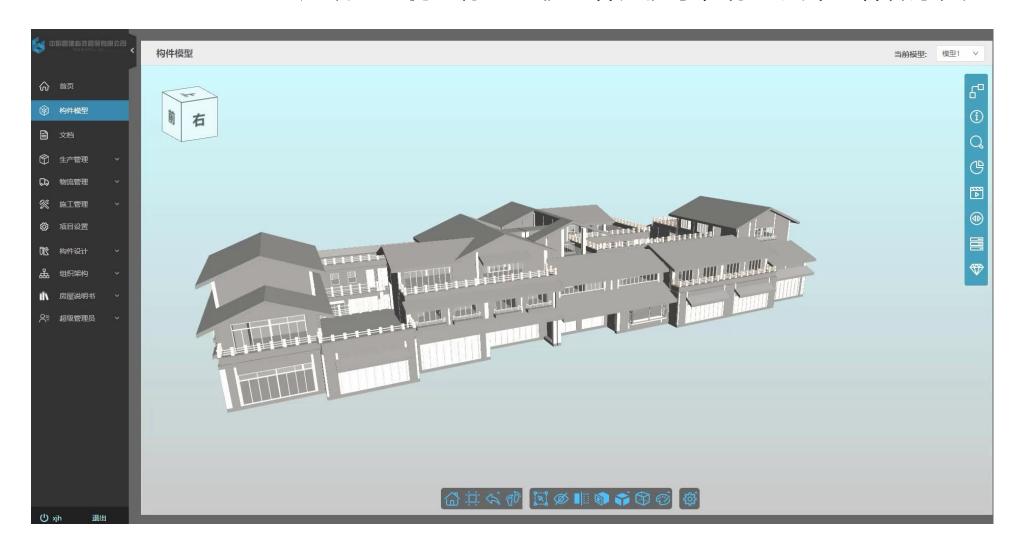
>方式:数据复用

>效果: 提质增效

案例5: 预制件生产、运输与施工管理



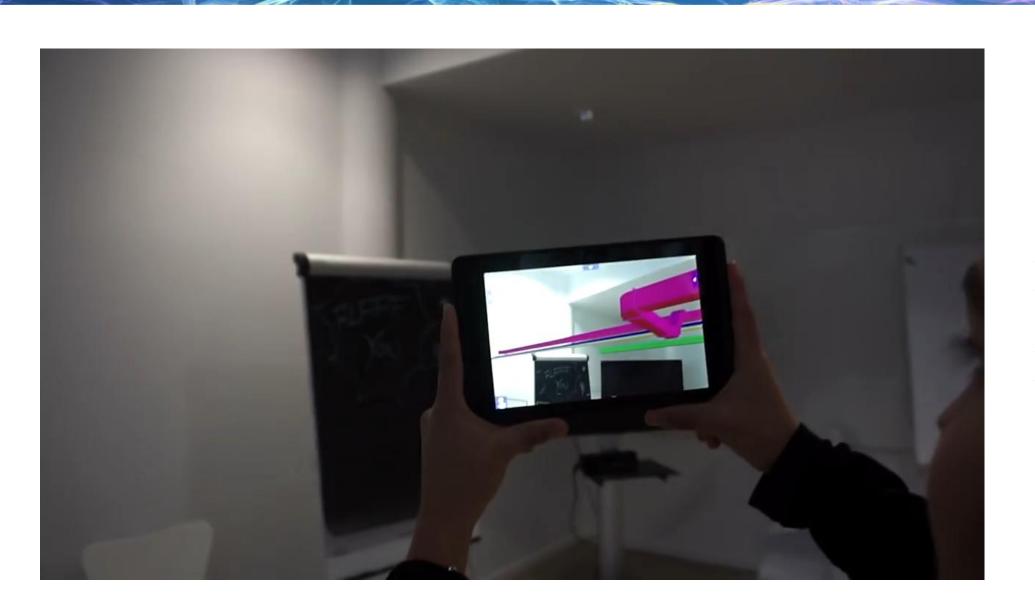
建筑工业化:像造飞机一样建房子,像造汽车一样做家具



- >数据复用?
- ≻提质增效?

案例6:运维隐蔽工程管理





- >数据复用?
- ≻提质增效?

案例7:BIM反恐应用

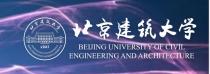




- >数据复用?
- ≻提质增效?

来源影片《战狼》。该影片改编自《弹痕》,讲述的是小人物成长为拯救国家和民族命运 的孤胆英雄的传奇故事。

案例8:游戏不是BIM应用





- >数据复用?
- ≻提质增效?



BIM感性认识

主监审统录讲制稿筹制

周刘王斯孙小德雨 健平利康琴桐