



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Douze questions avant que votre film ressemble à un jouet.

Posez-les avant de signer un contrat d'animation 3D. Un studio sérieux répond aux douze dans un seul e-mail. Le mauvais se tait dès que vous demandez qui détient les fichiers de scène.

COMMENCEZ ICI

Chaque échec était visible avant la signature

Un projet d'animation 3D échoue rarement sur la bande démo. Tous les studios ont quelques beaux plans. Il échoue sur les cinq points ci-dessous, et chacun aurait pu être repéré dès le premier e-mail, si quelqu'un avait posé la question.

CE QUE L'APPEL COMMERCIAL PROMETTAIT

CE QUE VOUS DÉCOUVREZ LA TROISIÈME SEMAINE

01	« Photoréaliste, comme notre bande démo »	Des matières qui font plastique, une lumière plate, des mouvements flottants. Un produit haut de gamme a l'air d'un jouet, et le public zappe en quelques secondes.
02	« On le modélisera d'après vos photos »	Proportions, boutons et assemblages s'éloignent du réel. Le premier ingénieur qui regarde le film voit que ce n'est pas votre produit.
03	« Un film pour tous les canaux »	Une seule version veut servir investisseurs, acheteurs et techniciens : trop technique pour les uns, trop floue pour les autres.
04	« Les modifications, aucun souci »	Les remarques arrivent après le rendu final. Chaque retouche coûte des jours, et la date du lancement ou du salon recule.
05	« Notre animateur est excellent »	Un seul freelance détient les fichiers et le planning. Quand il prend d'autres projets, votre film s'arrête.

Vous ne choisissez pas une bande démo. Vous choisissez une méthode.

Les douze questions des deux pages suivantes testent la méthode. Chacune correspond à l'un des échecs ci-dessus, et chacune a une réponse que vous pouvez vérifier.

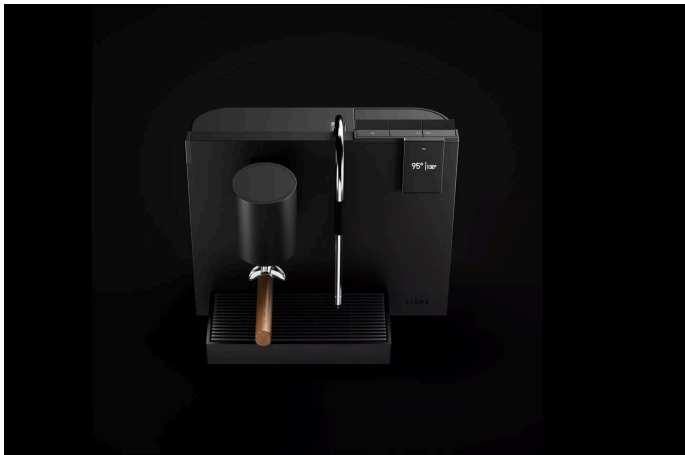


Image d'animation 3D Maverick Frame.

LE TEST, PREMIÈRE PARTIE

Questions 1 à 6 : le modèle, le plan, la date

Envoyez-les telles quelles. Vous ne cherchez pas de l'enthousiasme, mais des chiffres, des noms et des dates. Une réponse vague est aussi une réponse.

DEMANDEZ	UNE BONNE RÉPONSE RESSEMBLE À	PARTEZ SI
1. De quoi avez-vous besoin de notre part pour commencer ?	Un brief avec objectif, audience, canaux et durée, plus fichiers CAO ou STEP, photos ou croquis, charte de marque et deux références.	« Envoyez-nous juste une vidéo que vous aimez. »
2. Comment garantissez-vous l'exactitude du produit dans chaque gros plan ?	Le modèle est construit d'après votre CAO ou vos plans, et les gros plans sont vérifiés sur la vraie pièce ou par votre ingénieur.	« On l'ajustera à l'œil d'après les photos. »
3. Validons-nous un script et un storyboard avant l'animation ?	Oui : un script, puis un storyboard plan par plan avec les durées, tous deux validés avant d'animer le moindre plan.	« Nous préférons vous montrer quelque chose de fini. »
4. Quand voyons-nous le style du film ?	Des visuels clés : quelques images finies qui fixent lumière, matières et couleurs avant l'animation.	« Vous le verrez à la fin. »
5. Quand verrai-je le storyboard et la première animatique, à compter d'un brief complet ?	Un nombre de jours ouvrés pour chacun, et ce que « complet » veut dire.	« Au plus vite », ou aucun chiffre.
6. Combien de tours de correction sont inclus, et qu'est-ce qu'un tour ?	Un nombre fixe au storyboard, aux visuels clés et au montage, un tour étant une seule liste consolidée.	« Corrections illimitées. »

