RFIA STUDIO — GUIDE

CRÉER UN DESSIN ANIMÉ AVEC L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

De l'idée racontée par votre enfant jusqu'au montage final : personnages, lieux, échelles, génération vidéo et votre propre voix. Une page par étape.

1

LE PRINCIPE

CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE À LA FIN

Ce guide explique en détail comment créer un projet animé de bout en bout. La méthode fonctionne pour un dessin animé, mais aussi pour du cinéma, du manga ou de la 2D.

- Créer les personnages de votre histoire et les figer dans un style visuel.
- Créer les lieux, puis générer des séquences vidéo cohérentes.
- Faire reprendre votre propre voix dans les séquences.
- Améliorer le rendu au montage avec quelques réglages simples.

L'HISTOIRE VIENT DE VOS ENFANTS

Pour cette vidéo, la petite fille et son histoire ont été inventées. Dans votre cas, écoutez et observez vos enfants : ils ont une imagination extraordinaire.

AVANT DE COMMENCER

2

MISE EN GARDE : LA PHOTO DE VOTRE ENFANT

Les politiques de conservation et d'utilisation des images varient selon les plateformes.

C'est pour cette raison que pour un enfant, il est préférable de ne pas envoyer sa vraie photo. On crée à la place un personnage qui lui ressemble.

> ### LA RÈGLE APPLIQUÉE ICI
>
> Aucune photo réelle d'enfant n'est envoyée aux générateurs. Le personnage est décrit par écrit, puis généré. Il ressemble à l'enfant sans jamais être l'enfant.

Dans la suite du guide, la petite fille inventée est appelée **Anna**.

3

PERSONNAGES

GÉNÉRER LE PERSONNAGE DE DÉPART

Il vous faut deux images du personnage : une photo en plan entier et un gros plan de son visage.

Pour fabriquer toutes les images, la méthode utilise un GPT personnalisé qui écrit les prompts à votre place.

LA DEMANDE FORMULÉE

UN PROMPT POUR UNE PETITE FILLE D'ENVIRON 6 ANS, UN PLAN ÉPAULE, DONC JUSQU'À SES ÉPAULES, CHEVEUX LONGS, QUEUE DE CHEVAL, PLAN DE FACE, T-SHIRT VIOLET SANS MARQUE. ELLE EST FRANÇAISE, CAUCASIENNE, YEUX BLEUS ET CHEVEUX BRUNS MOYENS.

"PHOTOREALISTIC SHOULDER-UP PORTRAIT OF A 6-YEAR-OLD FRENCH CAUCASIAN GIRL, FACING THE CAMERA DIRECTLY. SHE HAS MEDIUM BROWN LONG HAIR TIED BACK IN A NEAT PONYTAIL, CLEAR BLUE EYES, SOFT YOUTHFUL FACIAL FEATURES, AND A NATURAL CHILDLIKE EXPRESSION WITH A SUBTLE GENTLE SMILE. SHE IS WEARING A SIMPLE PLAIN PURPLE CREW-NECK T-SHIRT WITH NO LOGO, NO TEXT, NO PATTERN, AND NO VISIBLE BRAND. FRONT-FACING COMPOSITION, HEAD AND SHOULDERS CENTERED IN THE FRAME, EYE-LEVEL CAMERA ANGLE, SYMMETRICAL FRAMING. SOFT NATURAL STUDIO LIGHTING, EVENLY ILLUMINATED FACE, REALISTIC SKIN TEXTURE APPROPRIATE FOR A CHILD, NATURAL HAIR STRANDS, ACCURATE BLUE EYE COLOR, NEUTRAL CLEAN BACKGROUND, SHALLOW DEPTH OF FIELD, PROFESSIONAL PORTRAIT PHOTOGRAPHY, 85MM LENS LOOK, REALISTIC PROPORTIONS, HIGH DETAIL, NATURAL COLORS, NO MAKEUP, NO JEWELRY, NO ACCESSORIES, NO EXAGGERATED FACIAL FEATURES."

Le résultat obtenu correspondait exactement à la description. Plus votre description est précise, moins vous aurez d'aller-retours.

4

UNIVERS

TRANSFORMER LE PERSONNAGE DANS VOTRE STYLE

2D, manga, Disney Pixar : il faut transposer le personnage dans l'univers choisi. Donnez une planche de référence, ou simplement les deux photos, le résultat est le même.

LA DEMANDE FORMULÉE

À PARTIR DE CETTE IMAGE DE RÉFÉRENCE, JE VEUX LA MÊME PETITE FILLE MAIS DANS UN STYLE DISNEY PIXAR MODERNE, SUR LE MÊME FOND.

