



PLINTH RENDER STUDIO — PRODUCCIÓN DE RENDERS 3D

Especificación de Requisitos

Un paquete de renders fotorrealistas de 12 tomas creado para el lanzamiento mundial del nuevo estuche de auriculares inalámbricos de Halo Audio.

2026

Contenido

01	Control de documentos	2
02	Introducción y alcance	3
03	Propósito y público	3
04	Requisitos funcionales	3
05	Requisitos no funcionales	5
06	Módulos del producto	5
07	Especificación de componentes	6
08	Supuestos, restricciones y dependencias	7
09	Fases de lanzamiento	7

DE UN VISTAZO

Control de documentos

ESPECIFICACIÓN REQ-2026-0512 Emitido el 23 de enero de 2026	PREPARADO POR Plinth Render Studio San Francisco, CA 94105	PROPIETARIA Priya Nair VP de Marketing de Marca, Halo Audio
ESTADO Para revisión Línea base fijada en la aprobación	REQUISITOS 8 Funcionales y no funcionales	

01

Introducción y alcance

El nuevo estuche de auriculares de Halo Audio se lanza mundialmente en seis semanas, en cinco colores de acabado distintos, y el producto físico no estará en manos de los críticos hasta tres días antes del anuncio. La tarea de Plinth Render Studio es garantizar que cada imagen principal, video y escena de estilo de vida sea fotorrealista, fiel a la marca y esté lista antes de que se envíe una sola unidad.

Propósito y público

Halo Audio está lanzando la segunda generación de su estuche de auriculares en cinco acabados de color, y la campaña de lanzamiento —redes sociales de pago, la página de detalle del producto, kioscos minoristas y el video de la presentación— necesita imágenes terminadas semanas antes de que las muestras físicas lleguen a los fotógrafos o a los minoristas. Una sesión de estudio tradicional no puede adelantarse tanto a la producción, y no se puede volver a fotografiar de forma económica si un acabado o un ángulo cambian tarde.

Plinth Render Studio propone un proyecto de renders 3D fotorrealistas de seis semanas: un único activo 3D maestro, sombreado e iluminado para coincidir con las muestras físicas CMF dentro de una tolerancia de un Delta-E, que da vida a doce fotos principales, una animación de giro de 360°, un video principal de lanzamiento de 30 segundos y tres escenas de estilo de vida en contexto. Las secciones siguientes exponen el enfoque, los entregables, el cronograma y la inversión.

Requisitos funcionales

ID	Requisito	Prioridad
R-01	El activo 3D final debe coincidir con las muestras físicas de CMF dentro de una tolerancia de color Delta-E	Obligatorio

R-03	Las muestras físicas del producto para los cinco acabados se reciben antes de comenzar el modelado	Obligatorio
R-04	La animación de mesa giratoria debe repetirse sin costuras visibles	Obligatorio
R-05	El video principal de lanzamiento se entrega en relaciones de aspecto 16:9 y 9:16	Deseable
R-06	El activo 3D maestro y el rig de iluminación se entregan en un formato estándar de la industria	Deseable
R-07	Se incluye una ronda de revisiones del cliente por entregable	Obligatorio
R-08	Todos los renders quedan embargados y con marca de agua hasta la fecha de lanzamiento público	Obligatorio

ID	Prioridad	Requisito
R-01	Obligatorio	El activo 3D final debe coincidir con las muestras físicas de CMF dentro de una tolerancia de color Delta-E
R-02	Obligatorio	Los doce renders principales se entregan en resolución 4K, listos para impresión y web
R-03	Obligatorio	Las muestras físicas del producto para los cinco acabados se reciben antes de comenzar el modelado
R-04	Obligatorio	La animación de mesa giratoria debe repetirse sin costuras visibles
R-05	Deseable	El video principal de lanzamiento se entrega en relaciones de aspecto 16:9 y 9:16

01

Modelado y sombreado de activos

Modelo 3D de alta precisión del estuche y los auriculares, ajustado a referencias físicas de CMF en cinco acabados.

02

Iluminación y montaje de estudio

Un sistema de iluminación de estudio calibrado para reflejos especulares consistentes y fotorrealistas en cada toma.

03

Producción de fotos fijas hero

Doce renders hero compuestos, iluminados y retocados para uso en la campaña de lanzamiento.

04

Turntable y movimiento

Animación de turntable a 360° y el video hero de lanzamiento de 30 segundos, renderizado y con corrección de color.

05

Composición de escenas de estilo de vida

Tres escenas de estilo de vida en contexto construidas alrededor del activo 3D terminado.

06

Control de calidad de color y acabado

Igualación de color lado a lado con muestras físicas de CMF para mantener cada acabado fiel a la marca.

ESPECIFICACIÓN

01

Especificación de componentes

Ref.	Ítem	Especificación	Unidades	Plazo	Precio unitario
SP C- 01	Modelado y sombreado 3D	Modelo maestro construido y sombreado en los cinco acabados de color	1	19 de abril de 2026	\$14,000
SP C- 02	Iluminación de estudio y fotos principales	Doce renders principales en 4K, iluminados y compuestos	12	19 de abril de 2026	\$900 / render
SP C- 03	Animación de giro	Bucle continuo de 360° de 10 segundos	1	19 de abril de 2026	\$6,200

SPC-04	Video principal de lanzamiento	Animación cinematográfica de 30 segundos, dos relaciones de aspecto	1	19 de abril de 2026	\$11,500
SPC-05	Escenas compuestas de estilo de vida	Tres renders de estilo de vida en contexto	3	19 de abril de 2026	\$1,500 / scene
SPC-06	Conjunto de renders de empaque	Renders de empaque minorista para comercio electrónico y prensa	1	19 de abril de 2026	\$3,000

Las especificaciones quedan fijadas en el momento de la aceptación; cualquier cambio se gestiona mediante el procedimiento de control de cambios establecido en este documento.

01

Fidelidad fotorrealista

Iluminación y sombreado de nivel estudio, ajustados a muestras físicas de CMF, indistinguibles de una sesión fotográfica.

02

Un solo activo, todos los formatos

Un único modelo 3D maestro alimenta fotos fijas, animaciones y escenas de estilo de vida, sin necesidad de nuevas sesiones para nuevos formatos.

03

Listo para el día de lanzamiento

Cada entregable embargado, marcado con marca de agua y preparado para un lanzamiento único y coordinado.



PHASE

Semana 1 · Inicio y referencia CMF

Muestras físicas recibidas, referencias registradas, plan de cámara e iluminación acordado.



PHASE

Semanas 2–3 · Modelado y sombreado

Modelo 3D construido y sombreado para coincidir con cada acabado de color.



PHASE

Semana 4 · Iluminación y fotos principales

Rig de iluminación de estudio configurado y las doce fotos principales renderizadas.



PHASE

Semana 5 · Animación y escenas de estilo de vida

Giro, video principal y compuestos de estilo de vida producidos.



Plinth Render Studio



480 Folsom St, San Francisco, CA 94105, Estados Unidos

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

Plinth Render Studio LLC · EIN 94-3312876