

VR' Kantu:
Klaipėdos istorija
kitu kampu
STILIAUS KNYGA

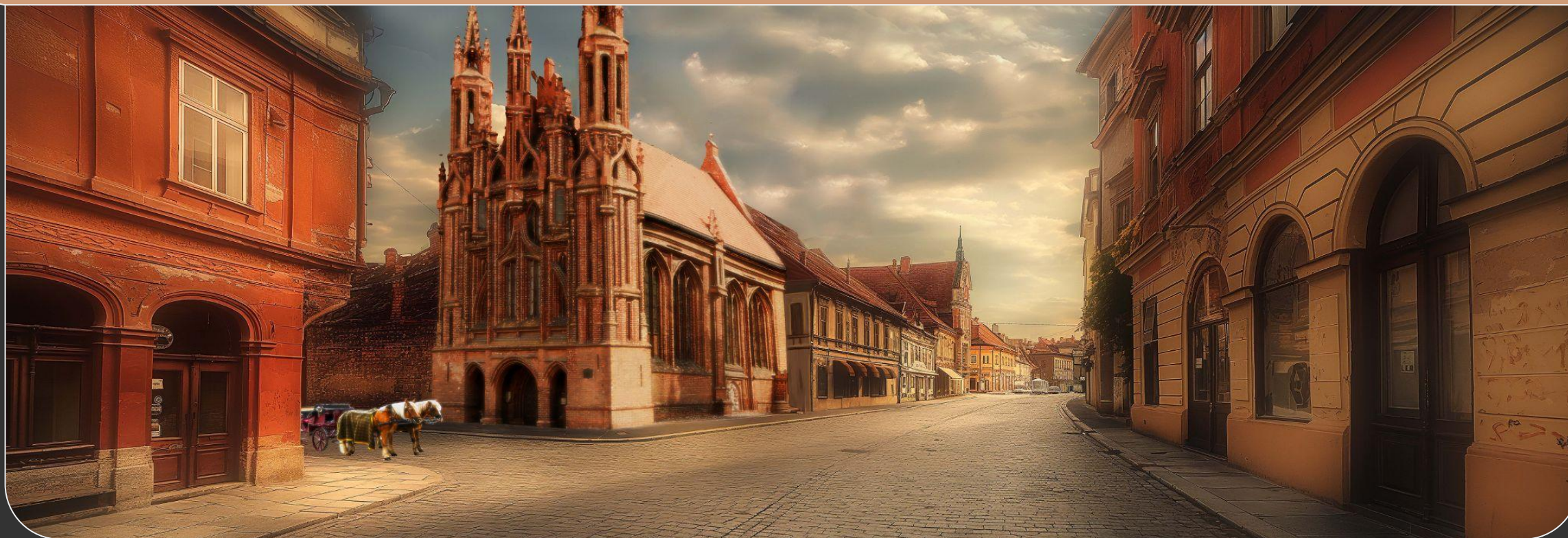
woheat

PROJEKTO STILIAUS KNYGA/VADOVAS

Šis dokumentas, skirtas apibrėžti ir standartizuoti projekto vizualinės bei komunikacinės išraiškos gaires. Jis naudojamas siekiant užtikrinti, kad visi projekto elementai – nuo grafinio dizaino (pvz., logotipai, spalvų paletės, šriftai) iki vizualiųjų efektų, 3d scenų ir vizualinio pasakojimo tono – būtų nuoseklūs ir atitiktų numatytą techninę ir kokybinę viziją.

Tikslas – supažindinti gamybinę projekto komandą su užsakovo lūkesčiais, efektyviai bendradarbiauti, išvengti interpretacijos skirtumų ir užtikrinti vieningą projekto tapatybę.

Tai orientyras, gairės kuriant turinį, skirtą tiek vidinei komandai, tiek išoriniams partneriams ar auditorijai.



