



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Les images sont revenues. Votre projet, **non.**

Ce qu'une agence d'architecture ou un studio 3D doit transmettre pour que les images sous-traitées reviennent dans son style, sous son nom, dans ses délais. Chiffré, avec le brief à envoyer.

POUR COMMENCER

Un prestataire comble les vides à son goût

Quand un studio sous-traite ses perspectives et que les images reviennent avec la patte de quelqu'un d'autre, la cause est rarement le savoir-faire. C'est ce que la transmission a laissé ouvert. Tout ce qui n'est pas décidé, de la direction de la lumière à la végétation en passant par la hauteur de caméra, est tranché par la personne qui fait le rendu, selon ses habitudes.

Pour une agence de conception, l'enjeu est plus fort que pour quiconque. Les images sont la première version publique du projet, et le client juge le projet sur elles. Une bonne équipe extérieure suit votre intention de près, mais seulement l'intention que vous avez écrite. Tout le reste arrive dans son style maison.

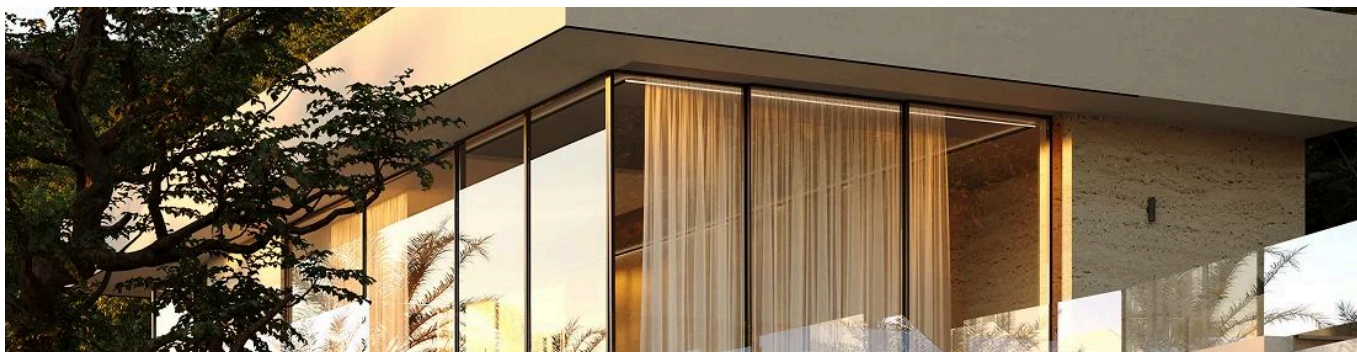
CE QUE TRANSMETTENT LES STUDIOS

CE QUI GARDE LE PROJET À VOUS

01	La maquette et « faites quelque chose de beau »	Trois de vos propres images, et ce que chacune réussit.
02	Les noms de matériaux du carnet	Des échantillons ou des photos des matériaux réels. « Chêne », c'est quarante teintes.
03	Aucune position de caméra	Caméras et hauteurs de vue marquées, ou vos croquis. Le cadrage, c'est de la conception.
04	Rien sur la mention du prestataire	Marque blanche par écrit : aucun nom de prestataire, aucun usage en portfolio sans votre accord.

Un style est une liste de décisions, pas un prestataire.

Direction de la lumière, température de couleur, quantité de végétation, présence ou non de personnages. Écrivez-les une fois, et chaque image, quelle que soit l'équipe, reviendra avec l'allure de votre agence.



Rendu de production Maverick Frame.

LA TRANSMISSION, CHIFFRÉE

Un jeu de concours, chiffré de deux façons

Voici un composite d'un jeu typique de concours ou de présentation client, chiffré aux tarifs d'un studio de milieu de marché. Le premier bloc, c'est le travail lui-même. Les lignes en dessous sont ce qu'une transmission floue rajoute en reprises, et aucune n'est la marge du prestataire.

LIVRABLE	BASE	TARIF STUDIO
01 Vue extérieure principale, depuis votre caméra	1 x \$550	\$550
02 Deux autres vues extérieures	2 x \$450	\$900
03 Vue aérienne dans le contexte	1 x \$600	\$600
04 Trois vues intérieures	3 x \$500	\$1 500
05 Nettoyage de la maquette depuis votre fichier de travail	depuis le BIM	\$600
06 Image de style d'après vos références, validée d'abord	1 vue	\$350
Sous-total, transmission précise		\$4 500
Caméras déplacées après l'esquisse, trois vues reprises		+ \$900
Matériaux changés après la version finale, quatre vues		+ \$1 200
Urgence pour rattraper la semaine perdue, environ 40%		+ \$1 800
Avec une transmission floue		\$8 400
Avec une transmission précise		\$4 500

Les reprises, c'est le prix de décider deux fois.

