

PROPOSTA PARA HALO AUDIO

Proposta de Renders de Lançamento Halo

Um pacote de 12 renderizações fotorrealistas desenvolvido para lançar mundialmente o novo estojo de fones de ouvido da Halo Audio.

Sumário

01	Resumo geral	3
02	O projeto em números	4
03	A oportunidade	5
04	Resumo executivo	5
05	A experiência atual	5
06	Desafio e abordagem	7
07	Pontos de prova	7
08	Situação e coberturas	7
09	Em suas palavras	9
10	Escopo do trabalho	10
11	O que está incluído	10
12	Entregas	10
13	Trabalhos selecionados	11
14	Cronograma	12
15	Investimento e condições	13
16	Detalhamento de honorários	13
17	Resumo de custos	14
18	Opções de contratação	14
19	Comparativo de opções	14
20	Cronograma de pagamento	15
21	Premissas das quais esta estimativa depende	16
22	Aceite	16

 RESUMO GERAL

PROPOSTA

PARA APROVAÇÃO

PRO-2026-0512

PREPARADO PARA

**Halo Audio —
Priya Nair, VP
de Marketing
de Marca**

PREPARADO POR

**Plinth Render
Studio, San
Francisco**

EMITIDO

**23 de janeiro
de 2026**

VÁLIDO ATÉ

**20 de
fevereiro de
2026**

CONTRATAÇÃO

**Produção de
Renderização
3D**

RESUMO GERAL

O projeto em cinco números

CONTRATAÇÃO

Produção de Renderização 3D

Um pacote de 12 renderizações fotorrealistas desenvolvido para lançar mundialmente o novo estojo de fones de ouvido da Halo Audio.

INVESTIMENTO

\$52,000

\$52,000, mais imposto sobre vendas da califórnia — serviços criativos digitais isentos

INÍCIO

6 de fevereiro de 2026

Sujeito a aceitação até 20 de fevereiro de 2026

DURAÇÃO

6 semanas

Do início à entrega final

PREPARADO PARA

Halo Audio

Priya Nair, Vice-presidente de marketing de marca

01

A oportunidade

O novo estojo de fones de ouvido da Halo Audio será lançado mundialmente em seis semanas, em cinco combinações de cores — e o produto físico só estará nas mãos dos avaliadores três dias antes do anúncio. O trabalho da Plinth Render Studio é garantir que cada imagem principal, vídeo e cena de estilo de vida seja fotorrealista, alinhado à marca e esteja pronto antes que uma única unidade seja enviada.

Resumo executivo

A Halo Audio está lançando seu estojo de fones de ouvido de segunda geração em cinco cores de acabamento, e a campanha de lançamento — mídia paga em redes sociais, a página de detalhes do produto, quiosques de varejo e o vídeo do keynote — precisa de imagens finalizadas semanas antes de as amostras físicas chegarem aos fotógrafos ou varejistas. Uma sessão de fotos tradicional em estúdio não consegue se antecipar tanto à produção, e não pode ser refeita de forma econômica caso um acabamento ou ângulo mude em cima da hora.

A Plinth Render Studio propõe um projeto de renderização 3D fotorrealista de seis semanas: um único ativo 3D mestre, sombreado e iluminado para corresponder às amostras físicas de CMF dentro de uma tolerância de um Delta-E, que alimenta doze imagens estáticas principais, uma animação giratória de 360°, um vídeo cinematográfico de lançamento de 30 segundos e três cenas de estilo de vida em contexto. As seções a seguir detalham a abordagem, as entregas, o cronograma e o investimento.



O desafio

A data de lançamento da Halo Audio é fixa, mas as amostras de produção física de todos os cinco acabamentos não estarão prontas para fotografia até perto do anúncio — tarde demais para que uma sessão de fotos convencional em estúdio produza o conjunto completo de ativos que a campanha exige.

Cada acabamento também precisa ser reproduzido corretamente na tela: superfícies foscas, brilhantes e acetinadas se comportam de forma muito diferente sob iluminação de estúdio, e uma renderização que não corresponda às amostras físicas de CMF ficará visível assim que o produto for lançado.

Nossa abordagem

Construímos um único ativo 3D mestre a partir de referências de CAD e CMF físicas, sombreado e iluminado para corresponder a cada acabamento dentro de uma tolerância de cor rigorosa, e depois o iluminamos exatamente como faria um fotógrafo de estúdio — softbox, fundo contínuo, controle especular.

Esse ativo único então alimenta todas as entregas: imagens estáticas principais, o loop giratório, o vídeo de lançamento e os composites de estilo de vida, de modo que uma mudança tardia de acabamento ou um novo ângulo solicitado não significa uma nova sessão de fotos — significa uma nova renderização.

