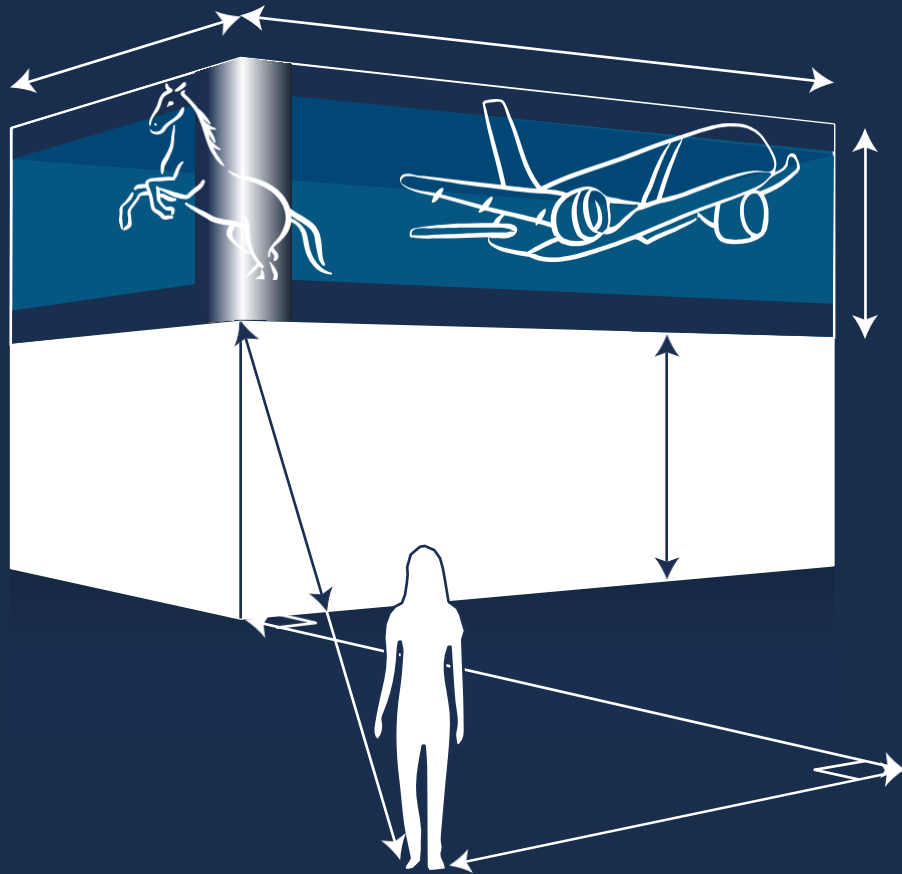


JCDecaux

# 3D EFEKTAS LAUKO REKLAMOJE



# TURINYS

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | Įvadas                                    | 03 |
| 2 | 3D kampanijų patrauklumas lauko reklamoje | 04 |
| 3 | Kas yra 3D efektas?                       | 05 |
| 4 | Paruošiamieji 3D turinio kūrimo žingsniai | 08 |
| 5 | 3D turinio kūrimas                        | 10 |
| 6 | „JCDecaux“ 3D kampanijų pavyzdžiai        | 13 |
| 7 | DUK                                       | 16 |



„Dėmesys yra atlygis, o ne teisė.“

Vartotojų dėmesio trukmė smarkiai mažėja visame pasaulyje. Tai glaudžiai susiję su informacijos pertekliumi, kurį jie kasdien patiria įvairiais komunikacijos kanalais. Prekių ženklams kaip niekada svarbu įvaldyti pasakojimo meną. Prekių ženklai turi sudominti savo auditoriją, kurdami įtikinančias istorijas ir vizualinę patirtį.

Čia svarbiausias vaidmuo tenka kūrybiškumui. 3D turinio kūrimas lauko reklamoje yra ypač įtikinamas pasirinkimas, paverčiantis reklamą įtraukiančia patirtimi, kuri pritraukia dėmesį ir skatina organišką įsitraukimą.

3D turinys lauko reklamoje neabejotinai atveria naują galimybių pasaulį prekių ženklams.

Šis vadovas skirtas visoms dizaino, rinkodaros ir prekybos komandoms kurioms reikia gairių, kaip kurti 3D turinį mūsų skaitmeninėse platformose. Šiame vadove nurodome priežastis, kodėl prekių ženklams gali būti aktualu kurti 3D kampanijas lauko reklamoje, ir pateikiame praktines gaires, padėsiančias kurti kokybišką 3D turinį.

