



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Cinq étapes de lancement. Un seul modèle produit. **\$8 000 d'écart.**

Quels rendus commander du design au support, ce que le modèle produit apporte à chaque étape, et la feuille de route chiffrée : \$18 700 en la planifiant, \$26 700 si le modèle est refait à chaque fois.

POUR COMMENCER

Chaque étape rachète le même produit

Les rendus d'un produit sont rarement commandés d'un seul coup. Le design veut des coloris avant l'outillage, les fondateurs veulent des images phares pour leur deck, le retail veut des packshots, le marketing un film de lancement, et le support des vues éclatées un an plus tard.

Chaque commande part chez qui est le plus proche à ce moment-là : l'agence de design, un indépendant trouvé pour le deck, l'équipe contenu du distributeur. Chacun reconstruit le produit à partir de la CAO ou de photos. Les images diffèrent un peu à chaque fois, et le modèle payé en mars n'est pas celui que le support peut utiliser en novembre. Le second problème est le calendrier : des rendus de coloris commandés après l'outillage ne peuvent plus changer la décision qu'ils devaient éclairer.

ACHETÉ ÉTAPE PAR ÉTAPE		PLANIFIÉ EN UNE FEUILLE DE ROUTE
01	Un nouveau prestataire refait le produit depuis la CAO à chaque étape	Un seul modèle produit, conservé par le studio et rouvert à chaque série
02	Couleurs et matières ajustées à l'œil : pack, fiche et pub divergent	Matières définies une fois : chaque image montre la même finition
03	Options de design rendues après l'outillage, une fois le choix fait	Coloris rendus avant l'outillage, tant qu'ils peuvent encore peser
04	Vues éclatées commandées de zéro quand la notice est due	Pièces déjà séparées dans le modèle : le support n'est qu'une caméra de plus

Vous n'achetez pas des images. Vous rachetez un modèle, encore et encore.

Dans un rendu produit, l'essentiel du coût de la première série, c'est le modèle et la scène studio. Chaque série suivante devrait payer ses caméras et sa lumière, pas le produit une deuxième fois.



Rendu de production Maverick Frame.

LA FEUILLE DE ROUTE

Quoi commander à chaque étape, et ce qu'on garde

Les cinq étapes telles qu'elles figurent sur notre page de visuels 3D de produit, dans leur ordre. Trouvez la ligne où en est votre produit ; la dernière colonne indique ce qu'il faut demander à recevoir pour que l'étape suivante en parte.

ÉTAPE	VISUELS À COMMANDER	POUR QUI	CE QUI EST REPRIS
Design	Rendus photoréalistes des coloris et options de design, avant l'outillage	Design industriel, chefs de produit	Modèle produit, bibliothèque de matières
Pitch	Images phares et mises en avant des fonctions pour decks et crowdfunding	Fondateurs, investisseurs, acheteurs retail	Éclairages phares, caméras
Retail	Packshots sur fond blanc, rendus d'emballage, séries d'angles	Distributeurs et marketplaces	Modèle d'emballage, scène packshot
Lancement	Mises en situation, gros plans et courte animation de lancement	Marketing, publicité, réseaux, page de lancement	Décors, rig d'animation
Support	Vues éclatées, rendus de pièces et images d'installation	Notices, centre d'aide, page pièces détachées	Pièces séparées pour le millésime suivant

Partez de là où vous en êtes

Si votre produit en est au Retail, faites réaliser les packshots à partir du modèle qui a servi aux images du Pitch, et exigez le modèle d'emballage et la scène packshot comme livrables. Le film de lancement reprend alors les deux, et le support hérite d'un modèle qui se démonte déjà.



Rendu de production Maverick Frame.

CE QUE CELA COÛTE

Toute la feuille de route, ligne par ligne

Une feuille de route composite pour un produit grand public, aux tarifs d'un studio de milieu de marché. Les lignes « scène reprise » partent du modèle construit au Design. Le total à partir de zéro garde tous les prix unitaires et rajoute seulement la reconstruction que ces lignes évitent : le modèle produit et la scène à \$2 000, une fois par étape.