12

Renders principais entregues

**5**

Colorways de acabamento correspondidos

**6 sem.**

Do início à entrega final



SITUAÇÃO

Registros, coberturas e garantias

Credencial	Órgão emissor	Referência	Escopo	Status
------------	---------------	------------	--------	--------

Entidade registrada	Registro de empresas, Estados Unidos	Plinth Render Studio LLC	Nome fantasia e identidade jurídica	Ativo
Registro fiscal	Autoridade fiscal, Estados Unidos	EIN 94-3312876	Todos os trabalhos faturados	Ativo
Seguro de responsabilidade civil profissional	Seguradora comercial	Disponível mediante solicitação	Produção de Renderização 3D	Renovado anualmente
Seguro de responsabilidade civil geral	Seguradora comercial	Disponível mediante solicitação	Trabalhos no local e nas instalações do cliente	Renovado anualmente
Filiação a entidade de classe	Associação setorial, Estados Unidos	Disponível mediante solicitação	Código de conduta e canal de reclamações	Em situação regular

Certificados e apólices são fornecidos mediante solicitação e reemitidos para Halo Audio mediante solicitação a qualquer momento durante o contrato.



A Plinth entregou renders que não conseguíamos distinguir da nossa própria fotografia de estúdio – e fez isso três semanas antes de termos unidades físicas para fotografar.

 Dana Okafor

02

Escopo do trabalho

Um pacote de renderização e animação 3D fotorrealista de seis semanas — doze tomadas principais mais um loop de lançamento — desenvolvido para o lançamento global do estojo de fones de ouvido da Halo Audio.

01

Modelagem e shading de ativos

Modelo 3D de alta precisão do case e dos fones, alinhado a referências físicas de CMF em cinco acabamentos.

02

Iluminação e configuração de estúdio

Um rig de iluminação de estúdio calibrado para realces especulares fotorrealistas e consistentes em todas as tomadas.

03

Produção de imagens estáticas principais

Doze renders principais compostos, iluminados e retocados para uso em campanha de lançamento.

04

Turntable e movimento

Animação de turntable 360° e o vídeo hero de lançamento de 30 segundos, renderizado e com correção de cor.

05

Composição de estilo de vida

Três cenas de estilo de vida contextualizadas construídas ao redor do ativo 3D finalizado.

06

QA de cor e acabamento

Comparação lado a lado de cores com amostras físicas de CMF para manter cada acabamento fiel à marca.

Entregas

01

RENDERIZAÇÕES

12 renderizações principais do produto

Imagens estáticas fotorrealistas em 4K do estojo de fones de ouvido em cinco cores de acabamento, iluminadas e compostas para uso em mídia paga e páginas de produto.

02

RENDERIZAÇÕES

Animação giratória 360°

Uma animação giratória de loop contínuo de 10 segundos para a página do produto e quiosques de varejo.

03

ANIMAÇÃO

Vídeo principal de lançamento

Uma animação cinematográfica principal de 30 segundos para o evento de lançamento e posicionamentos de vídeo pago.

04

ATIVOS

Cenas compostas de estilo de vida

Três renderizações de estilo de vida contextualizadas — mesa de trabalho, bolsa de academia, transporte público — desenvolvidas a partir do mesmo ativo 3D.

05

ATIVOS

Conjunto de renderizações de embalagem

Renderizações fotorrealistas da embalagem de varejo para uso em e-commerce e kit de imprensa.

FORA DO ESCOPO

- Fotografia física do produto ou dias de sessão em estúdio
- Motion graphics além do vídeo principal de 30 segundos (por exemplo, cortes completos de anúncios)
- Configurador AR/3D ou desenvolvimentos interativos baseados na web
- Tradução ou localização de texto na tela para mercados internacionais



PHASE

Semana 1 • Início do projeto e referência CMF

Amostras físicas recebidas, referências registradas, plano de câmera e iluminação acordado.

PHASE

Semanas 2–3 • Modelagem e sombreamento

Modelo 3D construído e sombreado para corresponder a cada cor de acabamento.

PHASE

Semana 4 • Iluminação e renderizações principais

Esquema de iluminação de estúdio montado e as doze imagens principais renderizadas.

PHASE

Semana 5 • Animação e cenas de estilo de vida

Loop giratório, vídeo principal e composites de estilo de vida produzidos.

03

Investimento e condições

Amostras físicas de todos os cinco acabamentos são fornecidas como referência de CMF antes do início da modelagem, e um stakeholder é designado para aprovar a correspondência de cores e validar cada rodada de entrega. Duas rodadas de revisão por entrega estão incluídas; rodadas adicionais são cobradas pela taxa horária padrão. Esta proposta é válida para contratações iniciadas até 20 de fevereiro de 2026.