## 3D kampanijų patrauklumas lauko reklamoje

Daugybės komunikacijos platformų eroje prekių ženklams patraukti visuomenės dėmesį dar niekada nebuvo taip sunku. Tokios turinio naujovės, kaip 3D, gali būti pagrindinis būdas prekių ženklams sudominti auditoriją. Daugelis prekių ženklų, tokių kaip „Amazon“, „Nike“, „Fortnite“ ir „Netflix“, pastaraisiais mėnesiais sėkmingai įgyvendino kampanijas su 3D turiniu lauko reklamoje.

Pateikiame **5 priežastis**, kodėl prekių ženklai turėtų apsvarstyti galimybę naudoti 3D turinį savo lauko reklamos kampanijose:

- **Puikus būdas didinti prekės ženklo žinomumą.**
- **Didesnis žinutės poveikis.** 3D kampanija sukuria įsimintiną ir įtraukiančią patirtį auditorijai.
- **Geresnis žinutės įsiminimas ir prekės ženklo atributų priskyrimas.**
- **Kampanijos sustiprinimas.** 3D turiniu lengvai dalijamasi socialinėje žiniasklaidoje, taip didinant kampanijos sklaidą.
- **Lengvai įgyvendinama.** 3D turiniui sukurti reikalingos išlaidos ir laikas nuolat mažėja.



Didžiojo formato 3D LED ekranas „Cross Shinjuku Vision“ Tokijuje

3D turinio technologijų pažanga leidžia prekybininkams taikyti naują kūrybinį požiūrį į lauko reklamos kanalą. Tačiau technologija yra tik priemonė. Būtent kūrybiškumas suteikia patirtį, pritraukia dėmesį ir skatina įsitraukimą.

# Kas yra 3D efektas?

## 3.1 – Paaiškinimai

3D efektas – tai optinė iliuzija, kai ekrane esantis turinys atrodo daugiamatis ir išeinantis už ekrano ribų.

3D efektą galima stebėti be specialių akinių ir jis gali būti rodomas bet kuriame ekrane, tačiau jis veikia tik iš vieno stebėjimo taško, kuris turi būti nustatytas prieš kuriant turinį. Kai žiūrovas pasitraukia iš šio pasirinkto taško, turinio vaizdas iškraipomas.



**3D efektas paprastai naudojamas didžiuosiuose kampiniuose ekranuose, sudarytuose iš dviejų aukštai iškeltų pusių.**

Didysis 3D LED ekranas „Cross Shinjuku Vision“ Tokijuje  
**LED plotas:** 155m<sup>2</sup>  
**Vaizdo kokybė:** 4K  
**Pikselių žingsnis:** 6mm

**Tačiau jis gali būti įgyvendintas ir standartiniuose vienpusiuose ekranuose.**

„T3 check in Iconic Digital“  
 San Paulo Guarulhos oro uoste

**Matmenys:** 136 coliai. Plotis: 3m, aukštis: 1,7m

**Ekranų plotas:** 5.1m<sup>2</sup>

**Technologija:** LED

**Pikselių žingsnis:** 1,5 mm

**Skyra:** 1920 x 1080 piks.

**Dažnis:** 60 fps



# Kas yra 3D efektas?

Yra du pagrindiniai 3D turinio kūrimo būdai: priverstinė perspektyva ir anamorfozė.

## 3.2 - Naudojami metodai: Priverstinė perspektyva

### Priverstinė perspektyva

Už ekrano ribų išeinančio vaizdo efektas atsiranda dėl fiksuotų elementų (ekrano kraštai, rėmas), iš kurių gali tarsi „išlipti“ judantys elementai. Kad efektas būtų juntamas, turite būti pasirengę prarasti šiek tiek ekrano vietos turiniui.



Pere Borrell del Caso, „Escaping Criticism“, 1874 m.

