

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 komanda 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.



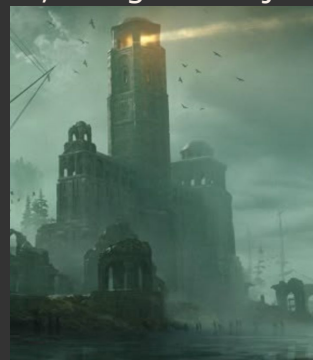
# STILIUS



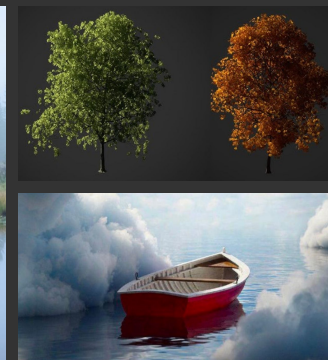
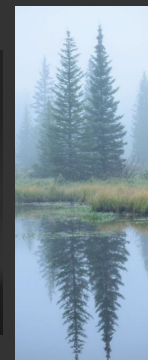
**Dalinis realizmas** (architektūra, detalės), tačiau sukuriamas **sapniškas realybės** jausmas. Jaučiasi tapybos įtaka, dažna kompozicija tarsi tai būtų tapytas darbas. Tu matai, kas vaizduojama ir suvoki, kad tai artima fotorealizmui, tačiau, stebėdamas potepius, taip pat pajunti meninį ir estetinį 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





