



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Douze questions pour éviter un catalogue aux airs de dix marques.

À poser avant de signer un contrat d'images 3D e-commerce. Un studio sérieux répond aux douze en un seul e-mail. Le mauvais se tait vers la question sur le calage des couleurs.

POUR COMMENCER

Chaque échec était visible avant la signature

Les projets d'images 3D e-commerce échouent rarement sur la qualité du portfolio. Les portfolios sont bons partout. Ils échouent 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 PROMETTAIT L'APPEL COMMERCIAL

CE QUE VOUS DÉCOUVREZ EN SEMAINE TROIS

01 « Vos nouvelles références seront en ligne en quelques jours »

Les nouvelles références attendent la prochaine séance photo. Le studio attend des échantillons qu'il n'avait pas demandés, et les produits restent en ligne derrière des visuels provisoires.

02 « Les coloris, c'est facile pour nous »

Chaque coloris double le budget. Chaque coloris est chiffré comme un nouveau rendu, et la gamme finit par coûter le prix d'une séance photo.

03 « Des fichiers prêts pour les marketplaces »

Des images refusées par les marketplaces. Les images principales reviennent sur fond cassé, avec ombres et accessoires. Les fiches sont suspendues jusqu'à leur reprise.

04 « Un rendu homogène »

Un catalogue qui ressemble à dix marques. Trois graphistes éclairent la gamme de trois façons, et la page catégorie semble réunir dix marques.

05 « Des matières photoréalistes »

Des couleurs qui provoquent des retours. Le bleu marine sort noir et le cuir ressemble à du plastique. Les clients renvoient le produit.

Vous ne choisissez pas un portfolio. Vous choisissez une méthode.

Les douze questions des deux pages suivantes testent la méthode. Chacune renvoie à l'un des échecs ci-dessus, et chacune appelle une réponse vérifiable.



Rendu de production Maverick Frame.

LE TEST, PREMIÈRE PARTIE

Questions 1 à 6 : délais et budget

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

POSEZ CETTE QUESTION

UNE BONNE RÉPONSE RESSEMBLE À

PARTEZ SI

1. De quoi avez-vous besoin pour commencer, et vous faut-il un échantillon de chaque coloris ?

La CAO ou des photos d'un produit, plus un nuancier ou une référence pour chaque couleur. Les échantillons aident, mais ne conditionnent pas le démarrage.

« Envoyez-nous d'abord tous les échantillons ».

2. Quand verrai-je la première référence, à compter de la réception de la CAO ?

Une date : un premier jet en 3 à 5 jours ouvrés, puis le rendu est validé sur cette référence avant que les autres suivent.

La première chose que vous voyez, c'est la gamme entière.

3. Combien coûte chaque coloris supplémentaire une fois le produit modélisé ?

Une fraction du premier : un changement de matière et un nouveau rendu des mêmes caméras, chiffré par coloris.

Chaque coloris chiffré comme un nouveau rendu.

4. Combien coûtera un nouveau coloris après le lancement, dans six mois ?

Le même petit montant, parce que le modèle et la scène sont archivés et rouverts.

« Il faudrait remodeliser le produit ».

5. Pour quelles marketplaces avez-vous livré, et selon quelles règles d'image ?

Des règles précises : image principale sur fond blanc pur, produit qui remplit l'essentiel du cadre, formats par marketplace, fichiers nommés par référence.

« Nous livrons des JPG haute résolution », et rien de plus.

6. Combien de tours de correction sont inclus, et qu'est-ce qui compte comme un tour ?

Deux au premier jet et un sur l'image finale, un tour étant une seule liste de remarques consolidée.

« Corrections illimitées ». Personne ne les a chiffrées.

Pourquoi la question 3 compte le plus

Une gamme de douze produits en quatre couleurs, c'est quarante-huit références. Si chaque coloris est un nouveau rendu, l'économie sur la photo disparaît dès la deuxième couleur. Demandez par écrit le prix du deuxième coloris, à côté de celui du premier.



Rendu de production Maverick Frame.

LE TEST, DEUXIÈME PARTIE

Questions 7 à 12 : rendu, couleur et fichiers

POSEZ CETTE QUESTION	UNE BONNE RÉPONSE RESSEMBLE À	PARTEZ SI
7. Comment gardez-vous un seul rendu sur tout le catalogue ?	Un seul éclairage, un seul jeu de caméras et une charte écrite, fixés sur la première référence et réutilisés pour chaque nouvelle.	« Chaque graphiste a son propre style ».
8. Qui, précisément, modélisera, éclairera et rendra mes produits ?	Des rôles nommés dans l'équipe du studio, et l'interlocuteur que vous aurez au quotidien.	« Nos partenaires », « notre réseau », ou le silence.
9. Comment calez-vous les couleurs et les matières sur le produit réel ?	Sur un échantillon physique ou une référence couleur, vérifiés sur des gros plans avant de rendre la série complète.	« Nos rendus sont photoréalistes », sans un mot sur le calage.
10. Pouvez-vous vous aligner sur nos photos existantes ?	Oui : le studio étudie vos fiches en ligne et reprend lumière, angle et fond, pour que références en 3D et en photo cohabitent.	Il veut d'abord refaire le style de toute la boutique.
11. Qui conserve les modèles, et pouvons-nous obtenir des fichiers GLB ou USDZ pour l'AR ?	Le studio archive les scènes, et le même modèle s'exporte pour les visionneuses 3D et l'AR.	Seules les images rendues existent après la livraison.
12. Comment les fichiers sont-ils nommés et livrés ?	Par référence et par angle, aux formats et dimensions de chaque canal, un dossier par produit.	Des centaines de fichiers nommés render_final_v3.

10 - 12

BONNES RÉPONSES : SIGNEZ, ET DEMANDEZ PAR ÉCRIT LA DATE DE LA PREMIÈRE RÉFÉRENCE

7 - 9

DEMANDEZ UNE RÉFÉRENCE TEST PAYANTE AVANT D'ENGAGER LA GAMME

0 - 6

PARTEZ, MÊME SI LE PORTFOLIO EST SUPERBE

La question la plus souvent esquivée : la 9

C'est sur la couleur que les rendus provoquent des retours ou les évitent. Un studio qui cale sur un échantillon le dit tout de suite et précise ce qu'il attend de vous. Celui qui parle plutôt de photoréalisme n'a pas pensé à vos retours.



Rendu de production Maverick Frame.

ENVOYEZ-LE

Un e-mail, trois studios, une journée

Pas besoin d'appel pour faire passer 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. Les réponses arrivent en un jour ouvré, et la différence saute généralement aux yeux dès le deuxième paragraphe.

L'E-MAIL À ENVOYER

01	Objet	Images 3D e-commerce pour [gamme] : devis et douze questions
02	Ligne 1	Nous avons besoin de [nombre] images par référence pour [nombre] produits en [nombre] coloris, pour [notre boutique / Amazon / d'autres marketplaces], en ligne le [date].
03	Ligne 2	En pièce jointe : la CAO ou des photos, la liste des coloris et deux fiches produit qui nous plaisent.
04	Ligne 3	Merci de répondre aux douze questions ci-dessous avec des chiffres et des noms, pas des fourchettes.
05	Ligne 4	Collez ici 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, chiffrent séparément le premier et le deuxième coloris, nomment les personnes et demandent sur quelles marketplaces vous vendez.

Ce que nous répondrions

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



Rendu de production 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/
Images 3D e-commerce	maverickframe.com/fr/solutions/e-commerce/
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.