### Pavyzdys



# Kas yra 3D efektas?

## 3.2 - Naudojami metodai: Anamorfozė

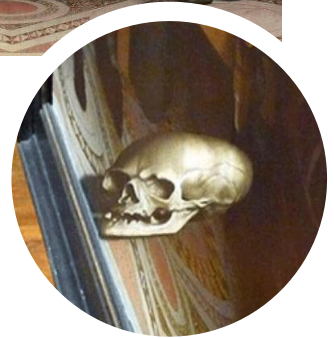
### Anamorfozė

Tai vaizdo iškraipymo būdas, panašus į optinę iliuziją. Jo metu iškraipyti vaizdai tampa „normaliais“, kai į juos žiūrima iš tam tikro taško. Aukštai arba kampu pastatytų didžiųjų ekranų turinys turi būti anamorfizuojamas, kad būtų kompensuotas natūralus perspektyvos iškraipymas ir sukurta vientisos struktūros iliuzija.



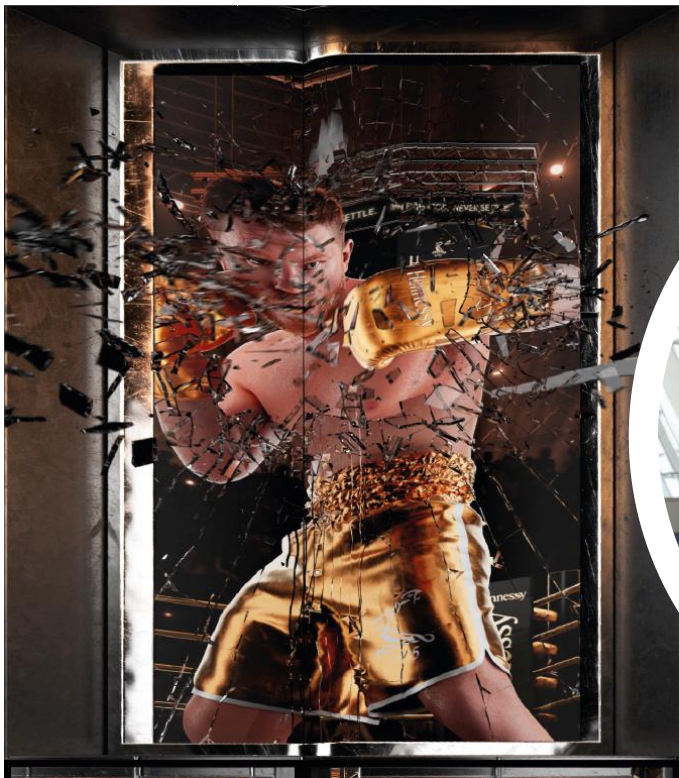
Hans Holbein,

„The Ambassadors“,  
1533 m.



### Pavyzdys

Anamorfozės darbinis failas



3D efekto iliuzija ekrane

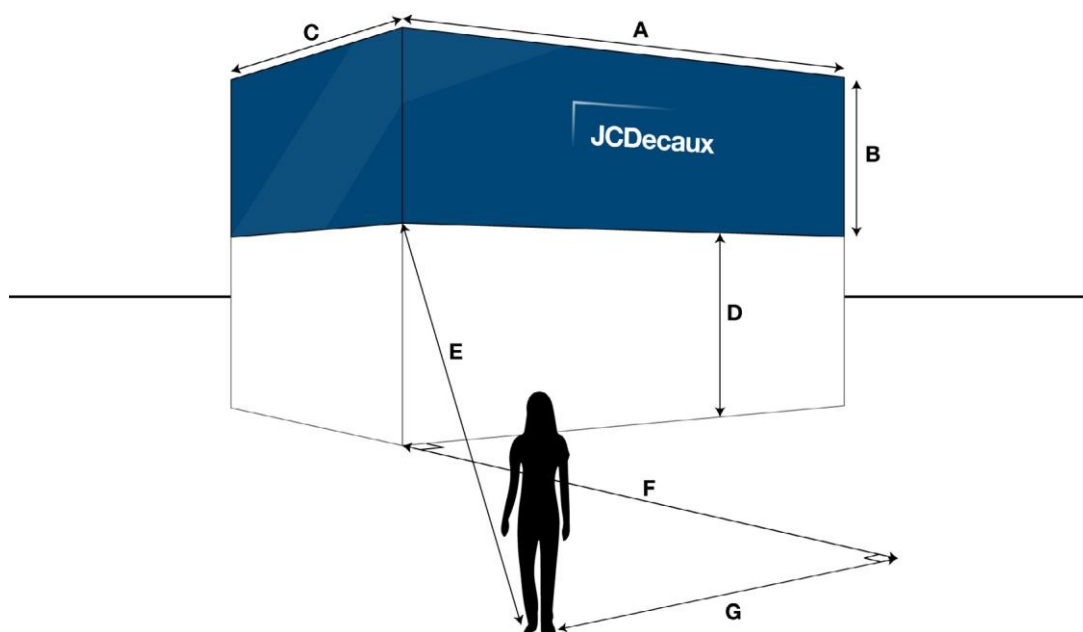
# Paruošiamieji 3D turinio kūrimo žingsniai

Kuriant 3D turinį, reikia iš anksto pasiruošti ir atsižvelgti į įvairius toliau nurodytus veiksnius.

