

Te mooi om waar te zijn ?

Virtual Reality – Twinmotion 2018: Real-Time VR Software for Architects and Designers

auteur Julianna Gulden

Internationale communicatie manager van Abvent, makers van Twinmotion artikel voor Masonry Design Magazine



“In just seconds, you can export images and videos of remarkable quality; several

hours are needed with conventional software. Everything is instantaneous in the 3D environment you design, regardless of the type of project.”

masonrydesignmagazine.com/virtual-reality-twinmotion-2018-real-time-vr-so Zoeken

Are your walls RAINSCREENED?

MASONRY DESIGN

Get Your Free Subscription NOW MASONRY

SEARCH

• Home
• Current Issue
• Digital Editions
• Features
• Columns & Departments
• Blog
• Industry News
• New Products
• Subscriptions
• Advertise
• Video Gallery
• Masonry Design Gallery
• About

Masonry Design Magazine / Columns & Departments / Virtual Reality – Twinmotion 2018: Real-Time VR Software for Architects and Designers

Virtual Reality – Twinmotion 2018: Real-Time VR Software for Architects and Designers

BY JULIANNA GULDEN

Photos courtesy of Abvent.

In slechts enkele seconden kunt u afbeeldingen en videos van een uitstekende kwaliteit exporteren. Terwijl dat met andere (= concurrerende) software meerdere uren vergt. Alles is direct te volgen in het 3D ontwerp dat u maakt, onafhankelijk van het soort project.

Dat klinkt perfect !

Maar is het wel zo? Het afzetten van enkele seconden in de eigen software tegen dat van meerdere uren bij andere software (concurrent) levert bij 2 uur (meerdere uren) een verhouding op van $2s : 2 \times 60 \times 60 = 1 : 3600$ in tijd.

In just seconds, you can export images and videos of remarkable quality; several hours are needed with conventional software. Everything is instantaneous in the 3D environment you design, regardless of the type of project.

Zonder enige verdere vermelding over het soort computer waarmee deze gigantische versnelling zou kunnen worden bereikt. En onafhankelijk van het soort en grootte van het 3D model, te mooi om waar te zijn?

Als we dit met snelheid vergelijken:

Met een driewieler is de gemiddelde snelheid 5 km/uur (= concurrentie) het komt uit op 3600×5 km/uur = 18.000 km / uur of te wel een flinke raket (= Abvent software). Een passagiers vliegtuig vliegt met ca. 900 km/uur kruissnelheid, dus nog 20x zo snel.

Bij renderprogramma's kennen we een dynamisch bereik van ca. 350 x, vanaf een simpele laptop van 900 Euro tot aan een werkstation van meer dan 21.000 Euro.



Is dat echt nodig om op deze manier te 'communiceren' ?

Gaat het juist niet tegen je werken, ben je dan nog wel geloofwaardig ?



Twinmotion is een fantastisch software product om snel afbeeldingen, maar voornamelijk video's te produceren met een goed werkstation. En dat ook nog in redelijk korte tijd, indien u echt aandacht schenkt aan het 3D model en aan de te gebruiken computer hardware.

Twinmotion is een perfect en vaak onderbelicht software pakket, dat in de basis door en vóór architecten werd ontwikkeld.

Waarom wordt het door deze internationale communicatie manager (freelancer) in opdracht van Abvent zó sterk overdreven?

- Wordt het daardoor eerder verkocht en zal iedere lezer van het Masonry Design Magazine dit zo maar voor zoete koek aannemen?
- Waarom heeft de redactie van het Magazine niet ingegrepen (their mission is to **educate and inform architects** etc.).
- Waarom heeft Abvent dit in opdracht geschreven artikel voor publicatie goedgekeurd en gebruikt dit n.b. zelf als referentie ?
- Waarom is er geen 1:1 test met alle relevante gegevens meegeleverd?

De lezer van dergelijke gratis reclame teksten is hiermede dus gewaarschuwd.

Terug dus naar de basis van **meten en testen** met vermelding van alle relevante technische computer gegevens en openbare beschikbare 3D modellen. Zodanig dat anderen de testen ook kunnen uitvoeren en controleren. Dat zouden we best eens willen zien: dezelfde 3D modellen op dezelfde computer met verschillende software aan de tand gevoeld. Maar wellicht is dat veel minder spannend en vraagt het kennis van software, 3D ontwerpen en technische gegevens van computer hardware, die is kennelijk bij publicatie niet aanwezig of wordt opzettelijk voor deze doelgroep weggevoerd.

About . . .

Masonry Design magazine offers a wide-ranging look at the materials, trends and technologies that aid architects and engineers in creating better masonry projects. The editorial mission of Masonry Design is **to educate and inform architects, engineers and specifiers** about the vital role that masonry plays in the construction markets in the United States and Canada, as well as to promote masonry and masonry systems in building design (commercial, residential, institutional and educational), interior design and hardscaping applications.

Each issue of Masonry Design includes fresh perspectives from **industry experts on the themes of design trends**, masonry materials and design technologies, as well as in-depth profiles of the architectural and engineering firms that shape the industry.

Wanneer iets **te mooi klinkt** is het meestal een lokkertje van mensen die iets van je gedaan willen krijgen, ze verpakken het aantrekkelijk met mooie praatjes, het is cynisch of als een grap bedoeld. Er wordt steeds meer voor gewaarschuwd, omdat het vaker voorkomt en er nog steeds veel mensen intrappen.

Per definitie is het dus **niet waar**, daar moet je dus van uitgaan. In heel uitzonderlijke gevallen zal er best wel eens een uitzondering zijn, maar ga daar niet van uit!

Wil je een bonte uitspraak doen?

Prima, maar vermeld wel even met een linkje de onderbouwing, die door derden kan worden gecontroleerd.

<http://masonrydesignmagazine.com/virtual-reality-twinmotion-2018-real-time-vr-software-architects-designers/>