

Contenidos 3D para realidad virtual, una potente herramienta en marketing

La realidad virtual se ha convertido en una herramienta sorprendente en el mercado publicitario. Pensada para dar una mayor experiencia con más puntos de vista a jugadores de videoconsolas, las acciones publicitarias aprovechan este recurso para que las marcas empiecen a ofrecer experiencias virtuales con interacción entre los usuarios y los productos o servicios que ofrecen

La realidad virtual ha sorprendido al mercado publicitario con su cada vez mayor implementación en campañas de marketing. La herramienta, inicialmente pensada para dar un nuevo punto de vista y mayor experiencia a los jugadores de videoconsolas, la realidad virtual ha conseguido abrirse hueco en las acciones publicitarias y, actualmente, las marcas ya empiezan a ofrecer experiencias virtuales interactuando con sus productos o servicios.

A partir de las técnicas de modelado y animación 3D hoy en día los clientes o el público objetivo de las marcas pueden ser trasladados a espacios virtuales en los que, a la vez que disfrutan de una experiencia realista, puedan interactuar y vivir prácticas con los productos o servicios ofrecidos.

“En este campo es muy importante tener experiencia y aprender a través de ella”, explica David Jaques, director de proyectos de Pixelon, empresa puntera que trabaja en el sector desde hace más de 10 años. “Seguimos el ritmo de las novedades tecnológicas, hemos trabajado desde experiencias sensoriales, navegación virtual por procesos de fabricación, hasta el ya conocido por todos vídeo 360”.

Estos potenciales recursos pueden aplicarse en ferias y eventos, campañas publicitarias conducidas por el propio cliente o campañas dirigidas por agencias de comunicación. Precisamente, una de sus destacadas virtudes es su adaptabilidad a todos los proyectos que las empresas tengan en mente.

La realidad virtual puede desarrollarse para el visionado de un espacio en concreto en 180° o en 360°. Para la navegación con visión 360°, una cámara conduce al usuario por un recorrido concreto. En ambas opciones se ofrece la capacidad de interactividad gracias a la integración de controles mediante tecnología Bluetooth®.

Gracias a la implementación del vídeo 360° como herramienta común en el portal de vídeos por excelencia YouTube, ahora es mucho más sencillo poder hacer llegar las experiencias a todo aquel que disponga de un Smartphone compatible. Hasta el momento, los terminales de media gama y gama alta son compatibles con esta tecnología, debido a que disponen de la tecnología de giroscopio. El resto, solo disponen de acelerómetro, tecnología insuficiente para poder usar el dispositivo en unas gafas tipo Google Cardboard.

Pixelon ofrece un gran abanico de aplicaciones para las experiencias en realidad virtual y pone a la disposición de los usuarios más exigentes y avanzados un equipo comercial profesional para una asesoría e informe de todas las posibilidades. Pixelon responde siempre en menos de 48h y sin compromiso. Las primeras propuestas económicas se obtienen en un plazo comprendido entre los 2 y los 5 días hábiles aproximadamente.

Ejemplo de trabajos realizados por el estudio: https://www.youtube.com/watch?v=RW_idgQ1Mks y más contenidos disponibles en el canal de vídeos en YouTube.

Pixelon – Estudio de Animación 3D
10 años realizando lo que hasta ahora solo podías imaginar

Puedes ponerte en contacto con Pixelon desde la página web www.pixelon.es, por teléfono 93.114.23.94 o por correo electrónico: info@pixelon.es

Datos de contacto:

Pixelon - Estudio de Animación 3D
David Jaques
931142394

Nota de prensa publicada en: [08304](#)

Categorías: [Artes Visuales](#) [Comunicación](#) [Marketing](#) [E-Commerce](#) [Dispositivos móviles](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>