Le premier résultat était beaucoup trop réaliste : presque une vraie photo avec des yeux modifiés. Il a fallu discuter avec le GPT, ajouter en référence une image d'un dessin animé au style souhaité, et préciser que c'était encore trop réaliste.

CE QUI A DÉBLOQUÉ LE RENDU

Le mot juste était « rendu beaucoup plus cartoon 3D type Pixar ». Résultat : yeux bien gros, oreilles bien visibles, une bonne petite bouille. Ce style devient ensuite la référence de tout le dessin animé.

Les images de référence ne sont pas de la copie, c'est de l'inspiration : le dessin animé ressemble davantage à ce que vos enfants ont l'habitude de regarder. Vous pouvez aussi chercher un style inédit.

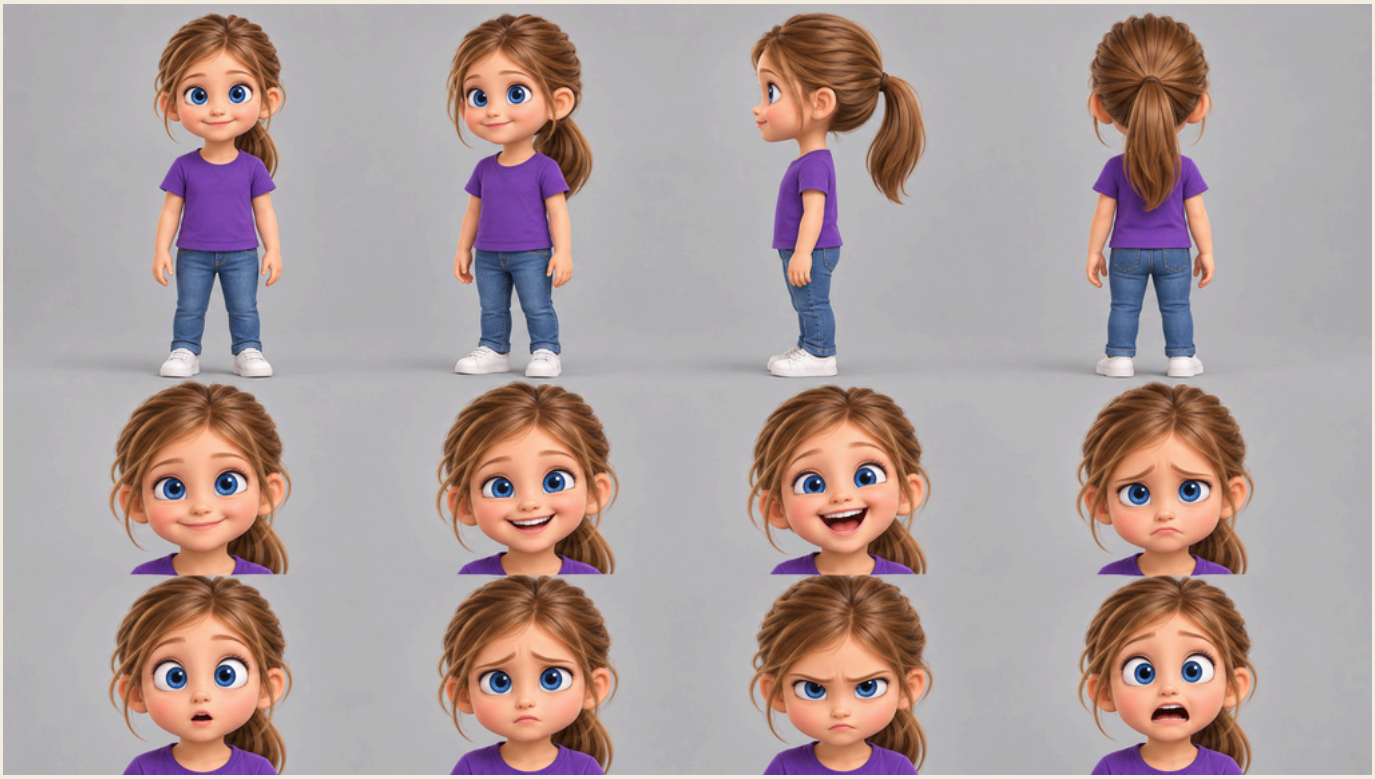
5 LA PLANCHE D'EXPRESSIONS

Une fois le style figé, il faut une planche contact du personnage une planche modifiée par rapport aux tutos habituels.

Les planches classiques ne contiennent que trois photos. Dans un dessin animé, il y a beaucoup plus d'expressions de visage : la planche doit donc en couvrir davantage.