Pourquoi les questions 2 et 4 comptent le plus

La plupart des films décevants ne sont pas mal animés. Ils montrent le mauvais produit sous la mauvaise lumière. Les deux réponses vous disent si le studio fixe le produit et le style avant de passer des semaines sur le mouvement.

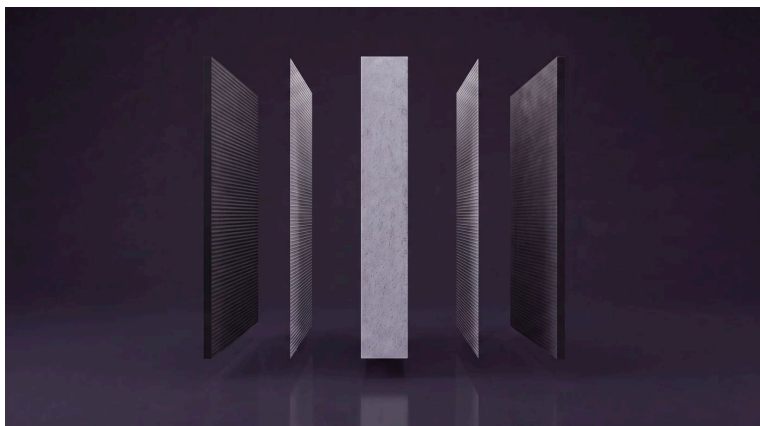


Image d'animation 3D Maverick Frame.

LE TEST, DEUXIÈME PARTIE

Questions 7 à 12 : qualité, versions, fichiers

DEMANDEZ	UNE BONNE RÉPONSE RESSEMBLE À	PARTEZ SI
7. Comment contrôlez-vous la qualité avant la livraison ?	Images vérifiées en pleine résolution, mouvement à vitesse réelle, montage comparé au storyboard validé.	« Nos graphistes ont beaucoup d'expérience. »
8. Pouvez-vous montrer comment cela fonctionne à l'intérieur ?	Écorchés, vues éclatées et ralentis tirés du même modèle, avec des légendes là où vos ingénieurs en ont besoin.	« Nous ne faisons que de beaux plans. »
9. Qui monte, ajoute le son et les textes à l'écran ?	Un monteur de l'équipe du studio, qui suit le storyboard et vos textes validés.	« On livre les plans, vous montez. »
10. Quelles versions livrez-vous pour chaque canal ?	Un master 16:9 plus les 9:16, 1:1, boucles et versions courtes du lancement, fixés avant l'animation.	« Un seul fichier, vous le redimensionnez. »
11. Les images fixes et les films suivants peuvent-ils venir des mêmes scènes ?	Oui : images, formats réseaux et film suivant reprennent le modèle, la suite coûte donc moins.	« Chaque film est un nouveau projet. »
12. Qui réalise le film, et une partie est-elle sous-traitée ?	Des rôles nommés dans l'équipe du studio, ou un franc « oui, la voix off », avec la raison.	« Notre réseau », un blanc ou le silence.