Chaque ligne sous le sous-total est une décision restée ouverte au démarrage de la production. Une image de style validée avant le jeu complet est l'assurance la moins chère de tout le budget : une vue, une journée, et toutes les images suivantes s'alignent.

LES ERREURS

Les erreurs de votre côté de la table

Les agences écrivent leurs briefs pour des gens qui connaissent leur travail. Une équipe extérieure ne le connaît pas, pas encore. Voici les phrases que nous voyons le plus, et ce qui comble l'écart.

CE QU'ÉCRIVENT LES STUDIOS	CE QU'IL FAUT ÉCRIRE
01 « Respectez notre style »	Joignez trois de vos images et dites quoi prendre dans chacune : la lumière de l'une, la végétation d'une autre.
02 « Maquette jointe, dernière version »	Nommez le fichier et sa date, et dites quelles parties ne sont pas résolues. Nous les gardons simples plutôt que de deviner.
03 « Matériaux standard »	Envoyez le carnet des finitions, avec photos ou échantillons des quatre surfaces qui comptent le plus.
04 « Photoréaliste, avec de l'ambiance »	Heure, saison, météo et présence ou non de personnages. L'ambiance, ce sont quatre décisions.
05 « Confidentiel »	Marque blanche par écrit : pas de filigrane, pas d'usage en portfolio ou sur les réseaux, fichiers nommés selon votre convention.
06 « Pour vendredi »	La date de présentation, et quand vous voulez les esquisses pour votre propre revue interne avant.
07 « Le client commentera directement »	Une personne de votre agence consolide les remarques. Deux voix sur un même tour, c'est ainsi qu'un tour en devient trois.

Donnez l'intention, pas des consignes.

Une équipe extérieure suit bien mieux ce qui compte pour vous qu'une liste de réglages. Une phrase sur ce dont parle le projet fait plus pour les images qu'une page de paramètres de rendu.

LA PAGE UNIQUE

Ce que les studios nous envoient vraiment

Les studios dont les logos figurent sur nos pages de services n'envoient pas de cahier des charges. Ils envoient quelque chose de proche de ceci, avec un lien vers la maquette et un dossier de références, et cela suffit pour chiffrer et pour démarrer.

01	Le projet	Une ligne, et la phase : concours, permis, présentation client.
02	La maquette	Fichier, format et date. Quelles parties sont définitives.
03	Les vues	Un nombre, avec les caméras marquées ou esquissées.
04	Vos références	Trois de vos images, et quoi prendre dans chacune.
05	Les matériaux	Le carnet, plus des photos des quatre surfaces clés.
06	La lumière	Heure, saison et météo, par vue si elles diffèrent.
07	Personnages et habillage	Oui ou non, et à peu près combien.
08	Marque blanche	Aucune mention, aucun usage en portfolio, votre nommage de fichiers.
09	Les dates	Votre revue interne, puis la présentation.
10	Le budget	Un montant ou une fourchette. C'est le chemin le plus court vers le bon périmètre.

Validez d'abord une image

Demandez une seule image de style avant le jeu complet. Elle fixe la lumière, les couleurs et les matériaux de toutes les vues qui suivent.

Tenez une fiche de style

Gardez l'image validée et ses notes sous forme de fiche de style d'une page. Le projet suivant, avec n'importe quelle équipe, part d'elle et non de zéro.

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 ce que vous avez déjà

Plans, maquette 3D, photos ou brouillon de brief, dans l'état où ils sont. Nous vous répondrons avec un périmètre, un prix et les questions qui les déterminent, par écrit, sans appel commercial.

Le formulaire de contact	maverickframe.com/contacts/
Perspectives en marque blanche	maverickframe.com/fr/services/perspective-3d-exterieure/
Ou tout simplement	répondez à l'e-mail qui vous a apporté ce guide.

Écrit par ceux qui lisent ces briefs

Dim Kuzmenko est le fondateur 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.