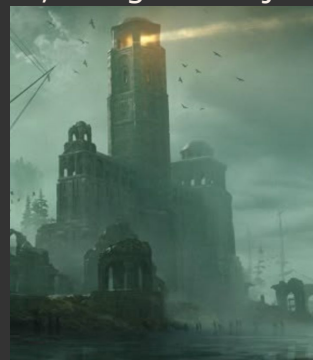
STILIUS



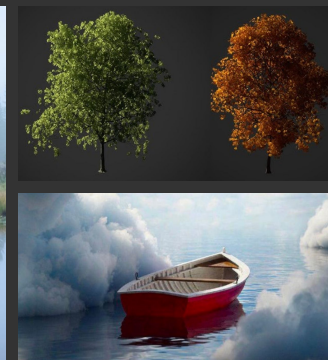
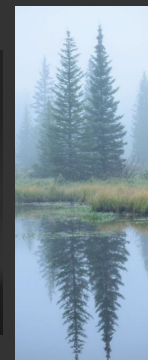
Dalinis realizmas (architektūra, detalės), tačiau sukuriamas **sapniškas realybės** jausmas. Jaučiasi tapybos įtaka, dažna kompozicija tarsi tai būtų tapytas darbas. Tu matai, kas vaizduojama ir suvoki, kad tai artima fotorealizmui, tačiau, stebėdamas potepius, taip pat pajunti meninį ir estetinį aspektą. Scenų perėjimai vyksta sklandžiai, tarsi mes būtume uragano centre, kur viskas aplinkui nuolat virsta ir keičiasi. Architektūriniai vaizdai tarsi persidengia, įgydami naujas formas ir reikšmes. Klaipėda čia tampa ne tik geografiniu tašku, bet ir sapnišku, nerealistišku miesto įvaizdžiu. Objektai, nors ir atpažįstami, keliauja ir keičia savo vietas, o šie pokyčiai yra neatsitiktiniai – jie tarnauja pasakojimo tikslui, kuriant dinamišką ir sapnišką Klaipėdą, kuriame kiekvienas elementas gali išnykti, pasikeisti ar atsirasti visiškai kitur.

PAVYZDŽIŲ KOLIAŽAS

Architektūra - realizmas, atpažįstamos formos, fotogrametrija



Antrinės detalės



Pastatų atpažįstamos formos, fotogrametrija



Personažai





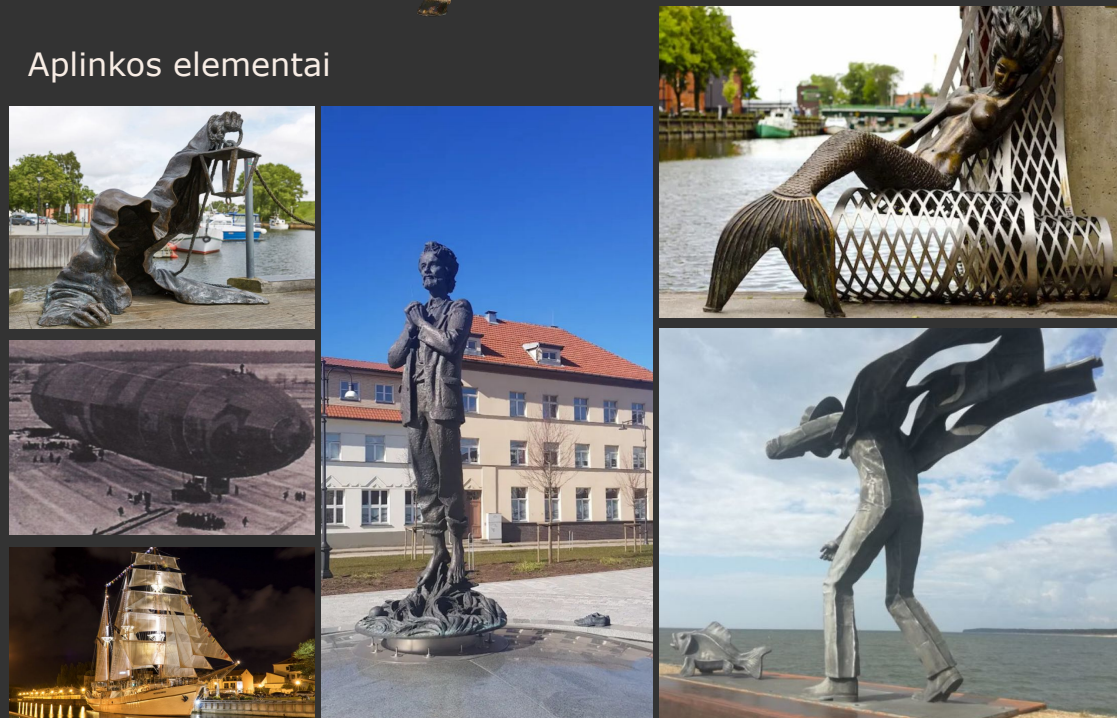
PAVYZDŽIŲ KOLIAŽAS



Sapno kompozicija



Aplinkos elementai



Debesų formos



SPALVŲ PALETĖ

Kokias spalvas ir atspalvius naudoti:

Spalviškai šilti, sodrūs atspalviai, kurie sukuria istorinę, nostalgiką ir šiek tiek mistišką atmosferą. Spalvų schema primena senų fotografijų, saulėlydžio apšviesto miesto arba sapnišką viziją. Šilti oranžiniai ir rudi tonai – sukuria istorijos, nostalgijos, atminties atmosferą. Tai primena saulėlydžio šviesoje paskendusius senamiesčius. Aukso ir gintaro šviesa – pabrėžia romantišką, nostalgiką, bet kartu ir sapnišką miesto aurą. Kiekviena scena turės šio spalviškumo variaciją.

Kokių spalvų vengti:

Per daug ryškių ir pernelyg kontrastingų spalvų Grynai balta arba pilkšva spalvų paletė gali atrodyti per šalta ir bejausmė. Per daug sodrių, kietų spalvų jos gali priminti siaubo žaidimus ar agresyvias scenas.