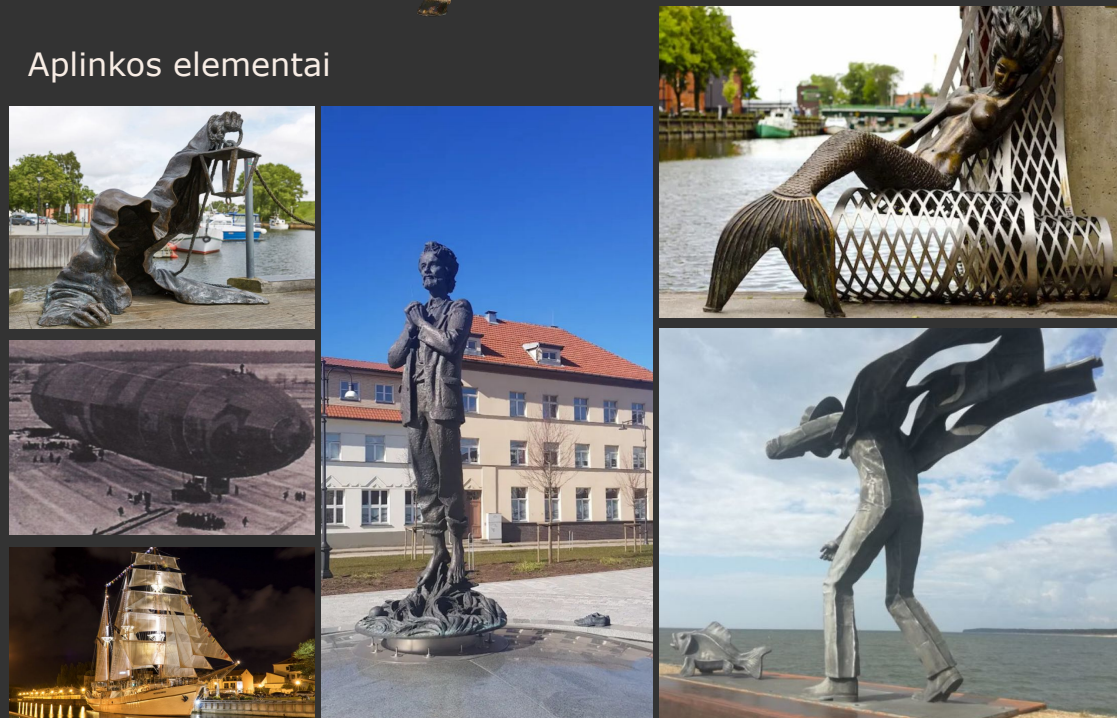
# PAVYZDŽIŲ KOLIAŽAS



Sapno kompozicija



Aplinkos elementai



Debesų formos



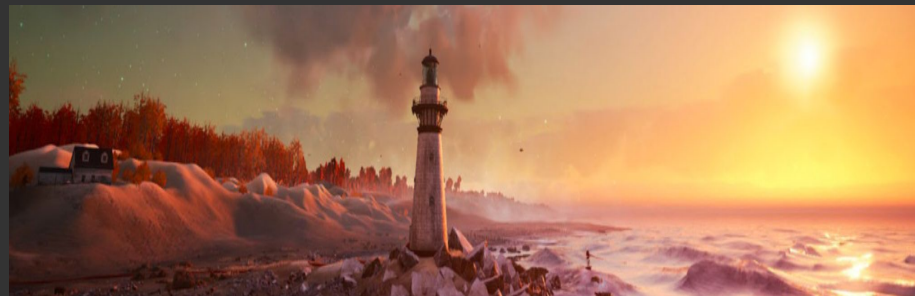
# SPALVŲ PALETĖ

## 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 variacija.

## 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.



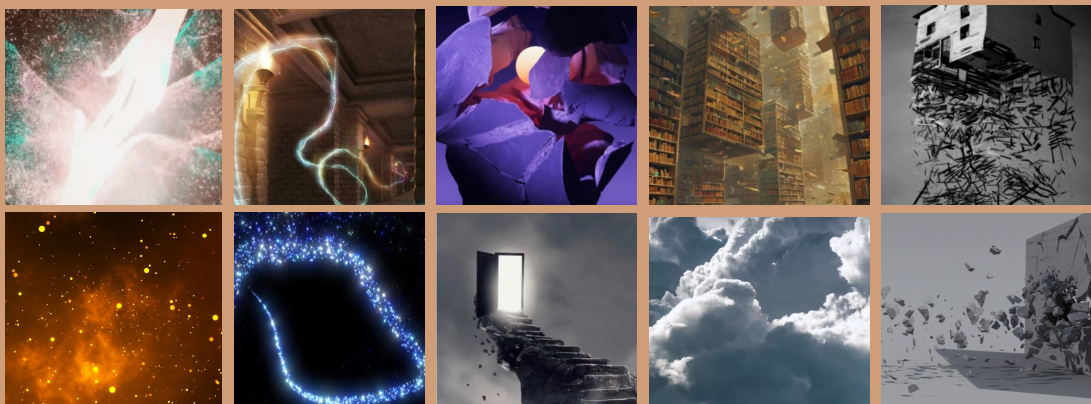
# SPECIALIEJI EFEKTAI IR PERĖJIMAI

Naudojant "particle" efektus, "particle trails", destrukcijos simuliacijas, volumetrinius debesis, bei kitokius vizualinius efektus reikia išgauti magijos jausmą.

Naudojantis specialiaisiais efektais kurti vientisus perėjimus (tarp skirtingu pasakojimo motyvu 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.

## 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 paslaptinę ir sapnišką stilišką.

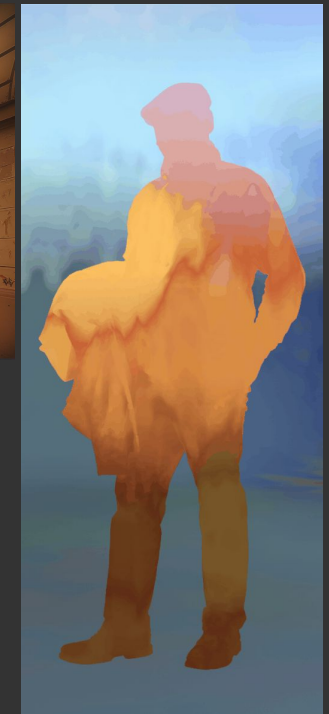
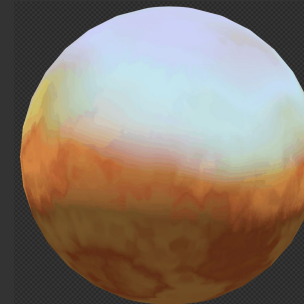


