

إنتاج مشاهد ثلاثية الأبعاد • PLINTH RENDER STUDIO

Halo Launch Renders

حزمة عروض واقعية ثلاثية الأبعاد من 12 لقطة، أُعدت لإطلاق علبة
شحن سماعات Halo Audio الجديدة عالميًا.



01

الفرصة

يُطرح جيل سماعات الأذن الجديد من Halo Audio عالميًا خلال ستة أسابيع، بخمسة ألوان تشطيب مختلفة — ولن يكون المنتج الفعلي بين يدي المراجعين إلا قبل ثلاثة أيام من الإعلان. مهمة Plinth Render Studio هي ضمان أن تكون كل صورة رئيسية وفيديو ومشهد نمط حياة واقعية تمامًا، ومتوافقة مع الهوية، وجاهزة قبل شحن أي وحدة.

لماذا الآن

تستعد Halo Audio لإطلاق الجيل الثاني من علبة سماعاتها بخمسة ألوان تشطيب، وتحتاج حملة الإطلاق — الإعلانات المدفوعة على وسائل التواصل الاجتماعي، وصفحة تفاصيل المنتج، وأكشاك التجزئة، وفيديو الكلمة الافتتاحية — إلى صور نهائية قبل أسابيع من وصول العينات الفعلية إلى المصورين أو تجار التجزئة. لا يمكن لجلسة تصوير استوديو تقليدية أن تسبق الإنتاج بهذا القدر، كما لا يمكن إعادة التصوير بتكلفة معقولة إذا تغيّر تشطيب أو زاوية في مرحلة متأخرة.

يقترح استوديو Plinth Render مشروع عروض ثلاثية الأبعاد واقعية مدته ستة أسابيع: أصل ثلاثي الأبعاد رئيسي واحد، مظلل ومضاء ليطابق عينات CMF الفعلية ضمن هامش تفاوت Delta-E واحد، يُستخدم لإنتاج اثني عشر لقطة رئيسية ثابتة، ورسم متحرك دوار بزوايا 360°، وفيديو إطلاق سينمائي مدته 30 ثانية، وثلاثة مشاهد نمط حياة سياقية. توضح الأقسام التالية المنهجية والمخرجات والجدول الزمني والاستثمار.

6

أسابيع

من الانطلاق إلى التسليم النهائي

5

ألوان تشطيب تمت مطابقتها

12

مشاهد رئيسية تم تسليمها

الطلب ●

انضم إلى الجولة

نقوم بجمع التمويل لدعم خارطة الطريق الموضحة في الصفحة السابقة. يسر Plinth Render Studio الترحيب بمحادثة متابعة خلال هذا الربع.

اعتمدوا هذا العرض ويمكننا حجز موعد الانطلاق لأسبوع 6 فبراير. ردوا على هذه الوثيقة أو راسلونا على hello@plinthrender.com.