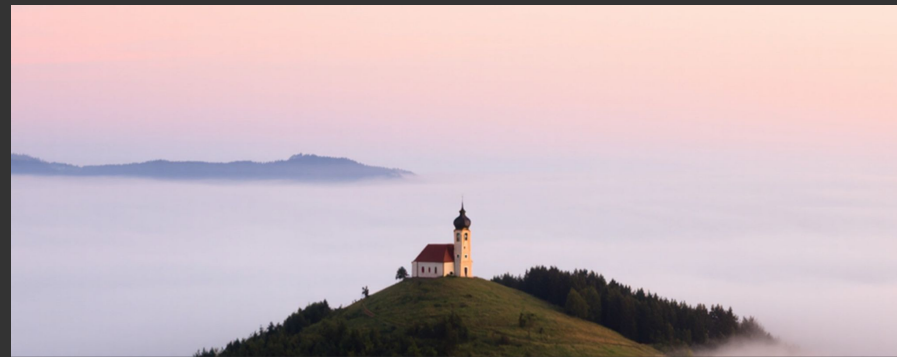




KOMPOZICIJA



Pastatų mastelis atitinkantis tikrovę, tačiau gali būti kompoziciškai kaitaliojamas pagal scenografijos poreikius. Kuo daugiau scena eis į „dreamy“ aspektą tuo kūrybiškesnė kompozicija ir mastelis, ir atvirkščiai, kuo labiau į realizmą, tuo labiau statoma į realistiškos kompozicijos rėmus.

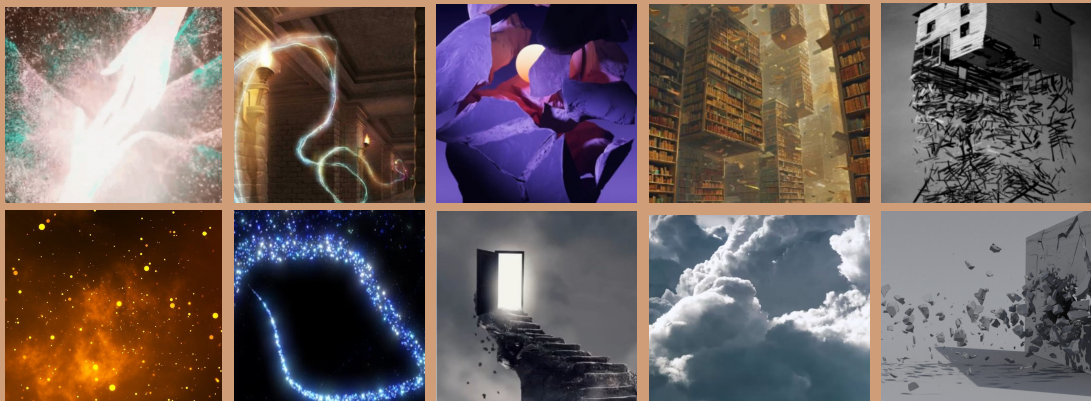


SPECIALIEJI EFEKTAI IR PERĖJIMAI

Naudojant „particle“ efektus, „particle trails“, destrukcijos simuliacijas, volumetrinius debesis, gaussian splat VFX, bei kitokius vizualinius efektus reikia išgauti magijos jausmą.

Naudojantis specialiaisiais efektais kurti vientisus perėjimus (tarp skirtingų pasakojimo motyvų ir scenų), kurie nukreiptų žiūrovo dėmesį į svarbius objektus. Svarbu pasirinkti specialiuosius efektus perėjimams taip, kad jie atitiktų pasakojimo motyvus, neatrodytų keistai ir veiktų virtualios realybės aplinkoje. Rekomenduojama naudoti Gaussian Splatting technologiją VFX srityje, pasiekiamas didesnis erdvinis tikslumas, natūralesni šviesos sklaidos efektai bei švelnūs perėjimai tarp detalių, kurie suteikia efektams gyvybingumo ir realumo. Ši technologija leidžia profesionaliai išskaidyti ir vėl susirinkti detales, kas užtikrina sklandų ir lanksčią efektų kontrolę. Be to, Gaussian Splatting suteikia vizualizacijoms kino kokybę („cinematic look“) ir palaiko realaus laiko apdorojimą, todėl yra ypač tinkama interaktyvioms scenoms, virtualiai realybei (VR)

Scenos transformacijos



PERSONAŽAI

Pirmo plano veikėjai - tai stilizuoti, bendrą projekto viziją atitinkantys personažai: rūbai detalesni, matosi jų tekstūros, judesiai natūralūs, gyvybingi ir tikslūs, tačiau išlaikytas tapybiškumas, impresionistinis arba net sapniškas, stilius (kaip ir antraplaniai personažai, tik rūbai detalesni, tiek rūbų, tiek pačio personažo spalvos ryškesnės, tačiau jos mainosi su abstraktesniu vaizdavimu).

Vengiama tiesiogiai - pirmame plane rodyti veidą, jei būtina - veidai slepiami po kepure, šalmu ar veiksmiškai išvengiama tiesioginio atvaizdavimo. Svarbu išvengti nenatūralių veido išraiškų, išlaikyti paslaptį ir sapnišką stilistiką.

