



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Votre fiche se gagne à la **troisième image**, pas à la première.

Le jeu d'images d'ambiance qui convertit sur les marketplaces et sur votre propre site : les images dont chaque fiche a besoin, dans quel ordre, et le coût d'un jeu complet pour huit produits.

POUR COMMENCER

Tout le monde a l'image sur fond blanc. Pas la suite.

L'image principale sur fond blanc, tous les vendeurs la réussissent, parce que la marketplace l'impose. Ce sont les images suivantes qui jugent vraiment une fiche : le produit en usage, sa taille dans une vraie pièce, le détail qui répond à la question qu'un client poserait en magasin.

La plupart des vendeurs remplissent ces emplacements avec quelques photos fournisseur et une image d'ambiance de banque d'images étirée. Le rendu 3D comble ce manque à moindre coût, car le produit est modélisé une fois, et chaque angle, chaque pièce et chaque gros plan devient ensuite un mouvement de caméra, pas un nouvel échantillon envoyé à un nouveau photographe.

COMMENT LA PLUPART DES FICHES SONT REMPLIES		COMMENT UNE FICHE PLANIFIÉE EST REMPLIE	
01	Cinq angles du produit sur fond blanc	Un sur fond blanc, puis l'usage, l'échelle, le détail et une image nette pour l'argument clé.	
02	Une pièce de banque d'images, produit collé dedans	Une pièce construite pour le produit, avec ombres, reflets et échelle justes.	
03	La taille donnée en une ligne de texte	Une image d'échelle qui montre la taille avant que le client lise quoi que ce soit.	
04	Des infographies sur des photos chargées	Des images composées avec un espace libre là où ira le texte.	

Planifiez les emplacements avant les images.

Décidez à quoi doit répondre chaque emplacement, dans l'ordre, et briefez le jeu d'après cette liste. La liste des vues découle des questions, pas de ce qui ferait bien dans un portfolio.



Rendu de production Maverick Frame.

LA LISTE DES VUES

Le jeu de la fiche, chiffré ligne par ligne

Un composite des jeux de fiches produit que nous chiffrons pour les vendeurs de biens de consommation, aux tarifs d'un studio de milieu de marché. Il suppose huit produits vendus sur des marketplaces et sur votre propre boutique. Adaptez au nombre de produits ; l'ordre des emplacements reste le même.

	POSTE	BASE	TARIF STUDIO
01	Maquettes produit d'après CAO ou échantillons physiques	8 x \$250	\$2 000
02	Images principales sur fond blanc, selon les règles des marketplaces	8 x \$90	\$720
03	Deuxième angle et vue arrière sur fond blanc	16 x \$70	\$1 120
04	La troisième image : le produit en usage, dans une vraie pièce	8 x \$450	\$3 600
05	Images d'échelle : le produit à côté d'objets familiers	8 x \$200	\$1 600
06	Gros plans de détail et de matière	8 x \$150	\$1 200
07	Images nettes avec espace réservé aux infographies	8 x \$120	\$960
08	Deux scènes de marque pour la page boutique et la publicité	2 x \$600	\$1 200
09	Vues 360 des trois produits phares	3 x \$300	\$900
	Construit une fois : huit maquettes produit		\$2 000
	58 images et trois rotations		\$11 300
	Le jeu de la fiche, chiffré en composite		\$13 300
	Chaque produit ajouté ensuite, fiche complète		\$1 400

Le neuvième produit coûte \$1 400, fiche complète.

Maquette, image principale, angles, image d'ambiance, échelle, détail et image nette, le tout dans des scènes qui existent déjà. Une nouvelle couleur d'un produit existant coûte une fraction de cela, car seule la matière change.

LES ERREURS DE VOTRE CÔTÉ DE LA TABLE

Six phrases qui coûtent aux vendeurs en ligne

Elles viennent des briefs de biens de consommation que nous recevons. Chacune se comprend, et chacune gaspille un emplacement de la fiche ou double le travail.

CE QUE VOUS ÉCRIVEZ SOUVENT	CE QU'IL FAUT ÉCRIRE
01 Des images d'ambiance, comme la concurrence	Dites à quelle question doit répondre chaque image : usage, taille, matière, contenu de la boîte. Le style en découle.
02 Image principale aux normes Amazon	Collez les règles exactes de chaque marketplace où vous vendez. Elles diffèrent sur le fond, le cadrage et la part du cadre occupée par le produit.
03 Un mannequin qui tient le produit	Dites si une main ou une personne est indispensable. Les mains sont possibles mais chères ; un objet d'échelle répond souvent à la même question.
04 Chaque couleur dans chaque image	Choisissez une couleur pour les scènes d'ambiance et montrez les autres sur fond blanc. Les changements de couleur en scène sont une ligne à part.
05 Nous ajouterons nos infographies après	Envoyez les arguments dès maintenant. Une image composée avec de la place pour le texte paraît pensée ; un texte posé sur une photo chargée paraît bon marché.
06 Emballage à suivre	Envoyez les plans de découpe et les visuels avec les fichiers produit. L'emballage se modélise comme un produit et fait partie du même jeu.

