



GUIDE PRATIQUE / ÉDITION 2026

Un produit. Trois façons de payer. La pire : **\$28 000.**

Packshots, mises en scène ou maquette maîtresse réutilisée pendant des années : l'année d'un produit chiffrée de trois façons, et comment savoir laquelle vous convient.

POUR COMMENCER

Vous n’achetez pas d’images. Vous choisissez une voie.

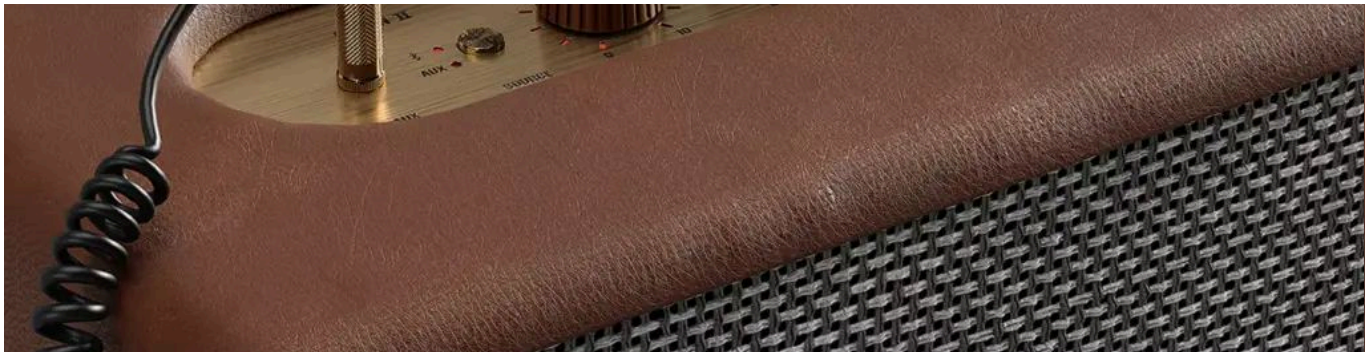
La plupart des demandes produit portent sur un nombre d’images. Ce nombre compte moins qu’il n’y paraît. Ce qui décide de la dépense de l’année, c’est la voie sur laquelle la première commande vous place : une série de packshots, quelques mises en scène, ou une maquette maîtresse dont tout le reste est tiré.

Chaque voie est la bonne pour quelqu’un. Les ennuis commencent quand une marque achète la première voie pour un produit qui se comporte comme la troisième : de nouveaux coloris chaque saison, une marketplace qui change ses formats, une campagne que personne n’avait prévue au printemps. Chaque demande arrive alors comme un nouveau devis, et le produit est modélisé et éclairé à nouveau à chaque fois.

LA VOIE	QUAND C’EST LA BONNE
01 Série de packshots	Un seul coloris, une fiche produit et une annonce marketplace. Cinq angles sur fond blanc, des fichiers en calques, et plus rien à acheter pendant des années.
02 Mises en scène	Un lancement qui vend sur l’ambiance et le contexte. Rentable pour le coloris principal ; cher quand chaque couleur exige sa propre pièce.
03 Maquette maîtresse et variantes	Plusieurs coloris, une gamme qui change chaque saison, ou de l’animation prévue l’an prochain. Plus cher le premier jour, bien moins au sixième mois.

La première commande fixe le prix de toutes les suivantes.

Une maquette construite pour un seul packshot doit être refaite pour une mise en scène, refaite encore pour une boucle, et chaque nouvelle couleur est ajustée à l’œil. Une maquette maîtresse, elle, se réutilise. L’écart est invisible sur la première facture et évident sur la cinquième.



Rendu de production Maverick Frame.

LE DEVIS

Un produit, une année, acheté image par image

Voici un composite de l'année d'un produit telle qu'elle arrive d'ordinaire : quatre coloris au lancement, deux de plus à l'automne, des mises en scène pour le site et une campagne en fin d'année. Chiffré aux tarifs d'un studio de milieu de marché, chaque demande étant devisée seule, comme la plupart arrivent chez un studio.

	POSTE	BASE	TARIF STUDIO
01	Packshots de lancement, quatre coloris, cinq angles	20 x \$280	\$5 600
02	Maquette produit d'après photos et échantillon	création	\$900
03	Trois mises en scène dans le coloris principal	3 x \$550	\$1 650
04	Les mêmes scènes dans les trois autres coloris	9 x \$550	\$4 950
05	Deux coloris d'automne, packshots	10 x \$280	\$2 800
06	Les coloris d'automne dans les mises en scène	6 x \$550	\$3 300
07	Recadrages carrés marketplace, recalculés sans calques	12 x \$280	\$3 360
08	Maquette refaite pour une boucle sociale de 15 secondes	reprise	\$900
09	La boucle elle-même	15 s	\$1 500
10	Une scène de campagne des fêtes, nouveau décor	1 x \$600	\$600
	Sous-total		\$25 560
	Urgence sur la collection d'automne, packshots et scènes		+ \$2 440
	L'année, achetée image par image		\$28 000
	La même année à partir d'une maquette maîtresse		\$10 520

\$17 480, c'est le même produit reconstruit et rééclairé.