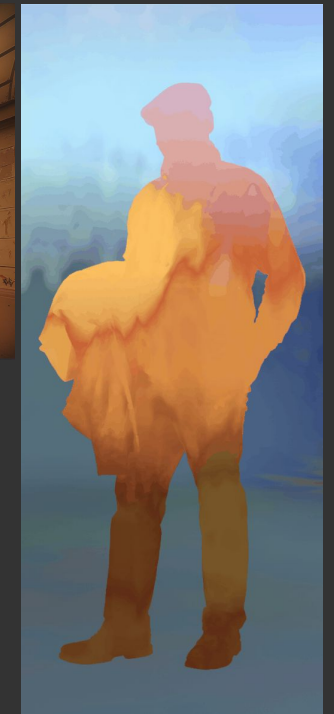
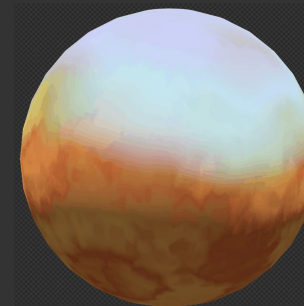


FONINIAI PERSONAŽAI

Minimalus unikalių personažų skaičius 30. Su unikaliomis, bent 1 minutės vientisomis scenarijų atitinkančiomis animacijomis, kurios nesikartoja, nėra vientisumo brokų, yra aiškiai suprantamos ir realistiškos, bei nuoseklios.

Antraplaniai veikėjai skirti scenos ir aplinkos papildymui, jos sugyvinimui, jie nenutraukia dėmesio nuo pagrindinio pasakojimo, įkyriai nekrenta žiūrovui į akis.

Personažai išsiskiria abstrakčiu ir ekspresionistiniu dizainu. Jų figūra yra aiškiai atpažįstama kaip žmogaus siluetas su dalinai atitinkančiomis to meto aprangų detalėmis, tačiau spalviniai perėjimai ir detalės primena tapybišką, impresionistinį arba net sapnišką stilių. Veikėjų judesiai yra realistiški, jie atlieka natūralius tame amžiuje gyvavusius užsiėmimus, nuo laisvalaikio leidimo iki kasdieninių darbų.



VIRTUALIOSI APLINKOS KOKYBĖ

Visoje scenoje turi būti subalansuotas elementų išdėstymas, kuris palaiko bendrą nuotaiką ir vizualinį naratyvą. Scenos aplinka turi būti pilnai išbaigta, įtraukiant natūralius ir dirbtinius elementus. Detalumo lygis turi būti ne tik pakankamas, bet ir fotorealistinis – objektai turi turėti aiškias tekstūras, mikrodetales, reaguoti į šviesą, atspindžius bei aplinkos sąlygas. Aplinka turi būti kinematografiškai išdirbta, kompozicijos gylis, apšvietimo dinamika ir atmosferos nuoseklumas. Atmosfera: naudojami debesys, rūkas, šviesos spinduliai, dulkės ar kiti atmosferiniai efektai, kurie ne tik praturtina vaizdą, bet ir sustiprina emocinę patirtį. Visi efektai turi būti integruoti į bendrą apšvietimo logiką. Spalvų paletė turi būti nuosekli ir derėti su projekto stiliumi. Apšvietimas: išbaigtas, harmoningas, kuriantis aiškią šviesos hierarchiją tarp pagrindinių ir papildomų šaltinių. Scenos turi jungti fotorealizmą su sapnišku (dreamlike) pasauliu – efektai, šviesa ir forma gali būti stilizuoti, tačiau turi išlikti vizualiai pagrįsti. Šis stilius turi būti išlaikytas nuosekliai per visą projektą, užtikrinant vientisą estetiką ir aplinkos logiką.

3D objekto kokybė:

Detalumas ir geometrinis tikslumas: Modeliai turi būti pakankamo detalumo, kad atrodytų įtikinamai tiek iš arti, tiek iš tolimesnių stebėjimo taškų. Geometrija turi būti švari, be nereikalingų topologinių klaidų ar perteklinių poligonų. Visas objektas turi būti tiksliai išbaigtas 360° kampu, be neužbaigtų ar nematomų zonų – objektai turi būti paruošti visapusiškai integracijai į bet kokią kamerų ar šviesos sąveiką. Esamų objektų 3D modeliai turi būti fotorealistiniai, vientiso ir tiksliai apibrėžto paviršiaus – be grublėtumo, deformacijų ar skaitmeninių šiurkštumų.

Tekstūros ir medžiagos: Tekstūros turi būti aukštos raiškos (4K ar daugiau), su tiksliu UV žemėlapiavimu ir atitinkamu skalės išlaikymu. Medžiagos turi būti sukurtos remiantis PBR principais, perteikiant tikrą paviršiaus elgesį – šiurkštumą, blizgesį, refrakciją, permatomumą, SSS. Objektai turi reaguoti į šviesos šaltinius, palaikyti realius atspindžius, GI efektus ir dinamiškai kintantį apšvietimą.

