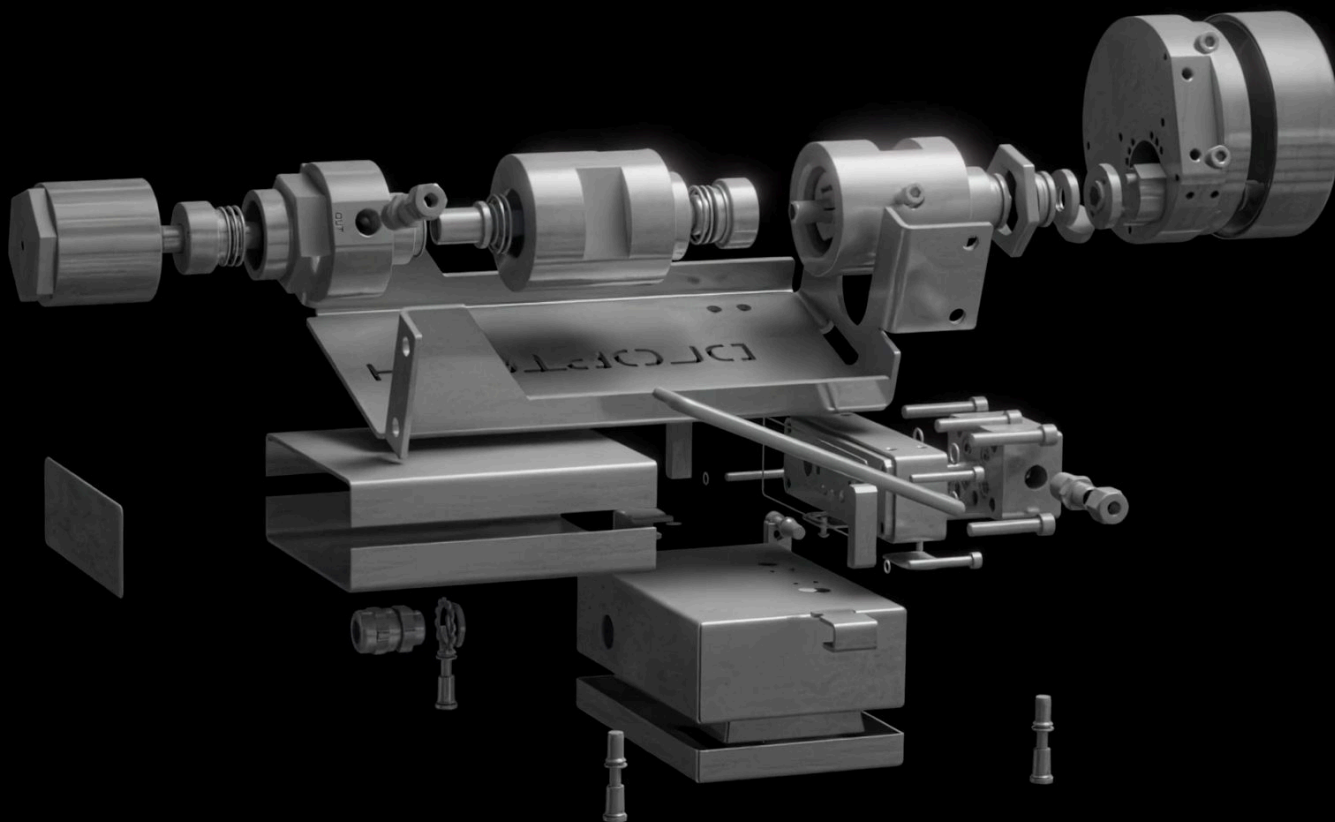




GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Cinq étapes. Chaque pièce à sa place. Un seul rendu.

Ce qu'il faut préparer à chaque étape d'une animation de montage 3D, quels exports CAO fonctionnent, où vos ingénieurs interviennent et combien de temps prend chaque étape, du brief à la livraison.

COMMENCEZ ICI

Animation de montage : pourquoi le planning dérape

Une animation de montage prend rarement du retard parce que le rendu est lent. Elle en prend parce que la personne qui connaît le vrai ordre de montage voit le film trop tard : l'ingénieur une fois les pièces animées, le service après-vente une fois le montage figé.

Chaque remarque tardive fait jeter un travail déjà réalisé. Une pièce qui ne peut physiquement pas bouger ainsi, c'est une nouvelle animation ; une fixation modifiée, c'est un nouveau modèle et de nouveaux plans ; un ingénieur qui découvre la séquence dans le film final, c'est les deux.

