

ERSTELLT FÜR HALO AUDIO

Leistungsbeschreibung

Ein 12-teiliges fotorealistisches Render-Paket für den weltweiten Launch von Halo Audios neuem Kopfhörer-Ladecase.



Inhalt

01	Auf einen Blick	2
02	Umfang, Zeitplan & Honorar	3
03	Überblick & Ziele	4
04	Hintergrund & Ziele	4
05	Leistungen	4
06	Arbeitsstränge	6
07	Workstream-Spezifikation	6
08	Zeitplan	7
09	Abnahmekriterien	7
10	Kostenaufstellung	8
11	Kostenübersicht	8
12	Zahlungsplan	9
13	Annahme	10

AUF EINEN BLICK

SOW

ENTWURF

SOW-2026-0512

ERSTELLT FÜR Halo Audio — Priya Nair, VP Brand Marketing	ERSTELLT VON Plinth Render Studio, San Francisco	SOW-NUMMER SOW-2026- 0512	STARTDATUM 6. Februar 2026
DAUER 3D-Render- Produktion	STATUS Entwurf — zur Prüfung		

 AUF EINEN BLICK **Umfang, Zeitplan und Honorar**

ARBEITSBEREICH

3D-Render-Produktion

Ein 12-teiliges fotorealistisches Render-Paket für den weltweiten Launch von Halo Audios neuem Kopfhörer-Ladecase.

BEGINN

6. Februar 2026

Bei Gegenzeichnung

DAUER

6 Wochen

Gestaffelt gemäß nachstehendem Zeitplan

HONORAR

\$52,000

\$52,000 zzgl. california Umsatzsteuer — digitale Kreativdienstleistungen befreit

ANGENOMMEN VON

Priya Nair

VP of Brand Marketing

01

Überblick & Ziele

Ein sechswöchiges Paket aus fotorealistischen 3D-Renderings und Animationen – zwölf Hero-Shots plus eine Launch-Loop-Animation – erstellt für den globalen Markteinführungslaunch der Earbuds-Ladehülle von Halo Audio.

Hintergrund & Ziele

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.

Leistungen

01

RENDERINGS

12 Hero-Produkt-Renderings

Fotorealistische 4K-Standbilder der Earbuds-Ladehülle in fünf Farbvarianten, beleuchtet und für Paid Social und Produktseiten (PDP) komponiert.

02

RENDERINGS

360°-Drehteller-Animation

Eine 10-sekündige nahtlose Loop-Drehteller-Animation für die Produktseite und Kioske im Einzelhandel.

03

ANIMATION

Launch-Hero-Video

Eine 30-sekündige cinematische Hero-Animation für die Launch-Keynote und bezahlte Videoplatzierungen.

04

ASSETS

Lifestyle-Composite-Szenen

Drei kontextbezogene Lifestyle-Renderings – Schreibtisch, Sporttasche, öffentlicher Nahverkehr – erstellt aus demselben 3D-Asset.

05

ASSETS

Verpackungs-Render-Set

Fotorealistische Renderings der Einzelhandelsverpackung für E-Commerce- und Pressekit-Zwecke.

NICHT IM LEISTUNGSUMFANG ENTHALTEN

- Physische Produktfotografie oder Studio-Fototage
- Motion Graphics über das 30-sekündige Hero-Video hinaus (z. B. vollständige Werbe-Cutdowns)
- AR/3D-Konfigurator oder webbasierte interaktive Umsetzungen
- Übersetzung bzw. Lokalisierung von Bildschirmtexten für internationale Märkte

01 Fotorealistische Präzision

Studio-Beleuchtung und -Schattierung auf professionellem Niveau, abgestimmt auf physische CMF-Muster, nicht von einem Fotoshooting zu unterscheiden.

02 Ein Asset, jedes Format

Ein einziges Master-3D-Modell versorgt Standbilder, Animationen und Lifestyle-Szenen — keine Nachdrehs für neue Formate.

03 Bereit für den Launch-Tag

Jedes Liefergut ist embargobelegt, mit Wasserzeichen versehen und für eine einzige koordinierte Veröffentlichung vorbereitet.

SPEZIFIKATION

Workstream-Spezifikation

Ref.	Position	Spezifikation	Aufwand	Vorlaufzeit	Einzelpreis
SP C-01	3D-Modellierung & Shading	Master-Modell erstellt und über fünf Farbvarianten hinweg schattiert	1	19. April 2026	\$14,000
SP C-02	Studiobeleuchtung & Hero-Stills	Zwölf 4K-Hero-Renderings, beleuchtet und zusammengesetzt	12	19. April 2026	\$900 / render
SP C-03	Turntable-Animation	10-sekündige nahtlose 360°-Loop	1	19. April 2026	\$6,200
SP C-04	Launch-Hero-Video	30-sekündige filmische Animation, zwei Seitenverhältnisse	1	19. April 2026	\$11,500

SPC-05	Lifestyle-Composite-Szenen	Drei kontextbezogene Lifestyle-Renderings	3	19. April 2026	\$1,500 / scene
--------	----------------------------	---	---	----------------	-----------------

Die Spezifikationen werden mit der Abnahme festgelegt; jede Änderung wird über das in diesem Dokument beschriebene Änderungsverfahren abgewickelt.

- 

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.
- 

PHASE

Woche 6 · Prüfung, Retusche & Lieferung

Kundenprüfung, Farbkorrektur-Durchgang und Lieferung der finalen Assets.

Abnahmekriterien

Ref.	Anforderung	Priorität
R-01	Das endgültige 3D-Asset muss den physischen CMF-Mustern innerhalb einer Delta-E-Farbtoleranz entsprechen	Muss

R-02

Alle zwölf Hero-Renderings werden in 4K-Auflösung geliefert, druck- und webtauglich

Muss**R-03**

Physische Produktmuster aller fünf Ausführungen müssen vor Beginn der Modellierung eingegangen sein

Muss**R-04**

Die Turntable-Animation muss nahtlos ohne sichtbare Naht in Schleife laufen

Muss**R-05**

Das Launch-Hero-Video wird sowohl im Seitenverhältnis 16:9 als auch 9:16 geliefert

Sollte

Arbeitsbereich	Wochen	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
Zwischensumme Honorare			\$52,000

Honorare

\$52,000

Gesamt

\$52,000

Gesamt

\$52,000

Alle Beträge verstehen sich in USD und exklusive geltender Steuern. Honorare werden in drei Meilensteinen abgerechnet: 40 % bei Unterzeichnung, 30 % bei Baubeginn, 30 % beim Go-Live.

ZAHLUNGSPLAN

Fälligkeit der einzelnen Raten

Nr.	Meilenstein	Auslöser	Anteil	Betrag
01	Woche 1 · Kickoff & CMF-Referenz	6. Februar 2026	40%	\$20,800
02	Wochen 2–3 · Modellierung & Shading	Bei Lieferbeginn	30%	\$15,600
03	Woche 4 · Beleuchtung & Hero-Stills	Bei Abnahme des Meilensteins	30%	\$15,600
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.

Mit der Gegenzeichnung unten werden Umfang, Zeitplan, Abnahmekriterien und Honorare dieser Leistungsbeschreibung akzeptiert und der Arbeitsbeginn zum angegebenen Startdatum 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