Apšvietimas ir šešėliavimas: Objektai turi palaikyti dinaminę sąveiką su šviesa – būti teisingai apšviečiami tiek tiesioginiais, tiek netiesioginiais šviesos šaltiniais. Šešėliai turi būti tikslaus kritimo, pritaikyti realiam apšvietimo kontekstui. Vizualinis gylis turi būti išlaikytas tiek statiniuose, tiek judančiuose kadruose.

UI Dizainas

- UI dizainas turėtų atitikti šio projekto stilistiką.
- UI detalės turėtų sietis su Imanueliu Kantu, Klaipėdos ir Senojo miesto (XVIII a.) estetika.
- Tame laikmetyje naudoti fontai: Libre Caslon
- Dominuojantys stilistiniai elementai: Lauro lapai, pompastika, gėlių motyvai, bangos, burės.
- Spalvos: neutralios, mažos saturacijos spalvos, taip pat gali atitikti iš projekto spalvyno.
- Formos: apvalios, banguojančios.
- UI elementai nuo tekstų skiriami ornamentais.



UI Elementų dizainas:

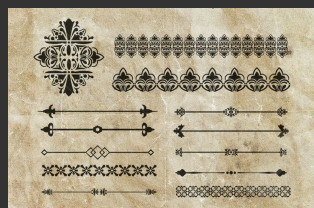
Mygtukai - užapvalinti kraštai, kontūras tarsi graviruotas.

Langai / kortelės - įrėminti, primenantys senas knygų ar veidrodžių formas, knygos/pergamento tekstūros.

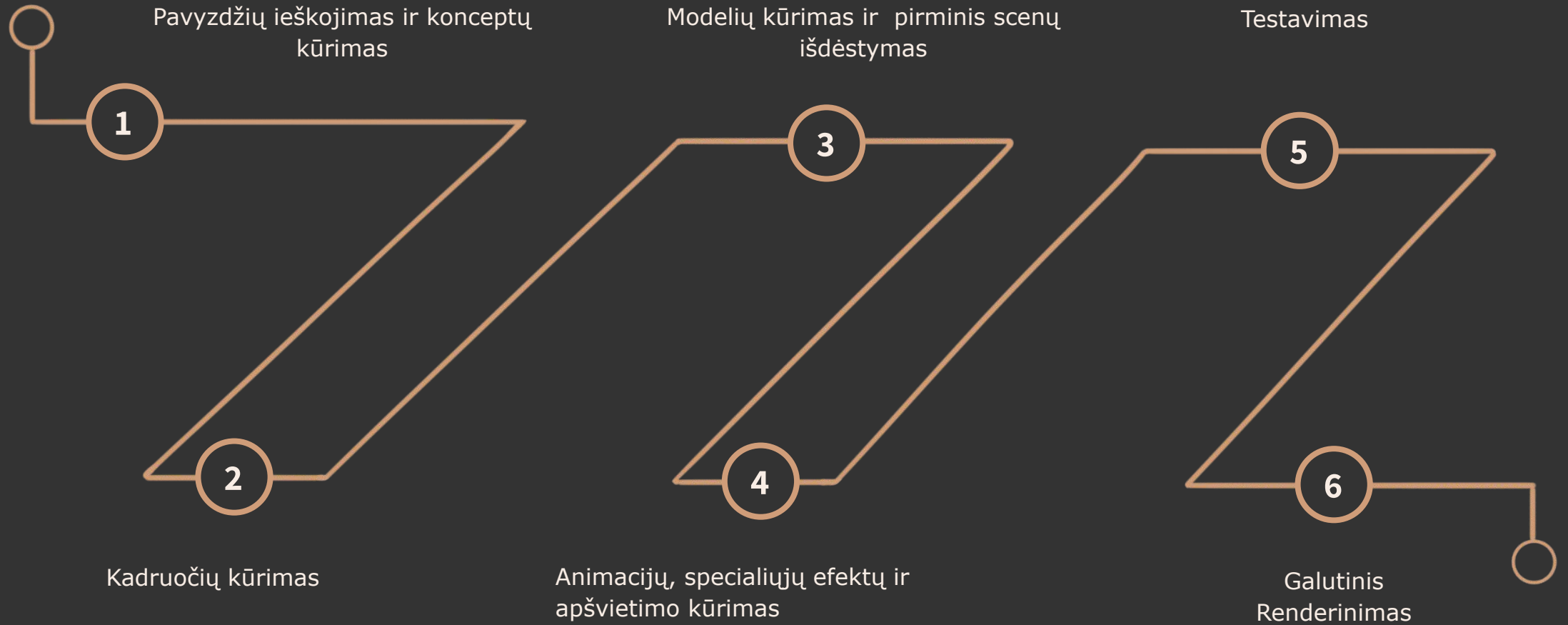
Navigacija - horizontalus, šiek tiek lenktas meniu, puoštas burėmis ar bangelėmis kaip apdaila.

Fonas - fonui naudoti 3D scenas iš filmo.

Piktogramos - graviūrinio stiliaus, vienspalvės (pastelinės).



PROJEKTO EIGA



TECHNINĖ SPECIFIKACIJA ✦ 3D MODELIAVIMAS

angl. 3D Modelling - tai procesas, kurio metu sukuriamas trimatis objektas ar scena kompiuterio pagalba.

