



PLINTH RENDER STUDIO — إنتاج تصاميم ثلاثية الأبعاد

مواصفات المتطلبات

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

2026

المقدمة والنطاق

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.

الغرض والجمهور المستهدف

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 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.

المتطلبات الوظيفية

المعرف	المتطلب	الأولوية
R-01	يجب أن تتطابق الأصول ثلاثية الأبعاد النهائية مع عينات CMF الفعلية ضمن تفاوت لوني قدره درجة دلتا-E واحدة	إلزامي
R-02	تسليم جميع صور العرض الرئيسية الاثنتي عشرة بدقة 4K، جاهزة للطباعة والويب	إلزامي
R-03	استلام عينات المنتج الفعلية لجميع التشطيبات الخمسة قبل بدء النمذجة	إلزامي
R-04	يجب أن يعمل رسم الدوران المتحرك بحلقة سلسلة دون خط لحام مرئي	إلزامي
R-05	تسليم فيديو الإطلاق الرئيسي بنسبتي عرض إلى ارتفاع 9:16 و 16:9	مرغوب