MAVERICK
FRAME
STUDIO



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

7 erreurs de brief qui vous font refaire votre image 3D

Pourquoi les briefs longs produisent de mauvaises images, les sept erreurs qui font tout refaire, ce que l'image doit trancher de l'esquisse à la commercialisation, et une fiche de brief à remplir en une page.

Dim Kuzmenko
Cofondateur, Maverick Frame Studio
maverickframe.com

LE PROBLÈME

Un brief plus long ne donne pas une image plus juste

Ce qui ralentit une image d'architecture, ce n'est presque jamais le calcul. Ce sont les décisions qui manquent, les pièces incomplètes et les changements qui arrivent une fois le modèle construit. Et, de plus en plus, des briefs trop longs pour être lus.

> *Presque tous les briefs qui nous arrivent sont désormais rédigés par une IA, et gonflés au point d'être dimensionnés comme s'ils devaient coûter le prix d'un avion. Un cahier de cinquante pages pris au pied de la lettre donne une image laide.*
>
> DIM KUZMENKO, COFONDATEUR, MAVERICK FRAME STUDIO

Un brief qui fonctionne

- Combien d'images, et de quoi
- Les plans tels qu'ils sont, avec leur indice
- Quelques références de lumière et d'ambiance
- Une ligne claire sur l'usage des images

Un brief qui fait refaire

- Des pages génériques que personne n'a relues
- Des matériaux « à définir »
- Dix références qui se contredisent
- Aucune personne désignée pour valider

La production va vite quand les entrées sont complètes et les décisions prises. Elle ralentit à chaque question restée ouverte.

Un test simple avant d'envoyer : si votre brief ne tient pas sur une page, relisez-le et barrez tout ce qui ne change ni le nombre d'images, ni leur cadrage, ni leur ambiance.

LES ERREURS

Les sept erreurs qui renvoient l'image à la case départ

Aucune n'est technique. Toutes coûtent un modèle à reprendre, une lumière à recalculer ou une caméra à redéfinir.

01 **Le cahier des charges fleuve**

Généré, copié, jamais arbitré. Le studio doit deviner ce qui compte vraiment, et l'image dit tout à la fois.

02 **L'usage de l'image absent**

Pièce du permis, plaquette de commercialisation, concours, panneau de chantier : le cadrage, le format et le degré de précision changent du tout au tout.

03 **Des plans « nettoyés » ou contradictoires**

Envoyez les plans tels qu'ils sont, avec leur indice. Deux versions qui se contredisent font modéliser la mauvaise.

04 **Les matériaux non arrêtés**

Deux options de façade, c'est deux modèles. Tranchez avant, ou commandez explicitement une variante.

05 **Des références qui tirent dans tous les sens**

Trois images suffisent, avec ce que vous en retenez : la lumière, l'heure, le cadrage. Pas l'architecture des autres.

06 **Le changement tardif**

Déplacer une baie après validation du modèle, c'est reprendre la géométrie, les vues et la lumière. Figez le projet avant la première image.

07 **Le studio cherché trop tard**

L'échec le plus fréquent : on cherche un studio quand le premier a échoué et que l'échéance brûle. Choisissez vos partenaires avant d'en avoir besoin.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

Ce que l’image doit trancher, de l’esquisse à la livraison

Une image n’est pas un livrable décoratif : à chaque phase du projet, elle sert à faire prendre une décision précise. Commandez-la pour cette décision-là.

PHASE	CE QUE L’IMAGE DOIT TRANCHER	CE QU’IL FAUT FOURNIR
Esquisse	Le parti : volume, implantation, rapport à la rue	Plan masse, volumétrie simple, photos du site
APS / APD	Les matériaux, les teintes, les grandes baies	Plans et façades à jour, choix de matériaux
Permis de construire	L’insertion dans le site, vue depuis l’espace public	Photos du terrain et de ses abords, points de vue repérés
Concours	La lisibilité de l’idée, face à un jury pressé	Règlement, format des planches, pièces imposées
Commercialisation	Ce que l’acquéreur achète : logement, vue, prestations	Plans de vente, notice descriptive, finitions retenues
Chantier et livraison	Faut-il encore un rendu, ou déjà une photo ?	Accès au bâtiment, état d’avancement réel

Rendu ou photo ? Tant que le bâtiment n’existe pas, ou pour montrer une variante, une vue impossible, un aménagement à venir, le rendu gagne. Dès que le bâtiment est livré et photogénique, la photo gagne en crédibilité. Entre les deux, le photomontage insère le projet dans une vraie photo du site. Pour les pièces graphiques exigées au permis, vérifiez le contenu attendu avec votre instructeur ou votre maître d’œuvre.

