Идея, как сделать из исходных нижних оценок новые.

Разобьём наш куб $[0,1]^d$ на a^d маленьких кубов следующим образом: по каждому направлению поделим на a частей, то есть проведем a-1 гиперплоскость.

Теперь эти гиперплоскости сделаем "толстыми": шириной хотя бы 2r/a. (Тут есть детали про то, чтобы они поместились. Ну, если r < 1/2, то поместятся. Но можно будет взять не a, а $const \cdot a$, и ничего асимптотически не испортится. Так что дальше я все выражения буду иметь в виду с точностью до константы.) Наша картинка такая: d(a-1) толстые гиперплоскости и a^d маленьких кубов со стороной 1/a (тут надо будет подобрать константы, чтобы все получилось). Причем шары из маленьких кубиков между собой не пересекаются.

А теперь наше событие $K \geqslant n$ следует из такого: что в объединении толстых гиперплоскостей нет центров шаров и в каждом маленьком кубике минимальное необходимое количество шаров, чтобы закодировать картинку, хотя бы n/a^d . Причем эти события независимы, так как шары из маленьких кубиков не пересекаются.

Вероятность того, что в объединении толстых гиперплоскостей нет центров, – это $e^{-a^d\lambda \operatorname{vol}_d(U)}$, где U – то самое объединение. Его объем порядка 2r, то есть константа.

Вероятность того, что в кубике со стороной 1/a шариков с радиусом r/a потребуется хотя бы n/a^d , — это с точностью до гомотетии наша исходная оценка для n/a^d (а интенсивность здесь как раз λ).

То есть наша итоговая вероятность оценивается снизу так:

$$\mathbb{P}(K_a \geqslant n) \geqslant e^{-a^d \lambda \cdot const} \cdot (\mathbb{P}(K \geqslant n/a^d))^{a^d}$$
.

(На самом деле, вроде будет так: $e^{-a^d\lambda \cdot const} \cdot (\mathbb{P}(K \geqslant n/(const \cdot a^d)))^{const \cdot a^d}$.) Когда возьмем экспоненту, получится

$$\exp\left(-bn(\log n - \log a^d)(1 + o(1))\right).$$

В случае l_1 сходится с тем, что Вы посоветовали сделать, а заодно и с полученной уже верхней оценкой. И кажется, это работает для всех норм сразу, поэтому не придется что-то выдумывать отдельно для l_{∞} .