

PREPARADO PARA A HALO AUDIO

# Escopo de Trabalho

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 | Escopo, cronograma & honorários     | 4  |
| 03 | Visão geral e objetivos             | 5  |
| 04 | Contexto e metas                    | 5  |
| 05 | Entregas                            | 5  |
| 06 | Frentes de trabalho                 | 6  |
| 07 | Especificação da frente de trabalho | 7  |
| 08 | Cronograma                          | 8  |
| 09 | Critérios de aceitação              | 8  |
| 10 | Detalhamento de honorários          | 9  |
| 11 | Resumo de custos                    | 9  |
| 12 | Cronograma de pagamento             | 10 |
| 13 | Aceite                              | 11 |

RESUMO GERAL

SOW

RASCUNHO

SOW-2026-0512

|                                                                                                    |                                                                                 |                                                        |                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <div>PREPARADO PARA</div> <div>Halo Audio —<br/>Priya Nair, VP<br/>de Marketing<br/>de Marca</div> | <div>PREPARADO POR</div> <div>Plinth Render<br/>Studio, San<br/>Francisco</div> | <div>NÚMERO DO SOW</div> <div>SOW-2026-<br/>0512</div> | <div>DATA DE INÍCIO</div> <div>6 de fevereiro<br/>de 2026</div> |
| <div>DURAÇÃO</div> <div>Produção de<br/>Renderização<br/>3D</div>                                  | <div>STATUS</div> <div>Rascunho —<br/>para revisão</div>                        |                                                        |                                                                 |

## RESUMO GERAL

# Escopo, cronograma e honorários

### FRENTE DE TRABALHO

## Produção de Renderização 3D

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

### INÍCIO

## 6 de fevereiro de 2026

Mediante contra-assinatura

### DURAÇÃO

## 6 semanas

Faseado conforme cronograma abaixo

### HONORÁRIOS

## \$52,000

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

### ACEITO POR

## Priya Nair

VP de Marketing de Marca

01

# Visão geral e objetivos

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.

## Contexto e metas

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.

## 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

01 Fidelidade fotorrealista

Iluminação e sombreado 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.

ESPECIFICAÇÃO

Especificação da frente de trabalho

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

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

#### 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.

#### PHASE

##### Semana 6 · Revisão, retoque e entrega

Revisão do cliente, ajuste de correção de cor e entrega final dos ativos.

## Critérios de aceitação

| Ref. | 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**

| Frente de trabalho                                                                                                     | Semanas | Taxa            | Valor           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------------|-----------------|
| <b>Modelagem e sombreamento 3D</b><br>Modelo mestre construído e sombreado em cinco cores de acabamento                | 1       | \$14,000        | \$14,000        |
| <b>Iluminação de estúdio e renderizações principais</b><br>Doze renderizações principais em 4K, iluminadas e compostas | 12      | \$900 / render  | \$10,800        |
| <b>Animação giratória</b><br>Loop contínuo de 360° com 10 segundos                                                     | 1       | \$6,200         | \$6,200         |
| <b>Vídeo principal de lançamento</b><br>Animação cinematográfica de 30 segundos, duas proporções de tela               | 1       | \$11,500        | \$11,500        |
| <b>Cenas compostas de estilo de vida</b><br>Três renderizações de estilo de vida em contexto                           | 3       | \$1,500 / scene | \$4,500         |
| <b>Subtotal de honorários</b>                                                                                          |         |                 | <b>\$52,000</b> |

Imposto sobre vendas da  
Califórnia — serviços criativos  
digitais isentos \$0

Total \$52,000

Total \$52,000

Todos os valores estão em USD e não incluem impostos aplicáveis. Os honorários são cobrados em três marcos: 40% na assinatura, 30% no início da construção, 30% na entrada em operação.

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.

A contra-assinatura abaixo aceita o escopo, o cronograma, os critérios de aceitação e os honorários estabelecidos neste Escopo de Trabalho e autoriza o início dos trabalhos na data de início indicada.

**PELA HALO AUDIO**

---

**Priya Nair**  
 VP de Marketing de Marca  
 Data

**PELA PLINTH RENDER STUDIO**

---

**Plinth Render Studio**  
 Signatário autorizado  
 Data



## 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