



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

40 % de nos projets ne sont plus des images fixes.

Ce qui a vraiment changé dans la visualisation architecturale, mesuré sur nos propres commandes plutôt que sur une enquête sectorielle, et ce que cela change pour votre budget.

POUR COMMENCER

Un seul chiffre, tiré de notre carnet de commandes

Dans ce métier, les articles de tendances s'écrivent le plus souvent à partir d'autres articles de tendances. Celui-ci s'écrit à partir de ce que nos clients nous ont réellement commandé, ce qui le rend plus étroit et plus utile : c'est le mix de projets d'un studio, pas un marché.

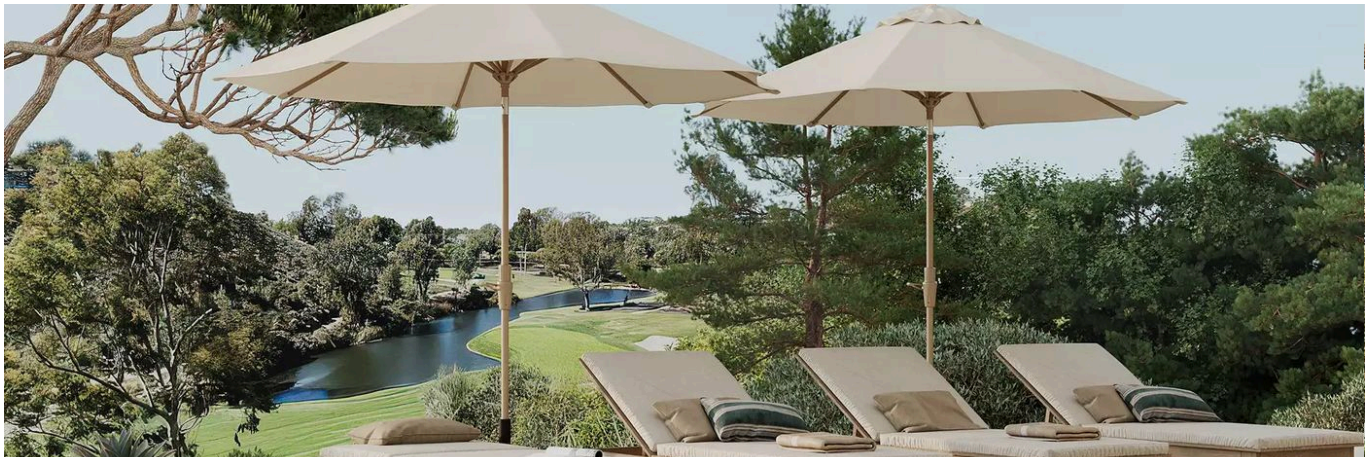
Plus de 40 % de ce qu'on nous commande aujourd'hui inclut de l'animation, une visite 360, de la VR ou des panoramas, à la place des images fixes ou en plus.

Cette part continue d'augmenter. C'est le plus grand changement que nous ayons vu. Dim Kuzmenko, fondateur

CE QUE CELA SIGNIFIE SI VOUS COMMANDEZ

CE QUE CELA NE SIGNIFIE PAS

01	Vos concurrents montrent de plus en plus de mouvement.	Que les images fixes soient finies.
02	À côté d'une animation de parcours, une série d'images fixes passe pour l'option d'hier, même quand les images sont meilleures.	Une planche imprimée, une annonce sur un portail, une double page de plaquette et un dossier de permis de construire restent des images fixes.
03	Décidez du format et budgétisez-le en connaissance de cause, au lieu de le découvrir au moment de la présentation.	Le mouvement s'ajoute en haut de la liste des livrables ; il ne remplace pas ce qui se trouvait dessous.



Rendu de production Maverick Frame.

VIRAGE 01

Le temps réel a changé l'économie, pas la qualité

L'évolution la plus mal comprise de ces dernières années. Les moteurs temps réel n'ont pas remplacé le rendu de production. Ils ont remplacé le coût du mouvement, ce qui est une autre affaire, et bien plus importante.

01 Où est l'économie

Dans l'animation, de très loin. Un travail qui demandait environ une semaine de calcul dans un moteur de rendu de production peut revenir en quelques minutes avec un moteur temps réel. C'est ce qui a fait passer une minute d'animation d'un achat exceptionnel à une ligne ordinaire du devis.

02 Où elle n'est pas

Dans la maquette. Il faut toujours la construire, et la construire correctement, avant qu'un moteur puisse en faire quoi que ce soit. La moitié modélisation du travail n'est pas allée plus vite.

03 Notre propre répartition

La maquette est construite et rendue dans 3ds Max, parce qu'il donne le meilleur résultat ; le temps réel porte l'animation et l'économie. Deux couches, deux outils, délibérément.

04 Ce que la course a tranché

Pour l'architecture, la question du temps réel est en grande partie réglée : D5 est notre outil par défaut, et presque plus personne en visualisation architecturale ne se tourne vers un moteur de jeu pour ce travail. Cette consolidation est en soi la nouvelle.

La conséquence concrète pour votre budget

Si l'on vous chiffre des images fixes et que vous envisagez l'animation comme un projet séparé plus tard, demandez les deux ensemble. La maquette est le coût partagé, et commander le mouvement six mois après les images fixes, c'est payer pour reconstruire ce qui existait déjà, ou découvrir que cela n'existe plus.