Frente de trabalho	Semanas	Taxa	Valor
Modelagem e sombreamento 3D Modelo mestre construído e sombreado em cinco cores de acabamento	1	\$14,000	\$14,000
Iluminação de estúdio e renderizações principais Doze renderizações principais em 4K, iluminadas e compostas	12	\$900 / render	\$10,800
Animação giratória Loop contínuo de 360° com 10 segundos	1	\$6,200	\$6,200
Vídeo principal de lançamento Animação cinematográfica de 30 segundos, duas proporções de tela	1	\$11,500	\$11,500
Cenas compostas de estilo de vida Três renderizações de estilo de vida em contexto	3	\$1,500 / scene	\$4,500
Conjunto de renderizações de embalagem Renders de embalagem de varejo para e-commerce e imprensa	1	\$3,000	\$3,000

Total da contratação

\$52,000

Taxa do projeto

\$52,000

Imposto sobre vendas da
Califórnia — serviços criativos
digitais isentos

\$0

Total

\$52,000

Total devido

\$52,000

Todos os valores estão em USD. Faturado em três marcos: 40% na assinatura, 30% no início da construção, 30% na entrega. O valor é válido para contratações iniciadas até 20 de fevereiro de 2026.

Pacote de Renderização

\$38,000

- Doze renders principais em 4K em cinco acabamentos
- Animação giratória 360°
- Vídeo hero de lançamento de 30 segundos
- Duas rodadas de revisões

Renderização + Estilo de Vida

\$52,000

- Tudo no Pacote de Renderização
- Três cenas compostas de estilo de vida
- Conjunto de renders de embalagem de varejo
- Entrega do ativo 3D mestre

Retainer de Campanha

\$9,500/mo

- Tudo em Renderização + Estilo de Vida
- Renders de atualização mensal para novos SKUs
- Prazo prioritário (5 dias úteis)
- Artista de renderização dedicado

OPÇÕES

Qual modelo combina com você

	Pacote de Renderização	Renderização + Estilo de Vida	Retainer de Campanha
Preço	\$38,000	\$52,000	\$9,500/mo
Escopo principal	Doze renders principais em 4K em cinco acabamentos	Tudo no Pacote de Renderização	Tudo em Renderização + Estilo de Vida
O que está incluído	Animação giratória 360°	Três cenas compostas de estilo de vida	Renders de atualização mensal para novos SKUs
Entrega	Vídeo hero de lançamento de 30 segundos	Conjunto de renders de embalagem de varejo	Prazo prioritário (5 dias úteis)
Suporte pós-entrega	Duas rodadas de revisões	Entrega do ativo 3D mestre	Artista de renderização dedicado

Os preços estão em USD e não incluem o imposto sobre vendas California — serviços criativos digitais isentos. As opções podem ser combinadas ou escalonadas; a recomendação para a Halo Audio está destacada na seção de preços.

 CRONOGRAMA DE PAGAMENTO

 Quando cada parcela vence

N.º	Marco	Gatilho	Parcela	Valor
01	Semana 1 · Início do projeto e referência CMF	6 de fevereiro de 2026	40%	\$20,800
02	Semanas 2–3 · Modelagem e sombreamento	No início da entrega	30%	\$15,600

03	Semana 4 · Iluminação e renderizações principais	Na aceitação do marco	30%	\$15,600
Total (sem impostos)			100%	\$52,000

As parcelas são faturadas conforme os marcos acima e são pagáveis em até 30 dias após cada fatura. Todos os valores estão em USD e não incluem imposto sobre vendas da califórnia — serviços criativos digitais isentos.

Premissas das quais esta estimativa depende

Amostras físicas de todos os cinco acabamentos são fornecidas como referência CMF antes do início da modelagem, e um responsável é designado para aprovar as correspondências de cor e validar cada rodada de entrega. Duas rodadas de revisão por entrega estão incluídas; rodadas adicionais são cobradas pela taxa horária padrão. Esta proposta é válida para projetos iniciados até 20 de fevereiro de 2026.

A contra-assinatura abaixo aceita o escopo, o cronograma e o investimento definidos nesta proposta e autoriza o início do trabalho.

PELA HALO AUDIO

Priya Nair

VP de Marketing de Marca

Data

PELA PLINTH RENDER STUDIO

Plinth Render Studio

Signatário autorizado

Data

 PRÓXIMOS PASSOS

Prontos quando você estiver

A aceitação desta proposta dá início ao trabalho em 6 de fevereiro de 2026. O valor permanece válido para contratações confirmadas até 20 de fevereiro de 2026.

Aprove esta proposta e podemos reservar o horário de início para a semana de 6 de fevereiro. Responda a este documento ou envie um e-mail para hello@plinthrender.com.