## 4.1 - Atsižvelkite į ekrano specifikacijas

Žinodami ekrano specifikacijas, galite ne tik optimizuoti transliuojamo vaizdo failo kokybę ir tipą, bet ir sukurti ekrano dydžiui pritaikytą žinutę. Pavyzdžiui, vienais atvejais reikės pirmenybę teikti viso dydžio turiniui, kitais – milžiniškam arba miniatiūriniam turiniui.

Reikia žinoti toliau nurodytą informaciją apie ekrano specifikacijas:



|  |   |
|--|---|
| <b>Ekranų forma:</b>   | vienpusis arba dvipusis, kampinis, išlenktas arba plokščias |
| <b>Vienpusio ekranų matmenys A, B:</b>                                 | m   |
| <b>Dvipusių ekranų matmenys A, B ir C:</b>                             | m   |
| <b>Ekranų plotas:</b>  | m <sup>2</sup>  |
| <b>Skyra:</b>  | pikseliais  |
| <b>Ekranų padėtis D, E, F ir G erdvėje ant vaizdo:</b>                 | m   |
| <b>Pageidaujamas stebėjimo taškas:</b>                                 | ekrano nuotraukos, darytos iš šio taško                     |
| <b>Ekranų aplinka:</b>   | izoliuotas arba įrėmintas architektūriniais elementais      |
| <b>Atsinaujinimo dažnis:</b>   | Hz  |
| <b>Ar yra galimybė transliuoti 60 kadro per sekundę (fps) greičiu:</b> | taip ar ne  |
| <b>Transliuojamo vaizdo failo formatai:</b>                            | su ekranu grotuvu suderinami failų plėtiniai                |
| <b>Pikselių žingsnis:</b>  | mm  |
| <b>Šviesis:</b>  | nitais  |



# Paruošiamieji 3D turinio kūrimo žingsniai

## 4.2 - Atsižvelkite į ekrano aplinką

Gerai žinoti ekrano aplinką būtina dėl 4 pagrindinių priežasčių:

- Tai leidžia nustatyti geriausią tašką, iš kurio reikia stebėti efektą (primename, kad 3D efektas veikia tik iš vieno stebėjimo taško, ir kuo toliau nuo jo esate, tuo labiau iškraipomas vaizdas).
- Priklausomai nuo ekrano tipo, jo dydžio ir padėties, kuriamą vaizdą gali reikėti anamorfozuoti arba ne:
  - Kai ekranas yra vienpusis ir skirtas žiūrėti iš priekio akių lygyje, anamorfozės nereikia, tik priverstinės perspektyvos.
  - Visais kitais atvejais: jei į vienpusį ekraną žiūrima iš šono, iš viršaus arba iš apačios, arba žiūrima į dvipusį kampinį ekraną, kad ir kaip jis būtų išdėstytas, anamorfozė būtina.
- Norint, kad ekranas įsiliėtų į aplinką ir 3D efektas bei iškylančio vaizdo efektas atrodytų dar tikroviškesnis, būtina atsižvelgti į aplinkos elementus (spalvą, medžiagas, raštus, apšvietimą ir t. t.).
- Pasidarykite vietos nuotraukų arba vaizdo įrašų, kad galėtumėte jais remtis, kurdami turinį.



## 3D turinio kūrimas

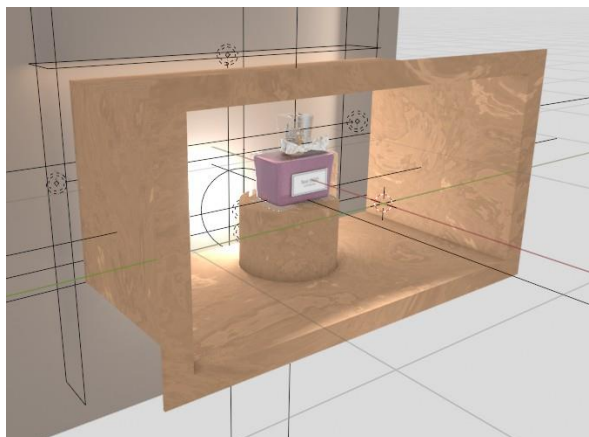
Parengiamieji darbai atlikti, surinkote visą informaciją apie ekraną ir jo aplinką. Dabar esate pasirengę kurti turinį.