Atkurti senojo amžiaus architektūrinius pastatus bei objektus, kurių šiais laikais nebera - reikia pasitelkti 3D modeliavimo techniką. Šiame projekte pasirinktas modeliavimo stilius yra realistinis, tačiau jis turi būti atitinkamai optimizuotas VR projektui. Modeliai yra kuriami naudojantis 3D modeliavimo ir tekstūravimo programomis.

Originalių, geros kokybės tekstūrų išgavimui rekomenduojama jas fiksuoti su aukštos raiškos fotoaparatu ar 3d skaneriu, iš dar egzistuojančių miesto pastatų, kurių statymo medžiagos atitinka reikiamą amžiaus periodą.

Darbo eiga: Pavyzdžių ieškojimas > 3D modeliavimas > UV išplanavimas > Detalios versijos kepimas > Tekstūravimas > Integravimas į 3D variklį (3D engine)

Architektūros modelių pavyzdžiai



Tekstūrų pavyzdžiai



Kitų modelių pavyzdžiai



TECHNINĖ SPECIFIKACIJA ✦ FOTOGRAMETRIJA

angl. Photogrammetry – tai 3D modelių kūrimo procesas iš dvimačių vaizdų, skirtas atkurti tiksliai daiktų kopijas naudojimui skaitmeninėje erdvėje

Rekomendacinės kūrybinės technikos gairės norint kurti 3D modelius iš egzistuojančių architektūros statinių bei objektų.

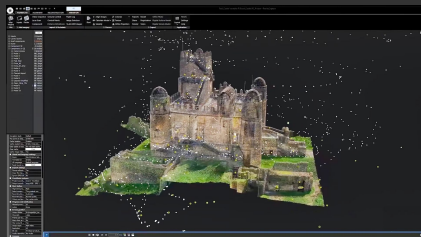
1

Naudojant šią techniką - reikia surinkti kuo daugiau skaitmeninės informacijos. Mažiems objektams užtenka turėti gerą fotoaparata arba vaizdo kamera. Norint sukurti modelius iš didelių objektų tokių kaip pastatai ar aplinka reikia naudotis specialiais geolokacijos skenavimo aparatais arba dronais.



2

Tolimesnis reikalauja programinės įrangos kuri sugeneruos 3D vizualizacijas pagal surinktą ir programai pateiktą dvimačių vaizdų informaciją.



3

Paskutinis žingsnis yra išeksportuoti objektą į .fbx formatą, tuomet įsikelti į 3D modeliavimo programą ir ten apdirbti, optimizuoti ir parengti 3D modelį tolesnei produkcijai.



TECHNINĖ SPECIFIKACIJA ✦ SPINDULIUOTĖS LAUKO ATVAIZDAVIMAS

Rekomendacinės kūrybinės technikos gairės norint kurti 3D modelius iš egzistuojančių architektūros statinių bei objektų.

1

Dirbtiniu intelektu pagrįsta technologija, kuri leidžia atkurti trimates scenas iš dvimačių nuotraukų, modeliuojant šviesos sklaidimą scenoje neuroniniu tinklu. NeRF dažnai naudojamas kuriant fotorealistinius vaizdus ir perėjimus tarp kamerų pozicijų.



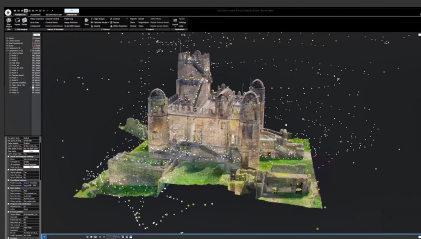
3

Objektai turi būti realistiški, tikroviškai reaguoti į apšvietimą, išvengiant paviršiaus šiurkštumo, kuris dažnai pasitaiko tradicinėje kompiuterinėje grafikoje. Svarbu, kad jie išlaikytų vizualinį vientisumą ir atrodytų kokybiškai iš bet kurio kampo ar pusės. Naudojant Gaussian Splatting technologiją pasiekiamas didesnis erdvinis tikslumas, natūralesnė šviesos sklaida bei švelnūs perėjimai tarp detalių, kas suteikia vaizdai daugiau gyvybės ir realumo. Ši technologija taip pat leidžia itin greitai generuoti 3D turinį be sudėtingo modeliavimo proceso, palaiko realaus laiko veikimą ir yra ypač tinkama interaktyvioms patirtims bei virtualios realybės (VR) projektams.



2

Tolimesnis reikalauja programinės įrangos, kuri sugeneruos 3D vizualizacijas pagal surinktą ir programai pateiktą dvimačių vaizdų informaciją.



TECHNINĖ SPECIFIKACIJA ✦ ANIMACIJA

angl. Animation - spartus kintančių dvimačių ar trimačių iliustracijos ar modelių vaizdo epizodų rodymas, sukuriant judėjimo iliuziją

Rekomendacinės kūrybinės technikos gairės 3D animacijos kūrybai

1

Animacijos Kūryba:

Rekomenduojama naudoti judesio fiksavimo technologijas (angl. Motion Capture). Naudojantis specialiais kostiumais ar kitais judesio fiksavimo bei įrašymo metodais galima kurti realistišką animaciją su aktorių vaidybos pagalba, transliuojant ją tiesiai į kompiuterius ir paverčiant skaitmenine animacija. Taip pat animaciją galima kurti rankiniu būdu naudojantis savo pasirinkta 3d programa, tačiau tai reikalauja daugiau laiko ir animatoriaus patirties.



