

ÄNDERUNGSANTRAG

Änderungsantrag

3D-Render-Produktion

VON

Plinth Render Studio480 Folsom St, San Francisco, CA 94105,
United States

AN

Halo Audio1180 Bryant St, San Francisco, CA 94103,
United States

Dieser Änderungsantrag ändert die unten genannte Leistungsbeschreibung. Er wird erst wirksam, sobald beide Parteien ihn unterzeichnet haben.

ÄNDERUNGSANTRAG
NR.**CR-2026-
0134**DATUM DES
INKRAFTTRETENS**6. Februar
2026**

ÄNDERT

**SOW-2026-
0512**

AUSGESTELLT

**23. Januar
2026**

Plinth Render Studio LLC

Vertraulich — erstellt für Halo Audio. Nicht zur Weitergabe über die genannten Parteien hinaus.

AUF EINEN BLICK

ÄNDERUNGSANTRAG

EINGEREICHT

CR-2026-0134

ÄNDERUNGSANTRAG CR-2026-0134	EINGEREICHT AM 23. Januar 2026	URSPRÜNGLICHER SOW SOW-2026-0512 · Halo Launch Renders	DRINGLICHKEIT Hoch
STATUS EINGEREICHT	EINGEREICHT VON Plinth Render Studio, San Francisco	ANTWORT ERFORDERLICH BIS 20. Februar 2026	

AUF EINEN BLICK

Was diese Änderung betrifft

ÄNDERT SOW-2026-0512 Leistungsbeschreibung	ZUSÄTZLICHE GEBÜHR \$52,000 \$52,000 zzgl. california Umsatzsteuer — digitale Kreativdienstleistungen befreit	ÜBERARBEITETER VERTRAGSWERT \$61,500 Einschließlich dieser Änderung
WIRKSAM AB 6. Februar 2026 Nach Genehmigung durch beide Parteien	EINGEREICHT VON Plinth Render Studio Genehmigt von Priya Nair	

01

Zusammenfassung der Änderung

Halo Audio hat beantragt, das Render-Paket um eine zweite SKU zu erweitern – das Ladecase für die Kopfhörer – sowie um eine sechste Farbvariante, mit vier zusätzlichen Hero-Renderings und einer Lifestyle-Szene für das Ladecase, was einen revidierten Gesamtbetrag von 61.500 \$ ergibt.

Begründung

Halo Audio bringt sein Kopfhörer-Case der zweiten Generation in fünf Farbvarianten auf den Markt, und die Launch-Kampagne – bezahlte Social-Media-Werbung, die Produktdetailseite, Einzelhandelskioske und das Keynote-Video – benötigt fertige Bildwelten Wochen bevor physische Musterexemplare Fotografen oder Händler erreichen. Ein klassisches Studio-Shooting kann diesem Vorlauf zur Produktion nicht so weit vorausgehen, und es lässt sich nicht kostengünstig wiederholen, wenn sich eine Oberfläche oder ein Blickwinkel spät noch ändert.

Plinth Render Studio schlägt ein sechswöchiges Engagement für fotorealistisches 3D-Rendering vor: ein einziges 3D-Master-Asset, das mit physischen CMF-Mustern innerhalb einer Delta-E-Toleranz schattiert und beleuchtet wird und zwölf Hero-Stills, eine 360°-Turntable-Animation, ein 30-sekündiges Launch-Hero-Video und drei kontextbezogene Lifestyle-Szenen speist. Die folgenden Abschnitte beschreiben den Ansatz, die Leistungen, den Zeitplan und die Investition.

Die Herausforderung

Der Launch-Termin von Halo Audio steht fest, doch die physischen Produktionsmuster in allen fünf Oberflächen sind erst kurz vor der Ankündigung fotografiebereit – zu spät, als dass ein klassisches Studio-Shooting das vollständige, von der Kampagne benötigte Asset-Set liefern könnte.

Jede Oberfläche muss zudem auf dem Bildschirm korrekt wirken: matte, glänzende und satinierte Oberflächen verhalten sich unter Studiolicht sehr unterschiedlich, und ein Rendering, das nicht mit den physischen CMF-Mustern übereinstimmt, fällt sofort auf, sobald das Produkt ausgeliefert wird.

Unser Ansatz

Wir erstellen ein einziges 3D-Master-Asset aus CAD- und physischen CMF-Referenzen, das für jede Oberfläche innerhalb einer engen Farbtoleranz schattiert und beleuchtet wird, und beleuchten es dann exakt so, wie es ein Studiofotograf tun würde – Softbox-Rig, nahtloser Hintergrund, kontrollierte Glanzlichter.