### 5.1 - Virtualiai atkurkite sceną

Visus vietoje atliktus matavimus perkeltite į 3D modeliavimo programinę įrangą, kad virtualiai atkurtumėte sceną, kuri būtų panaši į tikrąją.

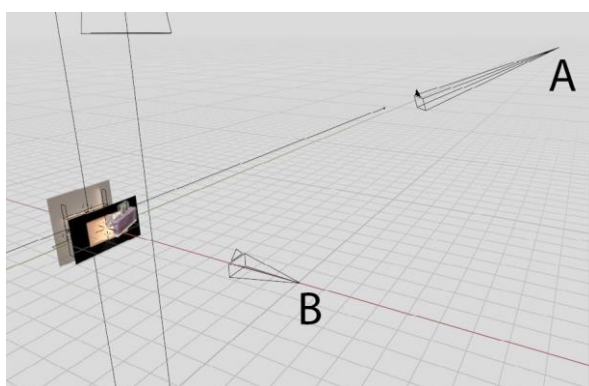
Šiuo tikslu ekranas paverčiamas dėžute, kurios viduje animuojamas turinys, taip sukuriant perspektyvos ir gylio efektus.

- Vienpusio ekrano atveju šios dėžutės priekis yra ekranas.
- Dvipusio kampinio ekrano atveju ekraną atitinka šios dėžutės priekis ir viena pusė.



3D scenoje  **turi būti išdėstytos dvi virtualios kameros:**

- pirmoji kamera (A) – nustatytame žiūrovo stebėjimo taške;
- antroji kamera (B) – priešais ekraną, kuri bus naudojama galutiniam atvaizdavimui.



## 5.2 - 3D animacijos kūrimas

Stebėkite sceną iš virtualios kameros (A), kad išgautumėte norimą animaciją, išdėstytumėte apšvietimą, tekstūras ir pan. Suprojektuokite turinio judėjimą dėžutės viduje ir išėjimo už dėžutės ribų efektą.

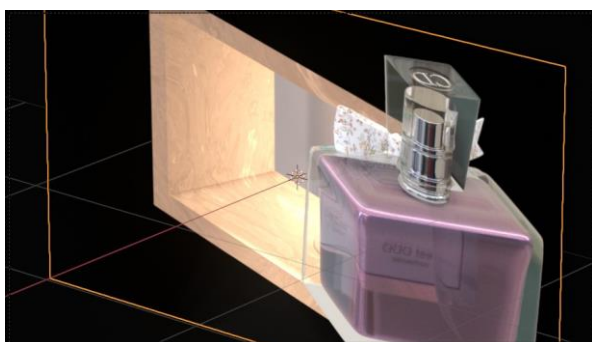
Sukurkite atvaizdavimą iš kameros (A) stebėjimo taško, kad gautumėte vaizdo failą, kuris bus naudojamas anamorfozei generuoti antrame etape.



## 3D turinio kūrimas

### 5.3 - Anamorfozės generavimas

Sukurkite ekrano dydžio kadra ir prieš tai gautą vaizdo failą pritaikykite kaip tekstūrą. Projektuokite šio kadro UV iš kameros (A).



Atvaizduokite sceną iš antrosios virtualios kameros (B), kad gautumėte galutinį anamorfinį vaizdo failą, kuris bus rodomas tikrame ekrane.



**Jūsų kampanijos vaizdo failas paruoštas rodyti numatyname ekrane. Žiūrint iš pasirinktos vietos, turinys bus matomas 3D formatu ir tarsi iššokantis iš ekrano.**

# „JCDecaux“ 3D kampanijų pavyzdžiai

## 6.1 - „Hennessy“

### „LAX Time Tower“, Los Andželo tarptautinis oro uostas



„Hennessy“ atvaizdavo bokso superžvaigždę Canelo Álvarezą Los Andželo tarptautiniame oro uoste (LAX) prieš jo itin laukiamą trečiąją kovą su Genadijumi Golovkinu praėjusį rugsėjį.

