



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Cinq films, un seul bâtiment. **Pourquoi payer cinq fois ?**

Quels films commander du design au lancement, quelles scènes et caméras passent d'une étape à l'autre, et un chiffrage composite de toute la chaîne face à des films achetés chacun à partir de zéro.

POUR COMMENCER

Chaque film repart de zéro. Pourquoi ?

La plupart des opérations finissent avec quatre ou cinq films : une étude de volumétrie, un film pour la banque, une promenade pour le permis, un film de vente et un montage de lancement. Ils sont commandés à des mois d'écart, souvent à des studios différents, et chacun commence par reconstruire le même bâtiment.

En animation 3D d'architecture, c'est la scène qui coûte cher : terrain, volumétrie, façades, plantations, intérieurs, lumière, et les trajectoires de caméra qu'il a fallu une semaine pour valider. Quand le film suivant part chez un nouveau prestataire, tout cela se paie de nouveau, et le second problème suit : le film arrive après la réunion pour laquelle il était prévu, parce que personne ne l'a réservé pendant que le précédent était en production.

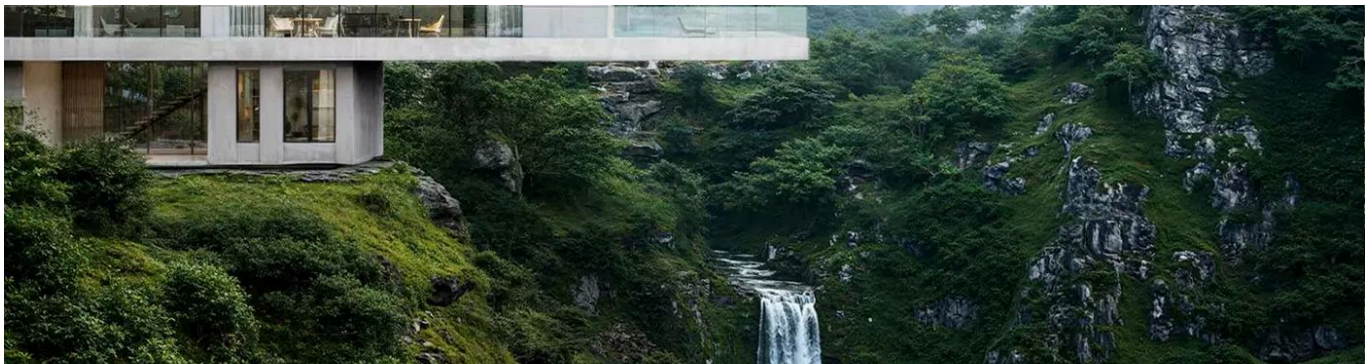
ACHETÉ ÉTAPE PAR ÉTAPE

PLANIFIÉ EN UNE FEUILLE DE ROUTE

01	Chaque film briefé comme une nouvelle mission	Une seule scène, enrichie étape par étape
02	Caméras repensées pour chaque public	Trajectoires validées reprises et remontées
03	Le film du permis ne ressemble en rien au film de vente	Un bâtiment, une lumière, un rendu sur les cinq films
04	Commandé quand la réunion est déjà à l'agenda	Réservé une étape à l'avance, tant que la scène est ouverte
05	Coût de reconstruction caché dans chaque devis	La scène payée une fois, par tranches

Le bâtiment ne change pas d'une étape à l'autre. La facture ne devrait pas repartir de zéro.

Une banque, un instructeur et un acquéreur ont besoin de films différents, pas de bâtiments différents. Planifiez la scène une fois, et chaque film suivant coûte le travail de caméra et les nouvelles pièces, pas tout le modèle à nouveau.



Rendu de production Maverick Frame.

LA FEUILLE DE ROUTE

Quel film commander, étape par étape

Cinq étapes, cinq films. La colonne de droite est celle que la plupart des briefs oublient : les fichiers et décisions à transmettre pour que le film suivant parte d'une scène finie.

ÉTAPE	VISUELS À COMMANDER	POUR QUI	CE QUI EST REPRIS
Design	Survol de la volumétrie et études de caméra rapides, en gris ou légèrement texturées	Architecte et équipe de conception	Modèle du site, volumétrie, premières trajectoires
Finance	Court film aérien avec contexte du site et états de phasage	Banques, comité d'investissement	Modèle du contexte, états de phasage, caméras aériennes
Valider	Promenade à hauteur d'œil et séquence du jour à la nuit	Commission d'urbanisme, concertation publique	Façades détaillées, plantations, éclairages
Vendre	Promenade intérieure, séquences des espaces communs et film de vente	Espace de vente, site du programme	Intérieurs meublés, étalonnage, montage
Lancement	Survol complet avec musique et titres, plus formats sociaux	Site web, publicité, inauguration	Film maître et déclinaisons pour les campagnes suivantes

Partez de là où vous en êtes

Si vous en êtes à Valider, commandez la promenade maintenant et inscrivez trois points au contrat : la scène est modélisée à un niveau qui permet d'ajouter les intérieurs, les trajectoires de caméra sont conservées, et les fichiers restent au studio pour le film de vente. Les étapes 4 et 5 partent alors d'un bâtiment éclairé et validé.