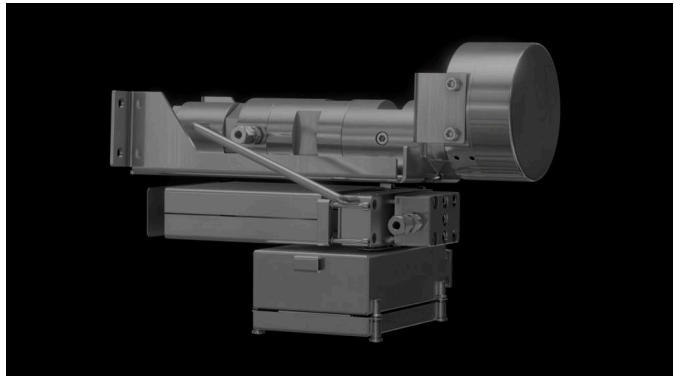
VALIDÉ À LA FIN

VALIDÉ À CHAQUE ÉTAPE

01	L'ingénieur découvre la séquence après le rendu	L'ingénieur valide la liste des étapes avant que rien ne bouge à l'écran
02	Les fichiers CAO trop lourds se révèlent en pleine animation	Les fichiers sont vérifiés et simplifiés dès les premiers jours
03	La version vente et la version installateur se disputent un seul film	Des versions séparées sont prévues à partir du même modèle dès le storyboard
04	Le rythme se juge sur le rendu final	Le rythme est validé sur l'animatique, avant le rendu

Le capital, c'est la liste des étapes validée. Les images en découlent.

Une liste des étapes pièce par pièce vérifiée par votre ingénieur et un storyboard avec les angles de caméra sont la partie la moins chère d'une animation de montage, et celle dont tout dépend. Fixez-les d'abord : les étapes suivantes ne font que mettre en images ce qui est déjà validé.



Images de l'animation de montage d'une vanne industrielle par Maverick Frame.

LA FEUILLE DE ROUTE

Quoi valider à chaque étape, et qui relit

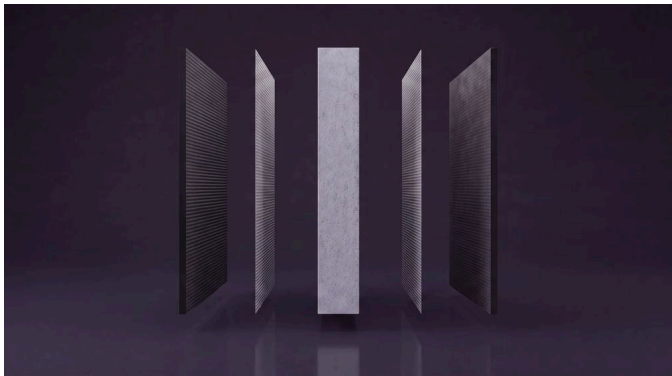
Les cinq étapes ci-dessous sont celles de notre page animation de montage. Pour chacune : ce qui est produit, qui le relit de votre côté et ce que l'étape suivante reprend au lieu de le refaire.

ÉTAPE	PRODUIRE ET VALIDER	QUI RELIT	CE QUI EST REPRIS
Brief et CAO	Audience, canaux, durée ; fichiers CAO ou STEP, plans, notices et charte graphique rassemblés	Responsable produit ou marketing	Le brief qui sert de référence à chaque étape
Étapes	L'ordre de montage pièce par pièce, avec fixations et outils	Ingénieur conception ou fabrication	La séquence exacte que suit chaque plan
Storyboard	Angles de caméra, annotations et rythme de chaque étape, en images et en animatique brute	L'ingénieur pour la précision, le marketing pour l'histoire	La liste des plans, les annotations et le rythme
Animation	Préparation du modèle, matériaux, animation et rendu en pleine qualité	L'ingénieur pour le mouvement, vous pour le rythme	Les plans validés pour chaque version
Livraison	Montage, légendes et son ; un master plus des versions pour le web, les salons, les notices et les réseaux	Équipe marketing, après-vente ou documentation	Un modèle 3D propre pour le film suivant

Commencez là où vous en êtes

Si l'ordre de montage figure déjà dans une notice, commencez par la liste des étapes et faites-la relire par votre ingénieur avant d'animer le moindre plan. C'est ce qui permet à la version vente, au guide d'installation et à la version formation de réutiliser les mêmes plans.

Tous les projets ne donnent pas le même poids aux cinq étapes. Une courte vue éclatée pour une fiche produit peut passer du brief à l'animation en quelques jours ; un guide d'installation pas à pas exige toujours une liste des étapes signée par votre ingénieur. L'ordre reste valable.



Images de l'animation en vue éclatée d'un système mural par Maverick Frame.



LES DÉLAIS

Un film de 30 secondes, étape par étape

Cas composite : un film de montage ou de vue éclatée de 30 secondes, produit de quelques dizaines de pièces, CAO disponible, un ingénieur qui relit chez vous. Jours studio et jours de relecture sont séparés : l'agenda de votre ingénieur pèse autant que le nôtre sur le planning.