La voie maîtresse pour la même année : une maquette construite pour les variantes (\$1 800), six coloris en matériaux (\$720), cinq caméras packshot (\$1 400) et 25 variantes de couleur (\$1 500), trois scènes (\$1 650) avec 15 changements de couleur (\$1 350), la boucle (\$1 500) et la scène des fêtes (\$600).

CHOISIR LA VOIE

Packshots, mises en scène ou maquette maîtresse

Lisez la colonne de gauche et arrêtez-vous à la première ligne qui décrit vos douze prochains mois. C'est votre voie, et la colonne de droite dit quoi demander dans la première commande.

SI VOTRE ANNÉE RESSEMBLE À CECI	ACHETEZ CECI, ET DITES-LE DANS LE BRIEF
01 Un coloris, une fiche produit et une annonce	Une série de packshots : cinq angles sur fond blanc, fonds transparents et fichiers en calques. Rien d'autre n'est rentable.
02 Un lancement qui vend sur l'ambiance	Deux ou trois mises en scène dans le coloris principal, avec une maquette construite pour les variantes au cas où la gamme s'étend.
03 Trois coloris ou plus, maintenant ou plus tard	Une maquette maîtresse où chaque finition est un matériau nommé. Les nouvelles couleurs deviennent des variantes, pas de nouvelles images à plein tarif.
04 Une gamme qui change chaque saison	Demandez au studio de conserver les fichiers de scène. La commande de la saison suivante devient une série de variantes, chiffrée comme telle.
05 De l'animation dans l'année	Construisez la maquette dès maintenant pour l'animation, pièces mobiles séparées. Refaire coûte plus cher que prévoir.
06 De nouveaux canaux et formats chaque trimestre	Demandez des fichiers en calques et des cadrages maîtres larges. Un nouveau recadrage devient un export, pas un nouveau calcul.
07 Un emballage qui change avec la saison	Gardez l'étiquette comme surface mappée sur la maquette et envoyez des fichiers prêts à imprimer. Une nouvelle étiquette s'échange, sans remodeliser.
08 Une date de lancement qui ne bougera pas	Commandez la maquette maîtresse avant que la date approche. L'urgence, c'est deux fois moins de temps pour environ 40 % de plus, sur chaque ligne.

Parfois, la petite commande est la bonne

Si le produit ne changera ni de couleur ni de canal et n'apparaîtra pas en animation dans l'année, une série de packshots fait tout le travail. Nous le dirons dans notre réponse et chiffrerons la petite commande, pas la maquette maîtresse.

LA PAGE UNIQUE

Ce que les marques nous envoient vraiment

Les clients dont les logos figurent sur nos pages de services n'envoient pas de cahier des charges. Pour un rendu produit, ils envoient quelque chose de proche de ceci, le plus souvent dans le corps d'un e-mail, et cela suffit pour choisir une voie, la chiffrer et commencer.

01	Le produit	Une ligne, plus la CAO dans un format neutre comme le STEP si elle existe. Précisez quelle version est définitive.
02	L'objet réel	Un échantillon physique, ou des photos sous une lumière neutre, sous plusieurs angles.
03	Les finitions	Pantone, RAL ou un échantillon pour chaque couleur et matière. « Notre bleu » n'est pas une référence.
04	Les coloris	Combien maintenant, et combien l'an prochain. Cela seul décide de la voie.
05	Emballage et étiquettes	Des fichiers vectoriels prêts à imprimer, pas un JPG aplati de la boîte.
06	Où les images seront publiées	Fiche produit, marketplace, catalogue, réseaux sociaux. Cela fixe angles, formats et résolution.
07	Packshots, scènes ou les deux	Un ordre de grandeur pour chacun suffit. Nous dirons où une variante coûte moins qu'une nouvelle image.
08	L'animation	Si une boucle ou un film est probable dans l'année, pour construire la maquette en conséquence une seule fois.
09	La date	La vraie, pas la date confortable.
10	Le budget	Un montant ou une fourchette. C'est le chemin le plus court vers la bonne voie.

Dites l'intention, pas le détail

Dites-nous ce que les images doivent vendre, et où. Lumière, caméra et composition sont notre quotidien ; un brief court qui dit le but vaut mieux qu'un long qui dicte chaque angle.

Demandez les fichiers, pas seulement les images

Fichiers en calques, maquette et scènes conservés. Ils ne coûtent presque rien sur le moment et décident du prix de la commande de l'an prochain.

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 un échantillon

La CAO dans n'importe quel format neutre, un échantillon physique ou de bonnes photos, les fichiers de l'emballage et une ligne sur l'usage des images, dans l'état où ils sont. Nous vous répondrons avec une voie, un prix et les questions qui les déterminent, par écrit, sans appel commercial.

Le formulaire de contactmaverickframe.com/contacts/**Rendu 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 le fondateur 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.