GUIDE GRATUIT · CINÉMA IA · VERSION 2

LE PLAN-SÉQUENCE

30 SECONDES, ZÉRO COUPE



Blender + Claude construisent la scène et le trajet de caméra. Seedance 2.5 le transforme en film, **en un seul plan**, sans inventer de pièce ni couper en route.

Complète le fichier INSTALL-BLENDER-IA.md (à donner à ton IA) et le guide Blender + IA. RFIA STUDIO · octobre 2026

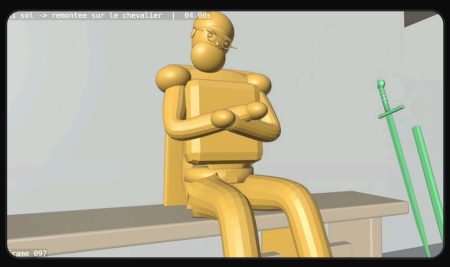
1 LE PRINCIPE

Demander par prompt « la caméra part du sol, monte l'escalier, entre dans la chambre et se retourne », c'est la loterie : l'IA invente des pièces, coupe le plan, change de décor. La solution : trois couches qui ne se marchent pas dessus.

CE QUI EST CONTRÔLÉ	PAR QUOI
Où sont les choses, où va la caméra, à quel moment	**La maquette grise** (vidéo Blender)
À quoi ressemblent les lieux et les personnages	**Les images de référence**
Ce que font les personnages, le son	**Le texte du prompt**



Pour l'IA : maquette grise, lumière plate.



Pour toi : la même scène en couleurs, pour vérifier.



Le résultat Seedance 2.5.

CE QU'IL TE FAUT

- **Blender** (gratuit) relié à Claude Code grâce au fichier INSTALL-BLENDER-IA.md. Blender reste ouvert pendant que Claude travaille.
- **Un modèle vidéo qui accepte une vidéo de référence** : ici Seedance 2.5 sur Higgsfield (payant, en crédits).
- **Un générateur d'images** pour les lieux et les personnages (ici Nano Banana, peu de crédits).

2 LES 8 ÉTAPES

1 **Raconte le plan en secondes**
0–7 s le chevalier endormi, 12–18 s l'escalier, 23–27 s la fillette, 27–30 s la caméra se retourne. Un plan de 30 s = une seule génération de 30 s, jamais deux clips raccordés.

2 **Fais un plan au sol en mètres**
Pièces, escalier, portes, lits, chaque personnage et sa direction. Astuce : cache la révélation derrière une porte qui s'ouvre vers l'intérieur de la pièce.

3 **Claude construit la scène dans Blender**
Décor, objets, lumière, caméra. Demande des captures à chaque étape. Les personnages restent des mannequins : leurs visages viendront des planches.

4 **Anime la caméra**
Des positions clés dans le temps, un mouvement fluide, un léger tremblement « épaule », grand-angle (~24 mm).

5 **Vérifie image par image**
8 à 10 images du trajet. Le premier éclairage de nuit est presque toujours trop sombre.

6 **Le double rendu**
Une maquette grise pour l'IA (elle recopie tout ce qu'elle voit), une version colorée pour toi. Chez nous, elle a révélé une porte ouverte du mauvais côté et une robe visible 9 s trop tôt.

7 **Une photo par lieu, une planche par personnage**
Une vue large de chaque pièce vide dans Blender, transformée en photo en gardant exactement l'angle. Plus face, dos et visage de chaque personnage.



8 **Le prompt, puis un brouillon**
Chaque référence a un seul rôle, l'ordre de passage des lieux est imposé, un seul plan sans coupe, l'état de chaque personnage dit positivement. Brouillon 480p d'abord, HD ensuite.

3 LES PIÈGES

PROBLÈME	SOLUTION
Un fourreau devient une deuxième épée	Ne mettre dans la maquette que ce qui doit exister, et écrire « exactly one sword ».
Le dormeur ouvre les yeux	« Il dort » ne suffit pas : « his eyes stay firmly closed, eyelids relaxed ».
Les cornes disparaissent	Chaque trait important dans sa propre phrase.
Une coupe apparaît	« One single shot, no cut » en première règle, et vérifier le brouillon.
Le décor change en route	Une image par lieu et l'ordre de passage imposé.
La HD coûte une nouvelle génération	Ne pas renvoyer les références au passage en HD. Demander le prix avant.

LES PHRASES À DIRE À CLAUDE CODE

CONSTRUIRE LA SCÈNE

```
J'ai une idée de plan-séquence de 30 s sans coupe : [ton histoire seconde par seconde]. Construis la scène dans Blender (époque : [époque]) avec des personnages en mannequins, un trajet de caméra qui suit l'histoire, et montre-moi des images clés à chaque étape.
```

PRÉPARER POUR L'IA VIDÉO

```
Fais le double rendu : une maquette grise à lumière plate pour l'IA vidéo, et une version colorée pour moi. Vérifie image par image que [le personnage caché] n'apparaît qu'à la fin.
```

VERROUILLER LES LIEUX

```
Rends une vue large et vide de chaque lieu traversé, puis transforme-les en photos réalistes en gardant exactement la disposition. Fais aussi une planche face/dos/visage pour [personnage].
```

LE PROMPT

```
Écris le prompt Seedance : chaque référence a un seul rôle, ordre de passage des lieux imposé, un seul plan sans coupe, et l'état de chaque personnage décrit positivement.
```

La méthode « maquette grise » vient du projet open source VLM-Generation-Harness (7ohnson, licence MIT). Les prix et durées maximales évoluent : vérifie-les dans ton outil.