

❗ Chaque projet est unique et nécessite une approche adaptée. Selon les besoins, la charge de travail peut fortement varier, rendant difficile l'établissement de tarifs universels. C'est pourquoi un **devis personnalisé** est systématiquement réalisé afin de répondre au mieux à vos attentes et d'ajuster précisément le coût de la prestation. Il tient compte du niveau de complexité du projet, du temps nécessaire à sa réalisation ainsi que de vos objectifs en terme de communication et de diffusion.

Afin de vous donner une première idée, vous trouverez ci-dessous un **tableau contenant les temps estimés pour chaque phase de production** ainsi qu'une **grille tarifaire indicative**, accompagnée d'exemples concrets pour mieux visualiser ce que représente un budget.

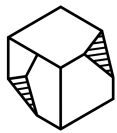
Temps estimé pour chaque phase de production

Phase	Contenu principal	Temps estimé
Préproduction	Brief, recherches, moodboard, storyboard / animatique, échanges et validations	0.5 - 2 jours
Production	Modélisation, texturing, rigging, animation, éclairage, rendu de test	2 - 10+ jours
Postproduction	Montage, VFX éventuels, étalonnage, export dans les formats demandés	0.5 - 2 jours

Grille tarifaire indicative

Type de prestation		Description	Temps estimé*	Tarif estimé
Rendu statique	1 visuel	Illustration statique simple et efficace, le modèle et la scène sont entièrement à modéliser	2 - 5 jours	600 - 1500 €
	3 visuels		2 - 5 jours	800 - 1700 €
	5 visuels		2 - 5 jours	900 - 1800 €
Animation simple		Animation d'une dizaine de secondes avec scène simple et unique	2 - 6 jours	600 - 1800 €
Animation complexe		Animation longue demandant de modéliser plusieurs modèles dans plusieurs scènes avec un rendu cinématique et dynamique	10 - 20 jours	3000 - 6000 €

* les temps de rendus ne sont pas inclus dans le temps estimé, il s'agit ici du temps de travail effectif estimé et non du délai de rendu du livrable



Exemples et détails

EXEMPLE 1 / Animation scientifique simple / La Cellule Eucaryote

Durée de l'animation : **13 secondes** / Temps de travail : **4 jours** / Tarif effectif : **1200 €**

La phase de préproduction a été très rapide car les demandes du client étaient limpides. Le tout a été modélisé entièrement de zéro. Toutefois, le brief indiquait que l'action se déroulait dans un seul et même décor et ne nécessitait que 3 à 4 plans caméra, ce qui a permis de garder la scène relativement simple. La modélisation, le texturing et l'animation ont demandé 3 jours de travail, auxquels s'est ajouté 1 jour pour le post-traitement et le montage. Le temps de rendu, quant à lui, n'est pas inclus dans le temps de production.

EXEMPLE 2 / Animation généraliste complexe / Scène de stream dynamique

Durée de l'animation : **98 secondes** / Temps de travail : **13 jours** / Tarif effectif : **3900 €**

La phase de préproduction a été très rapide car le client me laissait quasi carte blanche pour le projet. Toute l'animation a été modélisée entièrement de zéro. Il y a 5 scènes différentes mais qui possèdent toutes le même plan caméra ce qui simplifia le travail d'animation qui au final était assez basique. La modélisation, le texturing et l'animation ont demandé 10 jours de travail, auxquels se sont ajoutés 3 jours pour le post-traitement et le montage qui ici était bien plus complexe que dans l'exemple précédent. En effet, il a fallu chercher en partie le matériel vidéo et le monter pour l'afficher dans la scène 3D et mixer l'audio pour que le temps soit synchronisé. Le temps de rendu, quant à lui, n'est pas inclus dans le temps de production.

EXEMPLE 3 / Série de visuels statiques complexes / Lame japonaise Tanto

Nombre de visuels : **7** / Temps de travail : **6 jours** / Tarif effectif : **2100 €**

La phase de préproduction a été très rapide car il s'agit ici d'un projet personnel. La lame ainsi que le fourreau ont été modélisés entièrement de zéro. Il n'y a qu'une seule scène mais 7 angles de caméras distincts. La modélisation, le texturing et l'animation ont demandé 6 jours de travail, auxquels s'est ajouté 1 jour pour le post-traitement des rendus. Le temps de rendu, quant à lui, n'est pas inclus dans le temps de production.