



PLINTH RENDER STUDIO — PRODUÇÃO DE
RENDERIZAÇÕES 3D

Especificação de Requisitos

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

2026

Sumário

01	Controle de documentos	2
02	Introdução e escopo	3
03	Objetivo e público-alvo	3
04	Requisitos funcionais	3
05	Requisitos não funcionais	5
06	Módulos do produto	5
07	Especificação de componentes	6
08	Premissas, restrições e dependências	7
09	Fases de lançamento	7

RESUMO GERAL

Controle de documentos

ESPECIFICAÇÃO REQ-2026-0512 Emitido em 23 de janeiro de 2026	PREPARADO POR Plinth Render Studio San Francisco, CA 94105	PROPRIETÁRIA Priya Nair VP de Marketing de Marca, Halo Audio
STATUS Para revisão Linha de base definida na aprovação	REQUISITOS 8 Funcionais e não funcionais	

01

Introdução e escopo

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.

Objetivo e público-alvo

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.

Requisitos funcionais

ID	Requisito	Prioridade
R-01	O ativo 3D final deve corresponder às amostras físicas de CMF dentro de uma tolerância de cor Delta-E	Obrigatório

R-02	As doze renderizações principais entregues em resolução 4K, prontas para impressão e para web	Obrigatório
R-03	Amostras físicas do produto em todos os cinco acabamentos recebidas antes do início da modelagem	Obrigatório
R-04	A animação em turntable deve ter loop contínuo sem costura visível	Obrigatório
R-05	Vídeo principal de lançamento entregue nas proporções 16:9 e 9:16	Desejável
R-06	Ativo 3D master e rig de iluminação entregues em formato padrão do setor	Desejável
R-07	Uma rodada de revisões do cliente incluída por entregável	Obrigatório
R-08	Todas as renderizações mantidas sob embargo e com marca d'água até a data de lançamento público	Obrigatório

ID	Prioridade	Requisito
R-01	Obrigatório	O ativo 3D final deve corresponder às amostras físicas de CMF dentro de uma tolerância de cor Delta-E
R-02	Obrigatório	As doze renderizações principais entregues em resolução 4K, prontas para impressão e para web
R-03	Obrigatório	Amostras físicas do produto em todos os cinco acabamentos recebidas antes do início da modelagem
R-04	Obrigatório	A animação em turntable deve ter loop contínuo sem costura visível
R-05	Desejável	Vídeo principal de lançamento entregue nas proporções 16:9 e 9:16

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.

ESPECIFICAÇÃO

Especificação de componentes

Ref.	Item	Especificação	Unidade	De	Preço unitário
SP C- 01	Modelagem e sombreamento 3D	Modelo mestre construído e sombreado em cinco cores de acabamento	1	19 de abril de 2026	\$14,000
SP C- 02	Iluminação de estúdio e renderizações principais	Doze renderizações principais em 4K, iluminadas e compostas	12	19 de abril de 2026	\$900 / render
SP C- 03	Animação giratória	Loop contínuo de 360° com 10 segundos	1	19 de abril de 2026	\$6,200

SPC-04	Vídeo principal de lançamento	Animação cinematográfica de 30 segundos, duas proporções de tela	1	19 de abril de 2026	\$11,500
SPC-05	Cenas compostas de estilo de vida	Três renderizações de estilo de vida em contexto	3	19 de abril de 2026	\$1,500 / scene
SPC-06	Conjunto de renderizações de embalagem	Renders de embalagem de varejo para e-commerce e imprensa	1	19 de abril de 2026	\$3,000

As especificações são fixadas no momento da aceitação; qualquer alteração é tratada por meio do processo de controle de mudanças definido neste documento.

01 Fidelidade fotorrealista

Iluminação e sombreamento de nível profissional, equiparados a amostras físicas de CMF, indistinguíveis de uma sessão de fotos.

02 Um ativo, todos os formatos

Um único modelo 3D master alimenta fotos estáticas, animações e cenas de estilo de vida — sem novas sessões para cada formato.

03 Pronto para o lançamento

Cada entrega embargada, marcada com marca d'água e programada para um lançamento único e coordenado.

**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 sombreado**

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.



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