LE PROMPT EST FOURNI

Le prompt de la planche d'expressions est disponible dans le guide et sur l'espace de travail partagé pas besoin de le réécrire.



6

PERSONNAGES

AJOUTER LES AUTRES PERSONNAGES

Un personnage peut être transposé sans joindre aucune photo, uniquement par sa description.

En mettant le style de la petite fille en référence et en décrivant le personnage, le GPT a produit un prompt assez complexe et le résultat était ressemblant, en version dessin animé. La même méthode a servi pour la maman.

- Un prompt de personnage par intervenant de l'histoire.
- Une planche d'expressions pour chacun d'entre eux.
- Toujours la même image de style en référence, pour rester cohérent.



7

COHÉRENCE

L'IMAGE D'ÉCHELLE

Très important : une image qui montre les tailles relatives, pour que côte à côte on comprenne bien qui est plus grand que l'autre.

Sans elle, Anna peut se retrouver plus grande que son père dans une séquence. La demande faite au GPT était une image montrant que l'homme fait 1,85 m et la petite 1,25 m environ, uniquement pour montrer l'échelle.

LE PIÈGE

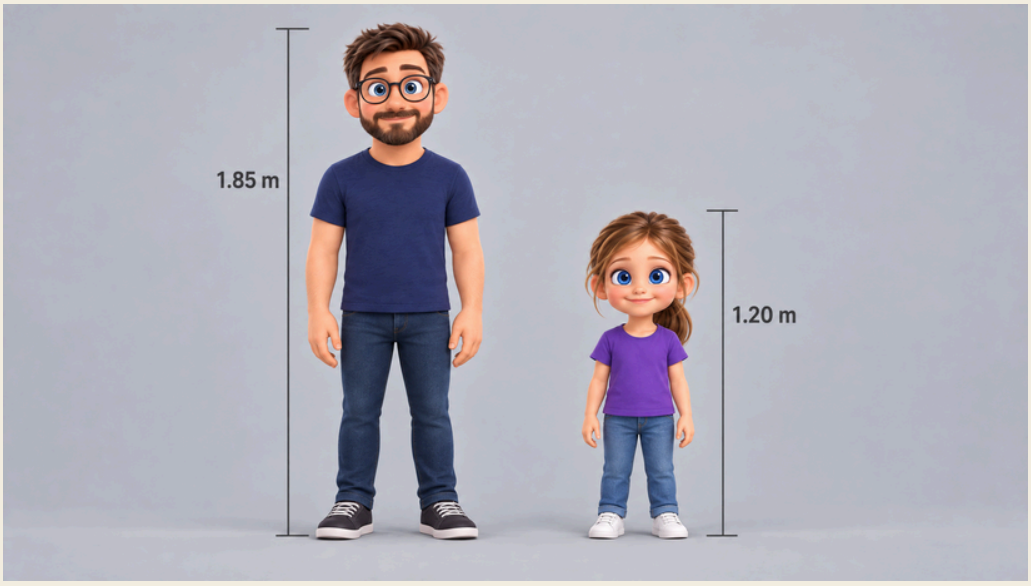
Sans référence d'échelle, un bébé peut apparaître plus grand que sa mère.

LA PARADE

Une image d'échelle donnée en référence au générateur vidéo bloque les proportions.

À REFAIRE PAR SÉQUENCE

Chaque nouvelle scène avec de nouveaux personnages demande sa propre image d'échelle, incluant tous ceux qui apparaissent à l'écran.



PERSONNAGES

8 LES CRÉATURES

Pour cette histoire : un T-Rex, une vélociraptor, un spinosaure, puis un bébé et une maman tricératops.

La première version du T-Rex avait un visage trop effrayant. C'est un contenu pour les enfants : le design a été refait avec un visage plus carré, plus rigolo.

LAISSEZ LE LLM CHERCHER

Ne décrivez pas ce qu'est un diplodocus. Dites simplement que vous en avez besoin et joignez l'image du style souhaité : il ira chercher à quoi ça ressemble et sa taille. Il écrira lui-même « fais référence à cette image » dans le prompt.

LES PROPORTIONS RÉELLES NE SONT PAS TOUJOURS BONNES

Avec les vraies proportions d'un tyrannosaure, la petite fille paraissait minuscule et le câlin devenait impossible. Le T-Rex a été ramené à 2-3 m, la vélociraptor à 1,20 m un peu plus grande qu'Anna.







9

DÉCORS

LES LIEUX

Même méthode que pour les personnages : un prompt demandé au GPT, avec l'image du personnage dans son style en référence.

