

HALO AUDIO مُنْذَ

بيان نطاق العمل

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



نظرة عامة والأهداف

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

الخلفية والأهداف

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، 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.

المخرجات

التصويرات

01

12 لقطة تصيير رئيسية للمنتج

لقطات ثابتة واقعية بدقة 4K لعلبة السماعات عبر خمس ألوان تشطيب مختلفة، مضاءة ومركبة للاستخدام في وسائل التواصل المدفوعة وصفحات المنتج.

التصويرات

02

رسوم متحركة دوارة 360 درجة

رسوم متحركة دوارة بحلقة سلسلة مدتها 10 ثوانٍ لصفحة المنتج وأكشاك البيع بالتجزئة.