Rendu de production Maverick Frame.

VIRAGE 02

Là où l'IA a vraiment percé, et là où elle bute

Pas d'affirmation générale ici, car la réponse honnête est que le gain dépend fortement de la tâche. Trois domaines où il est réel, trois où le marketing a pris de l'avance sur l'outil.

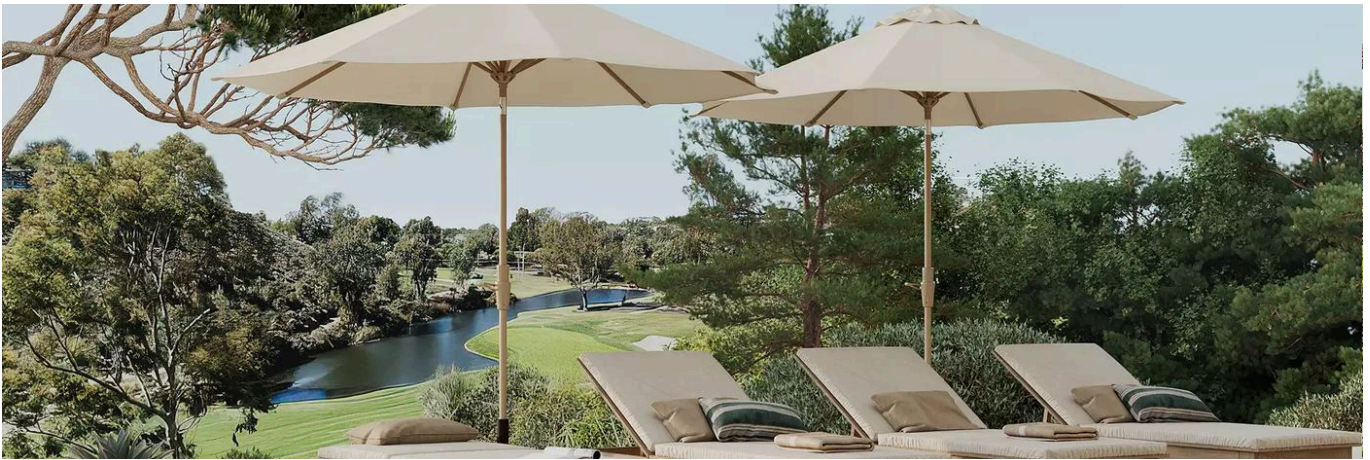
RÉEL

PAS ENCORE

- | | | |
|----|--|--|
| 01 | Là où la nature porte l'image. Végétation, eau, plantations : c'est là que se trouvent nos plus grands gains, et de loin. | Faire la maquette. L'IA ne le peut pas. C'est l'affirmation dont il faut le plus se méfier. |
| 02 | Concept et ambiance. Des options rapides au stade où rien n'est encore décidé. | Lire des plans d'exécution. Les outils qui promettent un rendu fini à partir d'un jeu de plans les lisent mal. |
| 03 | Études de matériaux et de surfaces. L'IA est vraiment douée pour les surfaces. | Les îlots urbains nus. Contexte serré, aucun paysage sur lequel s'appuyer : c'est là que l'écart entre sortie d'IA et rendu modélisé est le plus grand. |

Le schéma sous les deux listes

L'IA est devenue très bonne sur les parties d'une image qui tolèrent l'invention, et n'a pas progressé sur celles qui doivent être vraies. C'est exactement pourquoi elle est devenue une aide utile en amont du processus, et non ce qui produit ce que vous livrez à la fin.



Rendu de production Maverick Frame. Végétation, eau et pierre : les conditions où l'aide de l'IA rapporte le plus.

QUE FAIRE

Quatre décisions à prendre en connaissance de cause

- | | |
|--|--|
| 01 Arrêter la liste des formats avant le premier devis | Images fixes, animation, 360, VR, interactif. La maquette est le coût partagé entre tous, donc arrêter la liste complète dès le départ coûte nettement moins cher qu'ajouter des formats plus tard. C'est le point le plus rentable de cette page. |
| 02 Demander ce qui est modélisé et ce qui est généré | Pour tout ce qui sera compté, mesuré, déposé ou vendu, il vous faut une géométrie derrière l'image. Pour l'ambiance et le concept, peu importe. L'essentiel est de savoir ce que vous obtenez. |
| 03 Budgéter la maquette comme un actif, pas comme un coût | S'il y a une phase deux, et dans les opérations immobilières il y en a souvent une, les conditions dans lesquelles la maquette survit décident du prix de cette phase. Voir notre guide sur ce que vous possédez vraiment. |
| 04 Cesser de traiter le mouvement comme un luxe | Il en a été un pendant longtemps, et le souvenir des prix a survécu à la réalité de la production. Si vous n'avez pas fait rechiffrer d'animation depuis deux ou trois ans, le chiffre que vous avez en tête est probablement faux. |

Une réserve que nous préférons dire plutôt que cacher

Tout ce qui précède vient du mix de projets d'un seul studio. C'est une donnée de première main et précise, c'est sa valeur, et ce n'est pas une enquête de marché, c'est sa limite. Lisez-la comme un signal fort sur l'évolution des commandes, pas comme une part de marché mesurée.



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/
---------------------------------	---

Animation architecturale	maverickframe.com/fr/
---------------------------------	---

Ou par e-mail	sale@maverickframe.com
----------------------	--

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.