

BIM クリエイター試験 実技試験の概要

2025 年 9 月 3 日

一般社団法人日本 BIM 協会

■ はじめに

BIM クリエイターの実技試験は、BIM ソフトウェアを効果的に活用し、建築プロジェクトにおけるモデリング、情報付与、そして各種ドキュメントの作成を行う能力を総合的に評価するものです。

■ 試験の共通指示と重要なポイント

試験は、全ての課題を一つのファイル内で完結させることが求められます。最終的には、作成したモデルを IFC 形式で書き出して提出し、問題で指定された情報項目や内容が IFC モデルに正確に反映されているかが採点対象となります。また、通り芯は実技試験を通して同一のものを使用するよう指示されています。

■ 1. 空間情報の取り扱い

実技試験①では、建物の空間要素の作成とその分類、面積計算が中心となります。以下は出題イメージです。

- ゾーニング平面図に基づき、客室、廊下、EV、サービスといった空間を作成します。
- これらの空間に、「専有部分」「共有部分」「バックヤード」などの面積区分を定義します。
- 与えられた敷地面積と階数に基づき、建蔽率や容積率を算出し、プロジェクト情報内に新たな項目として追加・記入します。
- 最後に、階層、空間要素名、面積区分、面積値の 4 項目のみを含む面積表を作成し PDF 形式で出力します。

■ 2. 構造躯体のモデリングと情報管理

実技試験②では、建物の基本的な構造躯体（柱、梁、壁）のモデリングと情報付与が課題となります。以下は出題イメージです。

- 簡易躯体平面図に基づき、壁（指定厚）、柱（指定寸法）、梁（指定寸法）を作成します。
- これらの要素を、通り芯と壁外面、柱中心など、詳細な配置指示に従って正確に配置します。
- 全ての構造要素には「指定-ID」（仮）という情報項目を追加し、図面に示された ID を正確に入力します。

■ 3. 意匠モデリングと各種ドキュメント出力（課題セットによる多様性）

実技試験③と④は、出題される課題によって内容が大きく異なりますが、いずれも建築要素の詳細化と、それに関連する図面や集計表の出力が中心となります。

一般的な傾向としては、以下の建築要素のいずれか、または複数が課題となります。

内装要素のモデリングと構成定義：

戸境壁や間仕切壁の配置、およびその複合壁構成（石膏ボード、グラスウール、LGS などの層）の詳細な定義が求められます。外壁についても、外装から内装までの詳細な複合壁構成を指定通りに作成する必要があります。

特定の建築要素の作成：

- 建具：建具キープランに基づき建具モデルを作成し、建具符号や建具番号を入力します。
- 天井：天井モデルを指定された仕様（仕上げ、天井高）で作成し、図面上にその情報を表記します。
- 床・巾木：構造スラブの配置、および床や巾木の構造・仕上げ仕様を設定します。
- 外装装飾：立面図に基づいて外装装飾を作成し、特定の ID を付与します。
- 外装仕上げ：外装仕上げの貼り分けを図面通りに作成し、凡例を記入します。情報項目に「指定-凡例」「指定-仕上」（仮）を追加し、凡例に応じた仕上げ名を入力します。

情報付与の多様性：

上記の意匠要素には、「指定-ID」の他に「指定-建具番号」「指定-仕上」といった、より詳細な情報項目を追加し、指定された内容を入力します。

多様なドキュメントの出力：

モデリングされた情報から、以下の様なドキュメントを PDF 形式で出力することが求められます。

- 平面詳細図（1/50 スケール）
- 断面詳細図（1/50 スケール）
- 立面図（1/200 スケール、建築の長手側 2 面など）
- 天井伏図（1/50 スケール）
- 内部仕上表（特定のフロアのみなど、詳細な仕上情報を集計）
- 建具表（建具の形式、符号、番号、寸法、材質、仕上げ、金物、ガラスなどの詳細情報を集計し、姿図も含む）