Dieses eine Asset speist anschließend jede Leistung: Hero-Stills, die Turntable-Loop, das Launch-Video und die Lifestyle-Composites – eine späte Änderung der Oberfläche oder ein neuer Blickwinkel bedeuten so kein erneutes Shooting, sondern lediglich ein erneutes Rendering.

Position	Änderung (Hinzufügen/Entfernen/ Ändern)	Beschreibung
Umfang	5 Farbvarianten, 1 SKU (Kopfhörer-Case)	6 Farbvarianten, 2 SKUs (Case + Ladedock)
Hero-Renderings	12 Renderings	16 Renderings (+4)
Lifestyle-Szenen	3 Szenen	4 Szenen (+1 Schreibtisch-Dock-Szene)
Auftragsgebühr	\$52,000	61.500 \$ (+9.500 \$)
Endabgabe	Woche 6	Woche 7 (+1 Woche)



PHASE

Woche 1 · Kickoff & CMF-Referenz

Physische Muster erhalten, Referenzen erfasst, Kamera- und Lichtplan abgestimmt.



PHASE

Wochen 2–3 · Modellierung & Shading

3D-Modell erstellt und für jede Farbvariante schattiert.



PHASE

Woche 4 · Beleuchtung & Hero-Stills

Studio-Lichtaufbau eingerichtet und die zwölf Hero-Stills gerendert.



PHASE

Woche 5 · Animation & Lifestyle-Szenen

Turntable, Hero-Video und Lifestyle-Composites erstellt.

Tätigkeit	Stunden	Satz	Betrag
 3D-Modellierung & Shading Master-Modell erstellt und über fünf Farbvarianten hinweg schattiert	1	\$14,000	\$14,000
 Studiobleuchtung & Hero-Stills Zwölf 4K-Hero-Renderings, beleuchtet und zusammengesetzt	12	\$900 / render	\$10,800
 Turntable-Animation 10-sekündige nahtlose 360°-Loop	1	\$6,200	\$6,200
 Launch-Hero-Video 30-sekündige filmische Animation, zwei Seitenverhältnisse	1	\$11,500	\$11,500
 Lifestyle-Composite-Szenen Drei kontextbezogene Lifestyle-Renderings	3	\$1,500 / scene	\$4,500
Zusätzliche Gebühr			\$52,000

Ursprünglicher Vertragswert
(SOW-2026-0512) **\$52,000**

Zusätzliche Gebühr (dieser
Änderungsantrag) **\$52,000**

Neue Gesamtsumme **\$61,500**

**Neue
Gesamtsumme** **\$61,500**

Alle Beträge verstehen sich in USD und exklusive anfallender Steuern. Die zusätzliche Gebühr wird gemäß dem Meilensteinplan des ursprünglichen SOW abgerechnet: 50 % bei Genehmigung dieser Änderung und 50 % beim Go-Live.

ZAHLUNGSPLAN

Fälligkeit der einzelnen Raten

Nr.	Meilenstein	Auslöser	Anteil	Betrag
01	Woche 1 · Kickoff & CMF-Referenz	6. Februar 2026	50%	\$26,000
02	Wochen 2–3 · Modellierung & Shading	Bei Lieferbeginn	50%	\$26,000
Gesamt (netto)			100%	\$52,000

Die Raten werden entsprechend den oben genannten Meilensteinen in Rechnung gestellt und sind innerhalb von 30 Tagen nach Rechnungsdatum fällig. Alle Beträge verstehen sich in USD zzgl. california Umsatzsteuer — digitale Kreativdienstleistungen befreit.



Annahmen und Genehmigungsbedingungen

Physische Muster aller fünf Oberflächen werden vor Beginn der Modellierung als CMF-Referenz bereitgestellt, und eine verantwortliche Person ist befugt, Farbübereinstimmungen zu genehmigen und jede Leistungsrunde final abzunehmen. Zwei Überarbeitungsrunden pro Leistung sind enthalten; weitere Runden werden zum Standardstundensatz abgerechnet. Dieses Angebot gilt für Aufträge, die am oder vor dem 20. Februar 2026 beginnen.

Mit der Unterschrift unten werden der Umfang, der überarbeitete Zeitplan und die zusätzliche Gebühr dieses Änderungsantrags genehmigt, und die entsprechende Änderung des ursprünglichen Leistungsverzeichnisses wird autorisiert.



FÜR HALO AUDIO

Priya Nair

VP of Brand Marketing

Datum



FÜR PLINTH RENDER STUDIO

Plinth Render Studio

Bevollmächtigter Unterzeichner

Datum



Plinth Render Studio

480 Folsom St, San Francisco, CA 94105, United States

hello@plinthrender.com · +1 415 555 0142 · plinthrender.com

Plinth Render Studio LLC · EIN 94-3312876