10 - 12

BONNES RÉPONSES : ENGAGEZ-LE ET DEMANDEZ LA DATE DU STORYBOARD PAR ÉCRIT

7 - 9

DEMANDEZ UN VISUEL CLÉ PAYANT AVANT DE COMMANDER LE FILM

0 - 6

PARTEZ, AUSSI SOLIDE QUE PARAÎSSE LA BANDE DÉMO

La question que les studios esquivent le plus : la 12

Confier une partie du travail à d'autres est courant et pas toujours mauvais. Le cacher, c'est le problème : on ne corrige pas un gros plan faux ni une date de lancement manquée avec une équipe que l'on n'a jamais rencontrée.

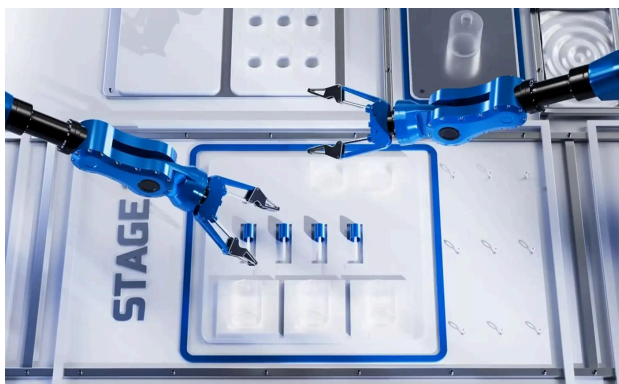


Image d'animation 3D Maverick Frame.

ENVOYEZ-LE

Un e-mail, trois studios, une seule journée

Pas besoin d'un appel pour faire le test. Collez l'e-mail ci-dessous, joignez ce que vous avez déjà et envoyez-le en même temps aux trois studios de votre liste. L'écart entre les réponses saute généralement aux yeux dès le deuxième paragraphe.

L'E-MAIL À ENVOYER

01	Objet	Animation 3D pour [produit, machine ou projet], devis et douze questions
02	Ligne 1	Il nous faut [un film de lancement / une vidéo explicative / un film « comment ça marche » / une visite 3D animée] d'environ [durée] pour [canaux] d'ici le [date].
03	Ligne 2	En pièce jointe : le brief, la CAO ou les plans, des photos ou croquis, la charte de marque et deux références que nous aimons.
04	Ligne 3	Merci de répondre aux douze questions ci-dessous avec des chiffres et des noms, pas des fourchettes.
05	Ligne 4	Collez les questions 1 à 12 des pages 03 et 04.
06	Ligne 5	Nous déciderons dans la semaine qui suit la réception des trois réponses.

Ce que les bonnes réponses ont en commun

Elles sont courtes. Elles répondent en jours ouvrés et en dollars, nomment les personnes et vous posent une ou deux questions sur vos fichiers et sur les canaux de diffusion du film.

Ce que nous répondrions

Nos propres chiffres sont à la page suivante, au même format, pour que vous puissiez nous noter avec le même test.

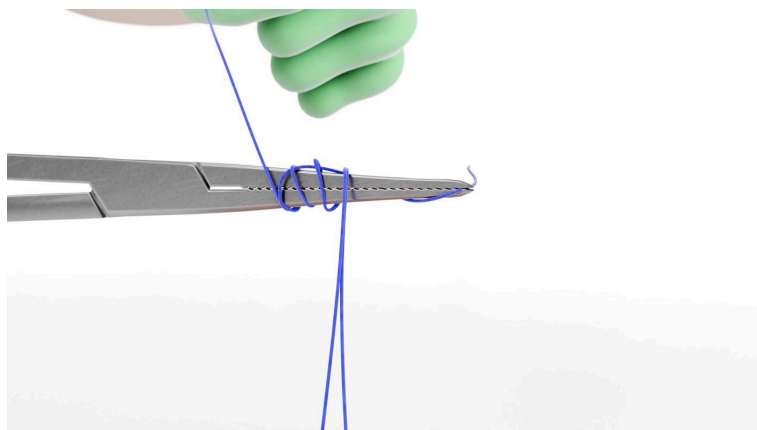


Image d'animation 3D Maverick Frame.

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/
Animation 3D	maverickframe.com/fr/services/animation-3d/
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.