

PREPARADO PARA HALO AUDIO

Alcance de trabajo

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



Contenido

01	De un vistazo	3
02	Alcance, cronograma & honorarios	4
03	Resumen y objetivos	5
04	Contexto y metas	5
05	Entregables	5
06	Flujos de trabajo	6
07	Especificación del flujo de trabajo	7
08	Cronograma	7
09	Criterios de aceptación	8
10	Desglose de honorarios	9
11	Resumen de costos	9
12	Calendario de pagos	10
13	Aceptación	10

DE UN VISTAZO

SOW

BORRADOR

SOW-2026-0512

PREPARADO PARA Halo Audio — Priya Nair, VP de Marketing de Marca	PREPARADO POR Plinth Render Studio, San Francisco	NÚMERO DE SOW SOW-2026- 0512	FECHA DE INICIO 6 de febrero de 2026
DURACIÓN Producción de Renderizado 3D	ESTADO Borrador — para revisión		

 DE UN VISTAZO **Alcance, cronograma y honorarios**

FLUJO DE TRABAJO

**Producción de
Renderizado 3D**

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

INICIO

6 de febrero de 2026

Con la contrafirma

DURACIÓN

6 semanasPor fases según el
calendario siguiente

HONORARIOS

\$52,000

\$52,000, más impuesto
sobre ventas de california
— servicios creativos
digitales exentos

ACEPTADO POR

Priya Nair

VP de Marketing de Marca

01

Resumen y objetivos

Un paquete de renderizado y animación 3D fotorrealista de seis semanas: doce tomas principales más un bucle de lanzamiento, creado para el lanzamiento global del estuche de auriculares de Halo Audio.

Contexto y metas

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.

Entregables

02

RENDERS

Animación de mesa giratoria 360°

Una animación de mesa giratoria en bucle continuo de 10 segundos para la página de producto y quioscos minoristas.

03

ANIMACIÓN

Video principal de lanzamiento

Una animación cinematográfica principal de 30 segundos para el evento de lanzamiento y ubicaciones de video pagas.

04

RECURSOS

Escenas compuestas de estilo de vida

Tres renders de estilo de vida en contexto —escritorio, bolsa de gimnasio, tránsito— creados a partir del mismo activo 3D.

05

RECURSOS

Conjunto de renders de empaque

Renders fotorrealistas del empaque minorista para uso en comercio electrónico y kit de prensa.

FUERA DEL ALCANCE

- Fotografía física del producto o días de sesión en estudio
- Gráficos en movimiento más allá del video principal de 30 segundos (p. ej. recortes publicitarios completos)
- Configurador AR/3D o construcciones interactivas basadas en web
- Traducción o localización de texto en pantalla para mercados internacionales

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.



ESPECIFICACIÓN



Especificación del flujo de trabajo

Ref.	Ítem	Especificación	Esfuerzo	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
SP C- 04	Video principal de lanzamiento	Animación cinematográfica de 30 segundos, dos relaciones de aspecto	1	19 de abril de 2026	\$11,500
SP C- 05	Escenas compuestas de estilo de vida	Tres renders de estilo de vida en contexto	3	19 de abril de 2026	\$1,500 / scene

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.



**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.

**PHASE****Semana 6 · Revisión, retoque y entrega**

Revisión del cliente, pase de corrección de color y entrega final de los activos.

Criterios de aceptación

Ref.	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-02	Los doce renders principales se entregan en resolución 4K, listos para impresión y web	Obligatorio
 R-03	Las muestras físicas del producto para los cinco acabados se reciben antes de comenzar el modelado	Obligatorio

R-05

El video principal de lanzamiento se entrega en relaciones de aspecto 16:9 y 9:16

Deseable

Flujo de trabajo	Semanas	Tarifa	Importe
Modelado y sombreado 3D Modelo maestro construido y sombreado en los cinco acabados de color	1	\$14,000	\$14,000
Iluminación de estudio y fotos principales Doce renders principales en 4K, iluminados y compuestos	12	\$900 / render	\$10,800
Animación de giro Bucle continuo de 360° de 10 segundos	1	\$6,200	\$6,200
Video principal de lanzamiento Animación cinematográfica de 30 segundos, dos relaciones de aspecto	1	\$11,500	\$11,500
Escenas compuestas de estilo de vida Tres renders de estilo de vida en contexto	3	\$1,500 / scene	\$4,500
Subtotal de honorarios			\$52,000

Honorarios \$52,000

Impuesto sobre ventas de California — servicios creativos digitales exentos \$0

Total \$52,000

Total

\$52,000

30% en la puesta en marcha.

CALENDARIO DE PAGOS

Cuándo vence cada cuota

N.º	Hito	Desencadena nte	Parte	Importe
01	Semana 1 · Inicio y referencia CMF	6 de febrero de 2026	40%	\$20,800
02	Semanas 2–3 · Modelado y sombreado	Al inicio de la entrega	30%	\$15,600
03	Semana 4 · Iluminación y fotos principales	En la aceptación del hito	30%	\$15,600
Total (sin impuestos)			100%	\$52,000

Las cuotas se facturan conforme a los hitos anteriores y son pagaderas dentro de los 30 días siguientes a cada factura. Todos los importes están expresados en USD y no incluyen impuesto sobre ventas de california — servicios creativos digitales exentos.

La contrafirma a continuación acepta el alcance, el cronograma, los criterios de aceptación y los honorarios establecidos en este Alcance de Trabajo y autoriza el inicio de los trabajos en la fecha de inicio indicada.

POR HALO AUDIO

Priya Nair
VP de Marketing de Marca
Fecha

POR PLINTH RENDER STUDIO

Plinth Render Studio
Firmante autorizado
Fecha



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

WAXTABLE.COM · EXAMPLE DOCUMENT