

استوديو PLINTH للرندير — معرض أعمال الاستوديو

أعمال مختارة وإمكانيات

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



عن الاستوديو

حزمة تصوير ورسوم متحركة ثلاثية الأبعاد واقعية مدتها ستة أسابيع — اثنا عشر لقطة رئيسية بالإضافة إلى حلقة إطلاق — أعدت لإطلاق Halo Audio العالمي لعلبة سماعاتها اللاسلكية.

كيف نعمل

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 أسبوعين 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 تغير تشطيب أو زاوية في مرحلة متأخرة.

يقترح استوديو Plinth Render مشروع عروض ثلاثية الأبعاد واقعية مدته ستة أسابيع: أصل ثلاثي الأبعاد رئيسي واحد، مظهر ومضاء ليطابق عينات CMF الفعلية ضمن هامش تفاوت Delta-E واحد، يُستخدم لإنتاج اثني عشر لقطة رئيسية ثابتة، ورسم متحرك دوار بزاوية 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

اعمل معنا

ابدأ مشروعًا

يبدأ كل مشروع بمحادثة حول ما تسعى فعليًا إلى تغييره. يرّد Plinth Render Studio خلال يوم عمل واحد.

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