	ÉTAPE	QUI TRAVAILLE	JOURS OUVRÉS
01	Brief : lancement, fichiers, audience et canaux	studio	1 jour
02	Contrôle et simplification de la CAO	studio	2 jours
03	Étapes : ordre de montage pièce par pièce	studio	1 jour
04	Relecture de la liste des étapes	votre ingénieur	2 jours
05	Storyboard : angles, annotations, animatique brute	studio	2 jours
06	Relecture du storyboard	votre ingénieur	2 jours
07	Animation : matériaux, animation, rendu	studio	5 jours
08	Relecture de l'animatique : mouvement et rythme	votre ingénieur	1 jour
09	Livraison : montage, légendes, son, déclinaisons	studio	2 jours
	Jours ouvrés studio		13 jours
	Jours de relecture de votre côté		5 jours

Du brief à la livraison, un film de 30 secondes 18 jours

En temps calendaire, relectures renvoyées à temps environ 4 semaines

13	5	3	1
JOURS OUVRÉS STUDIO	JOURS DE RELECTURE CHEZ VOUS	RELECTURES AVANT LE RENDU	MODÈLE POUR CHAQUE VERSION

Des centaines de pièces, pas de CAO, plusieurs versions par audience, plus de langues ou une validation documentaire formelle allongent les délais. Donnez-nous la date du lancement, du salon ou de l'impression de la notice : nous planifions à rebours.



Images d'animations de montage et de vues éclatées par Maverick Frame.



L'ESSENTIEL SUR UNE PAGE

Ce qu'il faut nous envoyer à chaque étape

Les équipes dont les logos figurent sur nos pages de services n'envoient pas de longs cahiers des charges. À chaque étape, elles envoient quelques éléments comme ceux-ci, souvent dans le corps d'un e-mail, et cela suffit pour chiffrer et démarrer.

01	Brief : l'audience	Qui regardera : acheteurs, installateurs, techniciens ou investisseurs, et où le film sera diffusé.
02	Brief : les fichiers	Exports STEP ou IGES, CAO native, ou plans et photos s'il n'y a pas encore de modèle.
03	Brief : les pièces	Une liste des pièces ou une nomenclature, et les pièces que le spectateur doit voir.
04	Étapes : l'ordre	La vraie séquence de montage, tirée de la notice, de la ligne ou des notes de l'ingénieur.
05	Étapes : le relecteur	Qui vérifie la séquence et le mouvement, et de combien de temps il a besoin.
06	Storyboard : le style	Couleurs de la marque et deux ou trois références de matériaux et d'éclairage.
07	Animation : le rythme	Les durées imposées, comme une boucle de salon ou un emplacement sur la fiche produit.
08	Livraison : les versions	Formats, langues, déclinaisons, et légendes incrustées ou ajoutées plus tard.
09	Chaque étape : la date	Le lancement, le salon ou l'impression de la notice. Nous planifions à rebours à partir de là.

Un nouveau film, le même modèle

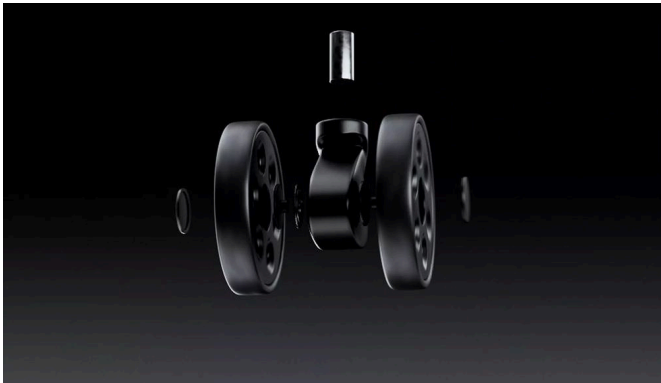
Si nous avons réalisé votre film, le suivant commence par un e-mail : la nouvelle audience, les étapes et la date. Le modèle préparé et les matériaux sont archivés, le travail part donc de nouveaux plans, pas d'une nouvelle modélisation.

Nos conditions sont à la page suivante

Prix du marché, délais et ce qui compte comme un tour de correction sont détaillés en page 06. Le planning de la page 04 est un cas composite, pas une promesse pour chaque projet.



Images d'animations de mécanismes et de lignes de production par 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 la CAO et la date

Fichiers CAO ou STEP, plans, notice, nomenclature ou simple brouillon de brief, dans l'état où ils sont, et la date à laquelle il vous faut le film. Nous vous répondons avec un périmètre, un planning et un prix, par écrit et sans appel commercial.

Le formulaire de contact	maverickframe.com/contacts/
Animation de montage	maverickframe.com/fr/services/animation-de-montage-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.