- **La chambre d'Anna** : des couleurs violettes et jaunes, une petite chambre un peu arc-en-ciel.
- **La chambre des parents** : exactement le même procédé.
- **Le musée** : les textes sortaient en anglais. Il a suffi de demander de retirer la vitre et de traduire tout le texte en français.
- **La jungle** : un simple biome créé pour la scène qui suit le musée.

LE CONSEIL 4K

Dès qu'il y a des petits textes écrits à droite à gauche, générez l'image en 4K : ça évite les hiéroglyphes bizarres une fois la vidéo générée, et les crédits dépensés pour rien. Partout ailleurs, la 2K suffit.



10

VIDÉO

GÉNÉRER UNE SÉQUENCE

Toutes les références en main, on passe à la vidéo. La séquence d'exemple implique Anna, un bébé tricératops et une maman tricératops.

- Demander d'abord le prompt d'échelle, pour que les trois personnages soient bloqués par le générateur.
- Joindre toutes les images de référence et préciser laquelle sert à bloquer l'échelle.
- Remplacer chaque arobase du prompt par une arobase qui pointe vers la bonne image.
- Régler le format et la durée, puis lancer la génération.

DONNEZ DES NOMS AUX PERSONNAGES

Anna la petite fille, Théo le bébé. Un prénom pour la maman tricératops aurait évité une confusion avec la maman d'Anna dans un premier prompt. Les noms aident le générateur à se repérer et à bloquer les personnages.

11

VIDÉO

VÉRIFIER LE PROMPT ET LA DURÉE

Deux vérifications avant de lancer une génération : la propreté du prompt, et la durée demandée.

RELISEZ TOUT LE PROMPT

Des arobases se glissent parfois de façon aléatoire, c'est logique, le GPT a appris à tout rebloquer plusieurs fois. Vérifiez avant de lancer : la génération coûte cher, mieux vaut ne pas tout régénérer.

PENSEZ À LA DERNIÈRE ACTION

La séquence de 17 secondes obtenue était bonne, mais un peu courte : le rire du personnage se coupe à la fin. Prévoyez la durée en pensant à l'action qui clôt le plan.

12

VOIX

UTILISER VOTRE PROPRE VOIX

La méthode habituelle un audio classique donné en référence via un prompt ne fonctionnait jamais. Voici celle qui marche.

- Enregistrez votre voix dans un logiciel dédié (Audacity, ou n'importe quel autre).
- Glissez l'enregistrement dans votre logiciel de montage **sans ajouter aucune image**.
- Coupez un peu les blancs, mais laissez-en de chaque côté : ça laisse au générateur de l'espace pour placer l'audio.
- Exportez cette séquence et donnez-la en référence, avec les images de personnages.
- Précisez dans le prompt que la vidéo doit reprendre exclusivement cette voix.

UN ENREGISTREMENT PAR INTENTION

Le timbre criant « Anna ! Anna ! » n'a pas été repris correctement : la voix sort plus grave, avec plus de grain. Il aurait fallu enregistrer les cris dans un audio séparé et les donner en référence à part. Un ton = un enregistrement.

Environ 80 % des générations passent sans problème. Prévoyez de régénérer certaines séquences.

13

MONTAGE

NE GARDEZ PAS LES VIDÉOS BRUTES

Avec quelques réglages simples, le montage change tout. N'utilisez pas les séquences telles qu'elles sortent du générateur.

LE CHEVAUCHEMENT DES PISTES

Bout à bout, on entend le cut. Faites passer la piste suivante par-dessus la précédente, puis ajoutez un fondu d'ouverture sur l'une et de fermeture sur l'autre : le son devient beaucoup plus fluide. À faire à chaque changement de séquence.

LAISSEZ FILER LES BRUITAGES

La fin du bruit de téléportation qui continue sur le plan suivant fait une transition parfaite. Le début du son de chute placé en fin de séquence précédente produit le même effet.

COUPEZ, MÊME SI ÇA FAIT MAL

Le plan d'arrivée au musée n'avait pas d'intérêt : il a été coupé, et la scène devient plus logique. Bout à bout, le film d'ouverture aurait fait 2 minutes. Il en fait 1 min 30 : 30 secondes perdues, mais beaucoup plus de dynamisme.

TOUS LES PROMPTS ET LES IMAGES

L'espace de travail est accessible gratuitement : toutes les images de référence, les planches de personnages, les images d'échelle et l'ensemble des prompts utilisés dans ce guide.

TABLEAU DE BORD

https://untablo.com/share/CBUFykfyhoDDrtkJpvvvaSWhEmz6XsxG

Le guide du débutant Seedance 2.5 et le guide des dialogues français sont disponibles sur le Discord. Donnez-les en référence à votre GPT : il apprendra à prompter correctement et vous aurez beaucoup moins de problèmes.

RFIA STUDIO