Les marketplaces changent leurs règles.

Gardez les scènes et les maquettes archivées. Quand une marketplace change ses règles d'images, le jeu est rendu à nouveau au nouveau cadrage, pas refait de zéro.

LA PAGE UNIQUE

Ce que les vendeurs nous envoient vraiment

Les clients dont les logos figurent sur nos pages de services n'envoient pas de cahier des charges. Pour un jeu de fiches produit, ils envoient quelque chose de proche de ceci, souvent dans le corps d'un e-mail, et cela suffit pour chiffrer.

01	Les produits	Une liste, avec fichiers CAO ou échantillons disponibles.
02	Les couleurs	Laquelle domine, lesquelles n'apparaissent que sur fond blanc.
03	Où vous vendez	Chaque marketplace et votre propre boutique, règles d'images collées.
04	Les emplacements	Ce à quoi doit répondre chaque image de la fiche, dans l'ordre.
05	Les pièces	Qui utilise le produit et où, avec deux ou trois références.
06	Les arguments	Les trois faits que doivent porter vos infographies.
07	L'emballage	Plans de découpe et visuels, si la boîte fait partie de la vente.
08	La date	La mise en ligne des fiches, et s'il y a une opération commerciale derrière.
09	Le budget	Par produit ou pour la gamme. L'un ou l'autre suffit pour cadrer.

Commencez par la meilleure vente

Validez d'abord le jeu complet d'un produit. Le reste de la gamme suit ce modèle, et chaque fiche semble venir d'une seule marque.

Testez le troisième emplacement

Essayez deux images d'ambiance au troisième emplacement et gardez celle qui performe. Un rendu s'ajuste ; un shooting se refait.

CE QUE CELA COÛTE

Prix du marché et nos conditions, pour vérifier n'importe quel devis

Fourchettes observées sur le marché en 2026, de l'indépendant au studio. Servez-vous-en pour vérifier n'importe quel devis, y compris le nôtre.

TRAVAIL COMMANDÉ	INDÉPENDANT	STUDIO
Image extérieure, à l'unité	\$100 - 300	\$250 - 600
Image intérieure, à l'unité	\$120 - 350	\$300 - 700
Lot de 5 - 8 vues	\$600 - 1 500	\$1 500 - 4 000
Animation, à la minute	\$1 000 - 3 000	\$3 000 - 8 000

Nos délais et nos conditions de correction standard. C'est ce que nous chiffrons, sauf si un projet demande autre chose, et nous le disons avant de commencer.

ÉTAPE OU LIVRABLE	STANDARD MAVERICK FRAME
Premier jet d'une image fixe	3 à 5 jours ouvrés à partir d'un brief complet
Images finales, lot de 5 - 8	2 à 3 semaines, premiers jets compris
Animation jusqu'à une minute	4 à 6 semaines, storyboard et prévisualisation d'abord
Tours de correction inclus	Deux au stade du premier jet, un sur l'image finale
Ce qui compte comme un tour	Une seule liste de remarques consolidée, envoyée en une fois
Livraison express	Deux fois moins de temps pour environ 40 % de plus, si le planning le permet

Choisissez un studio avant que l'échéance ne brûle

Les projets les plus coûteux que nous voyons ne sont pas ceux qui ont été mal briefés. Ce sont ceux qui l'ont été dans l'urgence, après la défaillance du premier prestataire, sans que la date de lancement bouge. Évaluez un ou deux studios tant que rien ne presse.

Un mot sur l'internalisation : un seul graphiste 3D a besoin d'une dizaine d'abonnements logiciels, d'une station de travail et de toute une série de compétences voisines, de la modélisation et de l'éclairage à la post-production et à la relation client. Cela ne se rentabilise que si cette personne est occupée tous les jours. En dessous, le calcul penche de lui-même vers l'externalisation.

LA SUITE

Envoyez-nous CAO, échantillons et finitions

Fichiers CAO ou STEP, un échantillon physique si la finition est difficile à lire, des nuanciers ou des références de finition, et le brief que vous avez, dans l'état où il est. Nous répondrons avec un périmètre, un prix et les questions qui le déterminent, par écrit, sans appel commercial.

Le formulaire de contactmaverickframe.com/contacts/**Scènes produit en situation**maverickframe.com/fr/services/perspective-3d-interieure/**Ou tout simplement**

répondez à l'e-mail qui vous a apporté ce guide.

Écrit par ceux qui lisent ces briefs

Dim Kuzmenko est cofondateur de Maverick Frame Studio. Les chiffres de ce guide viennent de notre propre boîte de réception et de notre propre grille tarifaire, pas d'une enquête sectorielle.