	POSTE	BASE	TARIF STUDIO MILIEU DE MARCHÉ
01	Design. Modèle produit et scène studio depuis la CAO	création	\$2 000
02	Design. Six rendus de coloris et d'options	6 x \$300	\$1 800
03	Pitch. Éclairage des images phares	scène reprise de Design	\$400
04	Pitch. Trois images phares, trois mises en avant	6 x \$450	\$2 700
05	Retail. Modèle d'emballage et scène packshot	scène reprise de Pitch	\$900
06	Retail. Série d'angles sur fond blanc	8 x \$250	\$2 000
07	Lancement. Modèle préparé pour l'animation	scène reprise de Retail	\$400
08	Lancement. Mises en situation et gros plans	5 x \$500	\$2 500
09	Lancement. Animation de lancement de 30 secondes	0,5 min x \$6 000	\$3 000
10	Support. Pièces séparées pour les vues éclatées	scène reprise de Lancement	\$600
11	Support. Rendus éclatés, de pièces et d'installation	8 x \$300	\$2 400
	Sous-total Design		\$3 800
	Sous-total Pitch		\$3 100
	Sous-total Retail		\$2 900
	Sous-total Lancement		\$5 900
	Sous-total Support		\$3 000

Planifié en une feuille de route **\$18 700**

Les mêmes visuels achetés étape par étape, à partir de zéro **\$26 700**

20 %

DESIGN, \$3 800

17 %

PITCH, \$3 100

15 %

RETAIL, \$2 900

32 %

LANCEMENT, \$5 900

16 %

SUPPORT, \$3 000

\$8 000, c'est le produit modélisé quatre fois de plus.

Chaque prix unitaire est le même dans les deux totaux. La différence tient à une décision : confier le modèle produit à un seul studio dès le Design, et laisser chaque étape payer ses caméras et sa lumière.

LA PAGE UNIQUE

Ce qu'il faut nous envoyer à chaque étape

Comme les clients dont les logos figurent sur nos pages de services, vous n'avez besoin d'aucun cahier des charges pour démarrer, à quelque étape que ce soit. Envoyez ce que vous avez, souvent dans le corps d'un e-mail, et nous chiffrons à partir de là. Deux éléments par étape suffisent.

01	Design : fichiers	STEP ou CAO native, ou photos et dimensions d'un prototype.
02	Design : options	Les coloris et finitions encore ouverts, et la date de commande de l'outillage.
03	Pitch : l'histoire	Le deck ou la page de campagne, et les trois fonctions que les images doivent prouver.
04	Pitch : matières	Échantillons, fiche CMF ou références couleur pour chaque pièce visible.
05	Retail : fiches	Le cahier d'images de chaque distributeur : angles, fond, taille, format.
06	Retail : emballage	Tracés de découpe et visuels du pack, s'il doit apparaître.
07	Lancement : canaux	Où passent images et film : fiche produit, publicité, réseaux, magasin.
08	Lancement : ambiance	Deux ou trois images de référence pour le décor. Pas une planche de quarante.
09	Support : pièces	Les pièces que les clients remplacent ou assemblent, et le format de page de la notice.
10	Support : date	La mise en ligne de la notice ou du centre d'aide.

Changez d'étape, gardez la scène

Nous conservons le modèle produit, les matières et les scènes après chaque étape. Quand le produit avance, envoyez le nouveau brief en citant la commande précédente : nous ouvrons les mêmes fichiers, et vous payez les nouvelles caméras, pas un nouveau modèle.

Nos conditions en page suivante

Prix du marché, délais de premier jet, tours de corrections et conditions d'urgence sont détaillés au verso. Chaque prix de ce guide s'inscrit dans ces fourchettes.

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/
Visuels 3D de produit	maverickframe.com/fr/services/rendu-3d-produit/
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.