> *Plus de 40 % de nos commandes incluent désormais de l’animation, une visite 360 ou de la réalité virtuelle, à la place des images fixes ou à côté d’elles, et la part continue de monter.*
>
> DIM KUZMENKO, COFONDATEUR, MAVERICK FRAME STUDIO

VOTRE BRIEF

La fiche de brief qui tient sur une page

Si vous ne pouvez pas remplir chaque ligne, la question n'est pas prête pour le studio. C'est le signal qu'une décision reste à prendre en interne.

À remplir avant d'écrire au studio

- PROJET, ADRESSE, PHASE
- USAGE DES IMAGES (PERMIS, VENTE, CONCOURS…)
- NOMBRE D'IMAGES, ET LESQUELLES
- PLANS JOINTS ET LEUR INDICE
- MATÉRIAUX ARRÊTÉS / ENCORE OUVERTS
- TROIS RÉFÉRENCES, ET CE QU'ON EN RETIENT
- QUI VALIDE, SEUL
- DATE À LAQUELLE LES IMAGES DOIVENT SERVIR

La ligne à écrire dans le brief

« Trois images pour le dossier de commercialisation : façade sur rue à hauteur de piéton, séjour du T3 type, jardin commun ; plans indice C joints ; bardage et menuiseries arrêtés. »



Rendu de production Maverick Frame.

TRAVAILLER AVEC UN STUDIO

Le coût, et comment rédiger le brief

Les deux questions qu'on nous pose avant toutes les autres. Les deux réponses sont courtes.

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 à 8 vues	$600 – 1 500	$1 500 – 4 000
Animation, à la minute	$1 000 – 3 000	$3 000 – 8 000

Fourchettes de marché que nous acceptons de publier, en dollars. Les délais et le nombre de tours de correction n'y figurent pas volontairement : les nôtres varient trop selon le type de projet pour servir de référence, et un chiffre inventé ici serait pire que pas de chiffre.

Comment briefer : plus court vaut mieux

C'est l'inverse de ce que presque tout le monde suppose. Quatre choses :

- Ce qu'il vous faut — **combien d'images, et de quoi**
- Les plans et façades, tels quels
- Quelques références d'ambiance et de lumière
- Une ligne claire sur ce à quoi *servent* les images

Transformer une petite commande en cahier des charges de cinquante pages se retourne contre vous : pris au pied de la lettre, le résultat est laid et l'équipe est induite en erreur. Donnez l'intention et laissez le détail à ceux qui font ça tous les jours.

L'erreur qui coûte le plus cher

L'échec le plus fréquent n'est pas de choisir le mauvais prestataire. C'est le **calendrier**. On ne cherche qu'une fois le premier prestataire défaillant et l'échéance sur le feu, et on choisit alors dans l'urgence.

Évaluez et briefez des partenaires **avant** d'en avoir besoin. Un, idéalement plusieurs, prêts à prendre le travail. Cela coûte un après-midi maintenant et sauve un projet plus tard.

10+
ANS DE RENDU ET DE NARRATION VISUELLE

350+
MARQUES ET AGENCES ACCOMPAGNÉES DANS LE MONDE

95%
TAUX DE SATISFACTION CLIENT

40%+
DE NOS COMMANDES INCLUENT DÉSORMAIS MOUVEMENT OU 360

MAVERICK
FRAME
STUDIO

Quand l'image doit tenir, parlez-nous

Nous sommes un studio CGI : rendu architectural et produit, modélisation 3D, animation, visites 360 et VR. Dix ans, plus de 350 marques et agences, et le genre de travail qui reste juste quand quelqu'un compte les fenêtres.

Envoyez-nous les plans et une ligne sur l'usage des images. Vous recevrez un périmètre et un prix, sans obligation d'utiliser l'un ou l'autre.

COMMENCEZ ICI

maverickframe.com/contacts

VOIR LES TRAVAUX

maverickframe.com/gallery

ÉCRIT PAR

Dim Kuzmenko
Cofondateur



Rendu de production Maverick Frame. · Les fourchettes sont des valeurs de marché 2026 et ne constituent pas un devis.