Rendu de production Maverick Frame.

CE QUE CELA COÛTE

Toute la chaîne, chiffrée dans les deux cas

Un cas composite pour une opération résidentielle de taille moyenne, aux tarifs d'un studio de milieu de marché. Durées de film et tarifs à la minute sont identiques dans les deux totaux ; seul le travail de scène change.

	POSTE	BASE	TARIF STUDIO
01	Design : construction de la scène, site et volumétrie	une fois	\$2 400
02	Design : survol de la volumétrie et études de caméra, 45 s	0,75 min x \$4 000	\$3 000
03	Finance : contexte du site et phasage ajoutés	scène reprise de Design	\$800
04	Finance : film aérien avec phasage, 60 s	1 min x \$4 500	\$4 500
05	Valider : détail de façade, plantations, éclairage	scène reprise de Finance	\$2 000
06	Valider : promenade 60 s, jour à nuit 30 s	1,5 min x \$5 000	\$7 500
07	Vendre : intérieurs et espaces communs ajoutés	scène reprise de Valider	\$3 000
08	Vendre : promenade intérieure et film de vente, 2 min	2 min x \$5 500	\$11 000
09	Lancement : titres, étalonnage et mixage son	scène reprise de Vendre	\$600
10	Lancement : survol complet en musique, 90 s	1,5 min x \$6 000	\$9 000
11	Lancement : six formats sociaux tirés du film maître	6 x \$250	\$1 500
	Étape Design		\$5 400
	Étape Finance		\$5 300
	Étape Valider		\$9 500
	Étape Vendre		\$14 000
	Étape Lancement		\$11 100

Planifié en une feuille de route \$45 300

Les mêmes visuels achetés étape par étape, à partir de zéro \$64 300

Le total à partir de zéro chiffre les mêmes films aux mêmes tarifs, avec une scène reconstruite par chaque nouveau prestataire au niveau de détail de l'étape (\$2 400 au Design, jusqu'à \$8 800 au Lancement). En une feuille de route, la scène complète à \$8 800 est payée une fois, par tranches, et l'écart atteint \$19 000.

12 %	12 %	21 %	31 %	24 %
DESIGN, \$5 400	FINANCE, \$5 300	VALIDER, \$9 500	VENDRE, \$14 000	LANCEMENT, \$11 100

LA PAGE UNIQUE

Ce qu'il faut nous envoyer à chaque étape

Les clients dont les logos figurent sur nos pages de services ne nous envoient pas de cahier des charges pour une animation 3D. Ils envoient ce qu'ils ont déjà et disent pour quelle réunion est le film. À chaque étape, cela suffit pour chiffrer.

01	Design : plans	Plans, coupes et limites du site, ou la maquette de travail dans n'importe quel format. Précisez la version en vigueur.
02	Design : la question	Ce que l'équipe teste : l'échelle, les vues, une silhouette. C'est ce qui décide des caméras.
03	Finance : phasage	Les tranches et leur ordre de construction, plus la date du rendez-vous bancaire.
04	Valider : les points de vue	Les rues et voisins depuis lesquels la commission regardera. Repérez-les sur un plan.
05	Valider : les plantations	Le plan paysager, ou une ligne : plantations adultes ou fraîchement plantées.
06	Vendre : les intérieurs	Carnets de finitions et pièces qui font vendre, avec une référence d'ambiance s'il y en a une.
07	Vendre : la diffusion	Écran de l'espace de vente, site web, portail. Cela fixe durée, format et résolution.
08	Lancement : musique et titres	Charte graphique, logos, et qui achète la licence du morceau, vous ou nous.
09	Lancement : les canaux	Les plateformes publicitaires des formats courts, pour les cadrer en vertical et en carré.
10	Toute étape : la date	La vraie date de la réunion ou du lancement. Comptez 4 à 6 semaines par minute de film.

Changez d'étape, gardez la scène

Demandez-nous de conserver la scène, les caméras et le projet de montage à la fin de chaque film. À l'étape suivante, un nouveau brief rouvre le même fichier, et le devis ne couvre que le neuf : pièces, états de lumière, caméras.

Tarifs et conditions au verso

Les fourchettes à la minute des indépendants et des studios, nos délais de production et ce que couvre un tour de corrections sont en page suivante, pour comparer ce devis, ou celui d'un autre, au marché.

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.