



PLINTH RENDER STUDIO — PRODUCTION DE RENDUS 3D

Cahier des charges

Un ensemble de 12 rendus photoréalistes conçu pour lancer le nouveau boîtier d'écouteurs de Halo Audio à l'échelle mondiale.

2026

Sommaire

01	Contrôle documentaire	2
02	Introduction et périmètre	3
03	Objet et public visé	3
04	Exigences fonctionnelles	3
05	Exigences non fonctionnelles	5
06	Modules du produit	5
07	Spécification des composants	6
08	Hypothèses, contraintes et dépendances	7
09	Phases de mise en production	7

EN BREF

Contrôle documentaire

SPECIFICATION

REQ-2026-0512

Émis le 23 janvier 2026

PRÉPARÉ PAR

**Plinth Render
Studio**

San Francisco, CA 94105

PROPRIÉTAIRE

Priya Nair

VP Marketing de marque,
Halo Audio

STATUT

Pour révision

Version de référence figée à
l'approbation

EXIGENCES

8

Fonctionnelles et non
fonctionnelles

01

Introduction et périmètre

Le nouvel étui d'écouteurs de Halo Audio sera lancé dans le monde entier dans six semaines, en cinq coloris différents — et le produit physique ne sera entre les mains des critiques que trois jours avant l'annonce. La mission de Plinth Render Studio est de faire en sorte que chaque image principale, vidéo et scène de style de vie soit photoréaliste, conforme à l'image de marque et prête avant même l'expédition de la première unité.

Objet et public visé

Halo Audio lance la deuxième génération de son boîtier d'écouteurs en cinq coloris de finition, et la campagne de lancement — réseaux sociaux payants, fiche produit, bornes en point de vente et vidéo de présentation — nécessite des visuels finalisés plusieurs semaines avant que les échantillons physiques n'atteignent les photographes ou les distributeurs. Une prise de vue en studio traditionnelle ne peut pas être réalisée aussi longtemps à l'avance sur la production, ni être refaite à moindre coût si une finition ou un angle change tardivement.

Plinth Render Studio propose un engagement de rendu 3D photoréaliste de six semaines : un actif 3D maître unique, texturé et éclairé pour correspondre aux échantillons CMF physiques avec une tolérance d'un Delta-E, qui alimente douze visuels hero, une animation de rotation à 360°, une vidéo hero de lancement de 30 secondes et trois scènes lifestyle en contexte. Les sections suivantes détaillent l'approche, les livrables, le calendrier et l'investissement.

Exigences fonctionnelles

ID	Exigence	Priorité
R-01	L'actif 3D final doit correspondre aux échantillons CMF physiques avec une tolérance de couleur d'un Delta-E	Obligatoire

R-02	Les douze rendus principaux livrés en résolution 4K, prêts pour l'impression et le web	Obligatoire
R-03	Échantillons de produits physiques pour les cinq finitions reçus avant le début de la modélisation	Obligatoire
R-04	L'animation en rotation doit boucler de manière parfaitement fluide, sans raccord visible	Obligatoire
R-05	Vidéo de lancement livrée dans les formats 16:9 et 9:16	Souhaitable
R-06	Actif 3D principal et configuration d'éclairage remis dans un format standard du secteur	Souhaitable
R-07	Un tour de révisions client inclus par livrable	Obligatoire
R-08	Tous les rendus sous embargo et filigranés jusqu'à la date de lancement public	Obligatoire

ID	Priorité	Exigence
R-01	Obligatoire	L'actif 3D final doit correspondre aux échantillons CMF physiques avec une tolérance de couleur d'un Delta-E
R-02	Obligatoire	Les douze rendus principaux livrés en résolution 4K, prêts pour l'impression et le web
R-03	Obligatoire	Échantillons de produits physiques pour les cinq finitions reçus avant le début de la modélisation
R-04	Obligatoire	L'animation en rotation doit boucler de manière parfaitement fluide, sans raccord visible
R-05	Souhaitable	Vidéo de lancement livrée dans les formats 16:9 et 9:16



Modélisation et ombrage des assets

Modèle 3D haute précision du boîtier et des écouteurs, calibré sur des références CMF physiques dans cinq finitions.



Éclairage et installation studio

Un dispositif d'éclairage studio calibré pour des reflets spéculaires photoréalistes et cohérents sur chaque prise de vue.

03

Production de visuels héros

Douze rendus héros composés, éclairés et retouchés pour une utilisation dans la campagne de lancement.

04

Plateau tournant et animation

Animation en plateau tournant à 360° et vidéo héros de lancement de 30 secondes, rendues et étalonnées.

05

Composition lifestyle

Trois scènes lifestyle en contexte construites autour de l'asset 3D finalisé.

06

Contrôle qualité couleur et finition

Comparaison côte à côte des couleurs avec des échantillons CMF physiques pour maintenir chaque finition conforme à la marque.



SPÉCIFICATION



Spécification des composants

Réf.	Élément	Spécification	Unités	Délai	Prix unitaire
SP C- 01	Modélisation et texturage 3D	Modèle maître construit et texturé pour cinq coloris de finition	1	19 avril 2026	\$14,000
SP C- 02	Éclairage studio et rendus hero	Douze rendus hero en 4K, éclairés et composés	12	19 avril 2026	\$900 / render
SP C- 03	Animation de rotation	Boucle à 360° continue de 10 secondes	1	19 avril 2026	\$6,200

SPC-04	Vidéo hero de lancement	Animation cinématique de 30 secondes, deux formats d'image	1	19 avril 2026	\$11,500
SPC-05	Scènes lifestyle composées	Trois rendus lifestyle en contexte	3	19 avril 2026	\$1,500 / scene
SPC-06	Jeu de rendus d'emballage	Rendus d'emballage de détail pour l'e-commerce et la presse	1	19 avril 2026	\$3,000

Les spécifications sont fixées à l'acceptation ; tout changement est traité selon la procédure de contrôle des modifications définie dans le présent document.



01 Fidélité photoréaliste

Un éclairage et un rendu de studio calés sur des échantillons CMF physiques, indissociables d'une véritable prise de vue photo.



02 Un seul modèle, tous les formats

Un modèle 3D maître unique alimente les images fixes, l'animation et les scènes de style de vie — sans nouvelle prise de vue pour chaque format.



03 Prêt pour le jour du lancement

Chaque livrable est mis sous embargo, filigrané et préparé pour une sortie unique et coordonnée.



PHASE

Semaine 1 · Lancement et référence CMF

Réception des échantillons physiques, références consignées, plan de caméra et d'éclairage validé.



PHASE

Semaines 2-3 • Modélisation et texturage

Modèle 3D construit et texturé pour correspondre à chaque coloris de finition.



PHASE

Semaine 4 • Éclairage et rendus hero

Dispositif d'éclairage studio mis en place et les douze rendus hero produits.



PHASE

Semaine 5 • Animation et scènes lifestyle

Rotation, vidéo hero et compositions lifestyle produites.



Plinth Render Studio



480 Folsom St, San Francisco, CA 94105, États-Unis

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

Plinth Render Studio LLC • EIN 94-3312876