2

Failų apdorojimas ir vėlesnis panaudojimas:

Jeigu animacija buvo kuriama judesio fiksavimo metodu vėliau ją reikia apdirbti savo pasirinktoje 3d programoje, sutvarkyti problematiškas vietas rankiniu būdu. Jeigu galutinis darbas yra atliekamas kitoje programoje negu buvo kuriama animacija, tuomet ją reikia atitinkamai integruoti, nepamirštant atlikti pirminių testų reikalingų patikrinti animacijos veikimui.



Darbo eiga: Pavyzdžių ieškojimas > Filmavimas / 3D animavimas > Animacijos apdirbimas > Testavimas / Integravimas į 3D variklį

TECHNINĖ SPECIFIKACIJA



MUZIKA GARSO EFEKTAI

Garso dizaino gairės yra skirtos užtikrinti, kad garso elementai – dialogai, foniniai efektai, muzika ir tylos pauzės – būtų naudojami tikslingai ir darniai, siekiant sukurti įtaigią, emocinę ir vaizduotę skatinančią patirtį. Šios gairės apibrėžia pagrindinius principus, kaip garso dizainas turėtų atspindėti projekto naratyvą, stiprinti atmosferą ir perteikti istorijos nuotaiką.

Pagrindiniai aspektai apima:

- Dialogų aiškumas: Balsų įrašų kokybė, intonacija ir tarimas turi būti pritaikyti prie veikėjų charakterių bei siužeto konteksto, užtikrinant natūralumą ir suprantamumą.
- Foniniai efektai: Realistiški ar stilizuoti garsai (pvz., gamtos, miesto triukšmas) parenkami taip, kad papildytų sceną, bet neužgožtų pagrindinio turinio.
- Muzika: Garso takelis kuriamas ar parenkamas atsižvelgiant į emocinį poveikį – jis gali pabrėžti dramą, sukurti įtampą ar suteikti lengvumo, tačiau turi išlikti subalansuotas su kitais elementais.
- Tylos panaudojimas: Strategiškos pauzės naudojamos įtampos kūrimui ar emocinio svorio sustiprinimui.

Gairės taip pat užtikrina stiliaus nuoseklumą visame projekte, atitinkantį scenos žanrą (pvz., drama, komedija, paslaptis) ir tikslinės auditorijos lūkesčius. Jos tarnauja kaip orientyras garso dizaineriams, režisieriams ir įrašų komandai, padedantis išlaikyti vieningą meninę viziją ir profesionalų rezultatą.

Darbo eiga: Pavyzdžių ieškojimas > Kūryba > Testavimas / Integravimas į 3D varikliuką (3D engine)

TECHNINĖ SPECIFIKACIJA



MUZIKA GARSO EFEKTAI

Garso formatas ir kokybė

Formatas: WAV, 24-bit/48kHz arba 24-bit/96kHz

1

Garso kodavimas: Neprarandantis kokybės (Lossless) formatas

Erdvinio garso sistema: Ambisonics (FOA arba HOA), 5.1, 7.1 arba binaural audio

Dinamika: Mažiausiai -20 dBFS, maksimaliai -3 dBFS

Integracija į VR aplinką

3

Muzikos ir garso efektų kūrimui naudoti garso erdvinimo technologijas. Svarbu sinchronizuoti garsą su vizualiniais elementais, naudoti 3D garso pozicionavimą realiu laiku. Naudoti okliuzijos ir reverberacijos efektus pagal aplinkos ypatumus.

Muzikos ir garso efektų specifikacija

Muzikos takeliai:

Atmosferinė muzika, sinchronizuota su VR patirtimi

Garso efektai:

2

Erdvės garsai (ambientiniai garsai, foninis triukšmas)

Objektų sąveikos garsai (pvz., durų atidarymas, žingsniai, šūviai)

Garso efektai, balso įrašai atlieka labai svarbią rolę VR patirties metu, todėl reikia atkreipti dėmesį, kad garso įrašai, garso suvedimas vyktų tik profesionalų, su profesionalia įranga.

Muzika turi neužgošti, o tik praturtinti kuriamą pasakojimą.

Darbo eiga: Pavyzdžių ieškojimas > Kūryba > Testavimas / Integravimas į 3D varikliuką (3D engine)

BENDRINĖS TECHNINĖS SPECIFIKACIJOS

ŠRIFTAS

Fontas naudojamas tekstams nurodantiems kūrėjų informaciją: matomas, kontrastuojantis, įskaitomas, lietuviškos raidės.