Kampanijos turinys buvo transliuojamas anamorfinio vaizdo įrašo forma „LAX Time Tower“ ekrane, esančiame Tomo Bradley'o tarptautinio terminalo neapmuitinamų prekių zonos centre. Jame naudojama 3D animacija ir keliautojams buvo rodomas įspūdingo dydžio vaizdas, kuris tarsi iššoka iš ekrano. Šis formatas sukurtas taip, kad patrauktų keliautojų vaizduotę ir suteiktų svaiginančią reklamos patirtį.

Kampanijos vaizdo įrašą galite rasti čia:

<https://www.youtube.com/watch?v=wSLT6Wkdsxc>

# „JCDecaux“ 3D kampanijų pavyzdžiai

## 6.2 - „Amazon Prime Video“

Skaitmeninis ekranas, Oslo centrinė stotis



„Prime Video“ pristato epinį fantastinį serialą „Laiko ratas“ (angl. *The Wheel of Time*), naudodama 3D kampaniją su anamorfiniu efektu.

Iliuzijoje matome epinį mūšį tarp „Šviesos“ (Pike'o Moreno personažo) ir „Tamsos“ piktojo Tamsos armijos vado. Jie abu tarsi išeina iš ekrano ir įžengia į mūsų pasaulį, sukuriant užburiantį efektą.

Kampanijos vaizdo įrašą galite rasti čia: <https://vimeo.com/646829591>

### Ar galiu kurti 3D kampaniją bet kokio tipo ekrane?

Taip, 3D efektas gali būti rodomas bet kuriame ekrane: tai gali būti horizontalus, vertikalus, LCD, LED, dvipusis ir vienpusis ekranas ir nėra jokio nustatyto minimalaus dydžio. Efektas puikiai veikia net mažesniuose nei 2 m<sup>2</sup> ekranuose. Tačiau reikėtų pažymėti, kad kuo didesnis ekranas, kuo aukštesnė jo raiškos, kadryų dažnio ir kolorito kokybė ir kuo geriau jis integruotas į aplinką (pavyzdžiui, įmontuotas į sieną), tuo efektas bus stipresnis.



98 colių vienpusio ekrano pavyzdys.



72 colių vienpusio ekrano pavyzdys.

### Kiek laiko užtrunka sukurti 3D turinį?

Standartinio termino nėra, nes kiekviena kampanija yra unikali, o turinio kūrimo trukmė priklauso nuo jo sudėtingumo. Turinio anamorfinis apdorojimas, kad būtų užtikrintas 3D efektas, prie įprastos gamybos trukmės (matavimai vietoje, konkretaus turinio kūrimas atsižvelgiant į ekraną ir jo kontekstą, anamorfinis apdorojimas) prideda kelias dienas.

### Kokią programinę įrangą reikia naudoti 3D turiniui kurti?

Turinys kuriamas naudojant 3D modeliavimo ir atvaizdavimo programinę įrangą, pavyzdžiui, „Maya“, „Blender“, C4D, „3DS Max“ ir kt. Tinka daugelis programinės įrangos programų.

### Kokia yra rekomenduojama mažiausia reklaminio klipo trukmė?

Reklaminiam klipui su 3D efektu reikia bent 10 sekundžių, kad būtų galima sukurti scenarijuje numatytą veiksmą. Ideali trukmė dideliuose ekranuose – 15–30 sekundžių.

### Ar įmanoma vienam ekranui sukurtą turinį pritaikyti kitam ekranui?? Jei taip, koks yra procesas ir ko man reikėtų?

Neįmanoma naudoti jau eksportuoto ir anamorfozuoto vaizdo failo, nes kiekvienas vaizdo failas yra unikalus ir pritaikytas tik tam ekranui ir nustatytam stebėjimo taškui, kuriam jis buvo sukurtas. Išskyrus atvejus, kai turinys yra skirtas žiūrėti iš priekio – tokiu atveju iškraipymų nėra, o vaizdo failą galima pakartotinai naudoti tuo pačiu formatu arba apkarpyti, jei formatas šiek tiek skiriasi.

Tačiau galima atkurti scenos 3D šaltinio failus, kad animaciją būtų galima pritaikyti naujam ekrano formatui ir sukurti naują anamorfinę deformaciją, pritaiktą naujam, iš anksto išmatuotam stebėjimo taškui. Atkurti failai turi būti suderinami su pageidaujama 3D programine įranga.



**JCDecaux**