



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Votre FOOH a fait le buzz. Le remontage ne doit pas coûter un nouvel asset.

Quels visuels commander du pitch au remontage, ce que l'asset CGI transmet d'une étape à l'autre, et la part du budget par étape, aux tarifs d'un studio de milieu de marché.

POUR COMMENCER

L'asset, c'est le budget. On le paie souvent deux fois

En FOOH, ce qui coûte cher n'est pas la vidéo. C'est l'objet CGI : le produit géant, modélisé, texturé et préparé pour bouger et interagir avec une vraie rue. Tout le reste de la campagne se construit autour de cet asset.

Le budget fuit quand chaque étape le traite comme une nouvelle mission. L'équipe du pitch esquisse sa propre version, le studio de production le remodélise pour le lancement, et quand le post cartonne et que la marque veut trois villes de plus, une troisième équipe repart des packshots. La seconde fuite, c'est le calendrier : les plates sont tournées avant que quiconque ait vérifié ce dont la CGI a besoin, et le compositing doit se battre contre les images.

ACHETÉ ÉTAPE PAR ÉTAPE

PLANIFIÉ EN UNE FEUILLE DE ROUTE

01	Une nouvelle équipe modélise le produit à chaque étape	Un seul asset CGI, construit à la validation et archivé
02	Plates tournées sans données de caméra ni de lumière	Tracking, données d'objectif et HDRI captés le jour même
03	Montage de lancement dans un seul format, recadré plus tard à grands frais	Rendu assez large pour le vertical, le carré et l'horizontal
04	Le remontage pour une nouvelle ville chiffré comme une nouvelle campagne	Nouvelles villes et saisons bâties sur l'asset existant

Prévoyez le deuxième post avant de publier le premier.

Une vidéo FOOH qui marche, on vous la redemande, dans une autre ville ou pour un autre produit. Si l'asset, le rig et le look development restent chez un seul studio, la suite est une nouvelle plate et un nouveau compositing, pas une nouvelle production.



Rendu de production Maverick Frame.

LA FEUILLE DE ROUTE

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

Les cinq étapes ci-dessous sont celles de notre page de publicité FOOH. Pour chacune : quoi commander, qui le regarde, et ce que l'étape suivante hérite au lieu de le payer à nouveau.

ÉTAPE	VISUELS À COMMANDER	POUR QUI	CE QUI EST REPRIS
Pitch	Images concept et animatique sommaire	Marque et agence	L'idée et le mouvement de caméra de principe
Valider	Styleframes et prévisualisation de l'objet CGI dans le vrai lieu	Validation client	L'asset CGI fini, le look et le rig d'animation
Tournage	Plates du lieu, tracking caméra, HDRI et références lumière	Équipe de tournage, compositeurs	Caméras trackées et données de lumière par lieu
Lancement	La vidéo FOOH principale en formats vertical, carré et horizontal	Réseaux sociaux, médias payants, RP	L'asset, le setup de simulation et l'étalonnage
Remontage	Nouvelles villes, nouveaux produits ou versions saisonnières sur le même asset	Posts de suite, nouveaux marchés	Une bibliothèque grandissante de lieux et de versions

Partez de là où vous en êtes

Si l'idée est validée et que vous allez tourner, pensez les plates en fonction de la CGI : demandez au studio une liste de plans avec hauteurs de caméra, objectifs et besoins de référence, et faites capter tracking et HDRI le jour du tournage. Demandez que l'asset et le rig restent archivés, pour que les formats de lancement et tout remontage les réutilisent.



Rendu de production Maverick Frame.

CE QUE CELA COÛTE

Un asset CGI, cinq étapes, ligne par ligne

Un cas composite de campagne FOOH sur un seul lieu avec une suite dans deux villes, aux tarifs d'un studio de milieu de marché. L'asset est construit une fois, à la validation. Les lignes marquées comme reprises coûtent moins parce que le produit n'a pas à être remodelisé.

	POSTE	BASE	TARIF STUDIO
01	Pitch : images concept	3 x \$400	\$1 200
02	Pitch : animatique sommaire	ébauche	\$1 300
03	Valider : asset produit CGI, modélisé et riggé	création, une fois	\$3 700
04	Valider : styleframes dans le vrai lieu	3 x \$500	\$1 500
05	Valider : prévisualisation du mouvement	ébauche	\$1 800
06	Tournage : tracking, HDRI et références lumière	1 lieu	\$2 000
07	Lancement : film FOOH principal, 30 secondes	0,5 min x \$8 000, asset repris de Valider	\$4 000
08	Lancement : simulation et compositing dans la plate	par plan	\$2 800
09	Lancement : formats vertical, carré et horizontal	3 x \$400	\$1 200
10	Remontage : deux nouvelles villes, même asset	2 x \$2 150, asset repris de Valider	\$4 300
11	Remontage : version saisonnière du produit	asset repris, retexturé	\$1 200
	Sous-total Pitch		\$2 500
	Sous-total Valider		\$7 000
	Sous-total Tournage		\$2 000
	Sous-total Lancement		\$8 000
	Sous-total Remontage		\$5 500

Planifié en une feuille de route \$25 000

Les mêmes visuels achetés étape par étape, à partir de zéro \$32 400



À partir de zéro, ce sont les mêmes lignes plus \$7 400 : l'asset CGI à \$3 700 reconstruit par une nouvelle équipe au Lancement, puis de nouveau au Remontage. Les parts ci-dessus portent sur le total planifié de \$25 000.

LA PAGE UNIQUE

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	Pitch : l'idée	Un paragraphe ou un croquis : ce qui apparaît, où, et ce que ça fait.
02	Pitch : la marque	Le produit, ses packshots et le ton de la marque. Des liens suffisent.
03	Valider : le produit	CAO, tracés d'emballage ou le produit physique comme référence.
04	Valider : le lieu	La rue, le bâtiment ou le monument, avec des photos si vous en avez.
05	Tournage : le plan	Date, caméra et objectif, et qui est sur le plateau. Nous renvoyons une liste de plans CGI.
06	Tournage : les plates	Rushes bruts, marqueurs de tracking éventuels, et HDRI ou boule chromée.
07	Lancement : les canaux	Où la vidéo passe, organique, payant ou RP, et la durée par canal.
08	Lancement : les formats	Vertical, carré et horizontal, et lequel est prioritaire.
09	Remontage : les versions	Nouvelles villes, produits ou saisons, et les plates existantes pour chacune.
10	Chaque étape : le budget	Un chiffre ou une fourchette par étape. C'est le chemin le plus court vers un périmètre qui tient, et ce n'est pas une faiblesse.

Changez d'étape, gardez la scène

Si nous avons construit votre asset CGI pour une étape précédente, un remontage commence par un e-mail : la nouvelle ville ou le nouveau produit, les plates dont vous disposez et les dates. Asset, rig et look development sont archivés : le devis part du compositing, pas de la modélisation.

Nos conditions en page suivante

Prix du marché, délais et ce qui compte comme un tour de corrections figurent en page 06. Le cas composite de la page 04 est chiffré aux mêmes tarifs de studio de milieu de 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/
---------------------------------	---

Publicité FOOH	maverickframe.com/fr/services/fooh/
-----------------------	---

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.