



INDICAZIONI D'USO PER CONTENUTI DIGITAL OUT OF HOME



CARATTERISTICHE DI **FRUIZIONE Digital Out Of Home**

FRUIZIONE IN MOVIMENTO



Il campo visivo dell'utente viene deformato ed è continuamente mutevole

FRUIZIONE INCIDENTALE



L'utente è sempre intento a fare altro (camminare-guidare)

SPLIT SECOND



La percezione deve avvenire in una frazione di secondo

NO AUDIO



Il DOOH non è un audiovisivo (l'audio può essere solo facoltativo)

VERTICALITÀ



Il media si dispone come l'utente (in posizione eretta) per dialogare con lui

Gerarchizza ed enfatizza le informazioni

CONTESTO



Il media deve adattarsi (digital billboards) al contesto non viceversa (out door tv)

1 IMMAGINI IN MOVIMENTO, DUE MODI DIFFERENTI DI RIPRODURRE LA REALTÀ:



VIDEO

Immagini «**live**»

RIPRESE CON LA
VIDEOCAMERA



ANIMAZIONE
(grafica animata)

Immagini **sintetiche**

PRODOTTE
AL COMPUTER

IN MEDIA PERCHÉ L'ANIMAZIONE È MEGLIO DEL VIDEO?

GRAFICA ANIMATA : Digital Out Of Home
=
GRAFICA : Out Of Home tradizionale

L'animazione applica gli stessi principi utilizzati
nella composizione di un buon manifesto con
l'aggiunta del movimento:

Semplicità



Sintesi



Decisione



Leggibilità



GLOSSARIO

VIDEO	Immagine in movimento ripresa dalla realtà
ANIMAZIONE	Immagine in movimento riprodotta al computer
FRAME	Fotogrammi al secondo - frequenza delle immagini in un video o in un animazione
FULL HD (1080x1920)	Tipo di risoluzione video supportata dagli schermi LCD IGPDecaux

TECNICHE VIDEO

ANIMAZIONE 2D	Immagini create a computer utilizzando programmi di grafica (Adobe)
ANIMAZIONE 3D	Corpo solido creato a computer come modello digitale composto da poligoni
SLOW MOTION	Velocità del movimento inferiore a quella reale
FULL MOTION	Video in cui il movimento è continuo
SLIGHT MOTION	Video in cui c'è una piccola quantità di movimento (tempo e spazio)
TIME LAPSE	Velocità del movimento superiore a quella reale
STOP MOTION	Ogni fotogramma viene riprodotto 1 - 2 - 3 volte
GIF ANIMATE	Sequenza di immagini digitali che riproducono un movimento unico in LOOP