# FONINIAI PERSONAŽAI

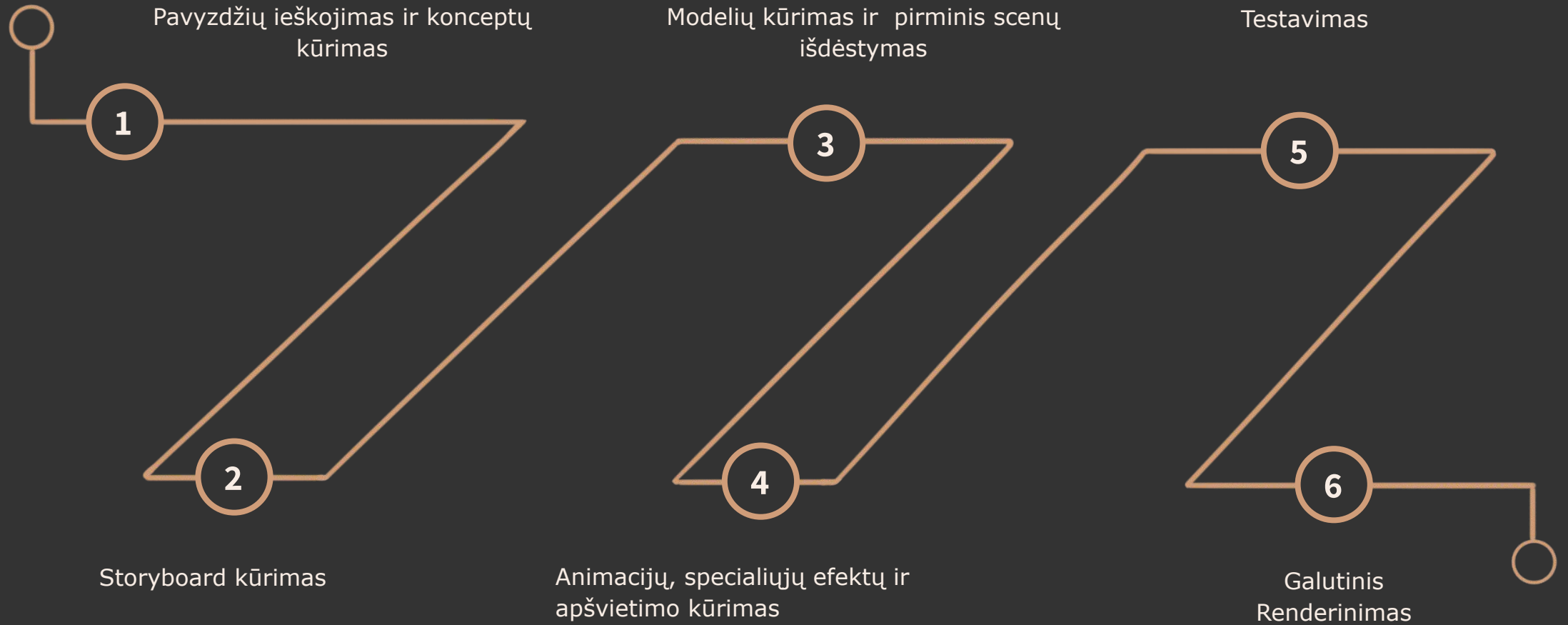
Antraplaniai veikėjai skirti scenos ir aplinkos papildymui, jos sugyvinimui, jie nenutraukia dėmesio nuo pagrindinio pasakojimo, įkyriai nekrenta žiūrovui į akis.

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.



# 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 (Mažų objektų trikampių poligonų kiekis **iki 3000**, didelių architektūrinių objektų trikampių poligonų kiekis **iki 30 000**). 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.

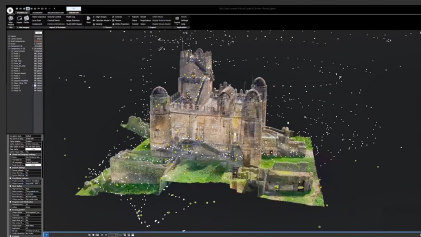
1

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



2

Tolimesnis reikalauja programinės įrangos kuri sugeneruos 3D vizualizaciją 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 ✦ 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

**!** Rekomendacinės kūrybinės technikos gairės muzikos ir garso efektų kūrybai **!**

## 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 reikią 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 )

## TEKSTŪROS

Tekstūrų logika turi būti pritaikyta 3D varikliui.

Rekomenduojamas tekstūrų dydis: iki 512 x 512 mažiems objektams ir iki 4k rezoliucijos dideliems.

1	2	3	4	5	6	7	8
8	1	2	3	4	5	6	7
7	8	1	2	3	4	5	6
6	7	8	1	2	3	4	5
5	6	7	8	1	2	3	4
4	5	6	7	8	1	2	3
3	4	5	6	7	8	1	2
2	3	4	5	6	7	8	1

## GALUTINIS ATVAIZDAVIMAS (FINAL RENDER)

Prieš darant galutinį video atvaizdavimą svarbu patikrinti 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.

360°

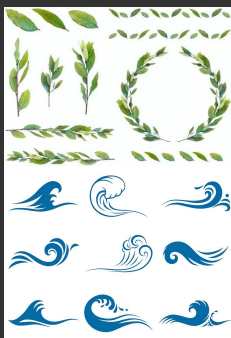
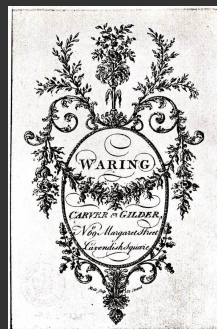


# LOGOTIPAS

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

! Rekomendacinės kūrybinės technikos gairės projekto logotipo kūrybai !

- Logotipas turėtų atitikti šio projekto stilistiką.
- Logotipo detalės turėtų sietis su Imanueliu Kantu, Klaipėdos ir Senojo (XVIII a.) estetika.
- Tame laikmetyje naudoti fontai: Libre Caslon, Antic Didone
- 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 išanksto įsivertinti 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