Pavyzdžiai:

Arial (AČĖĖĮŠŪŪŽ) Verdana (AČĖĖĮŠŪŪŽ)

Calibri (AČĖĖĮŠŪŪŽ) Libre Caslon (AČĖĖĮŠŪŪŽ)

TEKSTŪROS

Tekstūrų dydis turi atitikti objekto mastelį, atstumą nuo kameros ir būti suderintas su 3D variklio reikalavimais.

Maži objektai (varžtai, smulkūs dekorai): 512 – 1024 px
Vidutiniai objektai (baldai, durys): 2048 px (2K)
Dideli objektai (pastatai, interjerai, transportas): 4096 px (4K) ir daugiau.

Tekstūros turi būti kvadratinės (512, 1024, 2048, 4096), išlaikyti nuoseklų tekstūrų tankį (texel density), būti optimizuotos realaus laiko 3D varikliams.



GALUTINIS ATVAIZDAVIMAS (FINAL RENDER)

Prieš darant galutinį video atvaizdavimą svarbu pasitikrinti ar visos klaidos buvo ištaisytos ir ar viskas atitinka vizualinius reikalavimus.

Galutinis video atvaizdavimas turi būti kuriamas 360° Stereo kameros formatu, o galutinis failas ne mažesnis, nei 5K rezoliucijos dydžio, apdorotas ir pateiktas H264 (.mp4) formatu.

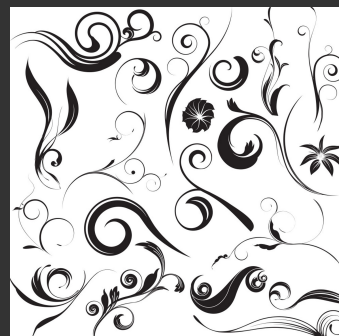
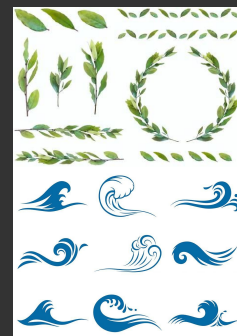
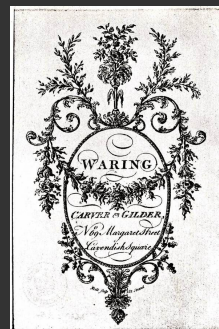


LOGOTIPAS

Projekto šūkis - „VR’ Kantu: Klaipėdos istorija kitu kampu“

Rekomendacinės kūrybinės technikos gairės projekto logotipo kūrybai

- Logotipas turėtų atitikti šio projekto stilišką.
- Logotipo detalės turėtų sietis su Imanueliu Kantu, Klaipėdos ir Senojo miesto (XVIII a.) estetika.
- Tame laikmetyje naudoti fontai: Libre Caslon
- Dominuojantys stilistiniai elementai: Lauro lapai, pompastika, gėlių motyvai, bangos, burės, tekstas.
- Spalvos: neutralios, mažos saturacijos spalvos, taip pat gali atitikti iš projekto spalvyno.
- Formos: apvalios, banguojančios.
- Mastelis: 70% rėmai, 30% mažos detalės.
- Rekomenduojama naudoti trumpinį „VR’Kantu“ logotipo dizaine.



TURINIO PRITAIKYMAS NEGALIĄ TURINTIEMS VARTOTOJAMS IR UŽSIENIEČIŲ ĮTRAUKIMUI

Pareiškėjo numatytas skaitmeninio ar suskaitmeninto kultūros turinio pritaikymas negalią turintiems vartotojams turi atitikti tokio turinio pritaikymą bent vienai iš žemiau minimų negalią turinčių žmonių grupę:

- Regėjimo negalią turintiems vartotojams bus naudojamas aukštos kokybės 3D garsas ir erdvinis garsas (binaural audio), kuris leis geriau suvokti virtualią aplinką.
- Klausos negalią turintiems vartotojams bus kuriami aiškūs subtitrai ir vizualiniai efektai, apimantys svarbius garsinius elementus. Svarbu projekto gamintojams iš anksto įvertinti subtitrų naudojimą 360 turinyje, parinkti tam geriausią sprendimą.

Daugialypės kalbos palaikymas:

- Projekto turinys bus pateikiamas lietuviškai, tačiau yra numatytas vertimas į užsienio kalbas, siekiant užtikrinti, kad turinys būtų prieinamas įvairioms kalbinėms grupėms. Tai padės įtraukti tiek vietos gyventojus, tiek užsienio turistus. Bus atliekamas kalbos vertimas ir kuriami atitinkami subtitrai.

Preliminariai numatytos užsienio kalbos - **Anglų ir Vokiečių.**



TAI, KO GERIAU NEDARYTI



- Perkrauti scenų neoptimizuotais modeliais, nes tai sulėtins darbo eigą
- Eiti į fotorealizmą ne pagrindiniams objektams bei pridėti daug detalių tolimiems objektams
- Naudoti modelius, tekstūras ar efektus kurie neveikia VR erdvėje
- Rodyti vaizdinius neatitinkančius pasakojimo temų
- Pasakoti apie projektą pašaliniams jo kūrimo stadijoje
- Leisti „renderinimo“ proceso vykdymą ant mažo pajėgumo kompiuterio