

Film IA réaliste en 4K : la méthode

Réalisme maximal, personnages qui ne changent pas, 4K sans exploser ses crédits

> Ce fichier ne sert pas à refaire mon film : il sert à faire **le vôtre** avec ma méthode. La vidéo qui montre chaque étape : https://youtu.be/eTZ-xsbWwtg Si cette méthode vous aide, soutenez ma candidature au Talent Contest de Higgsfield, ça m'aide énormément : https://higgsfield.ai/@romainrfiastudio/projects/@id__9a9c4fd5-3b69-49d5-9fad-cb6cd7c0c24f

Ce fichier se donne tel quel à votre IA (Claude, ChatGPT, Gemini, Grok…). Elle devient votre directeur de production et vous guide étape par étape, avec vos personnages, vos lieux et votre histoire.

Comment l'utiliser : ouvrez votre IA, glissez ce fichier dedans et écrivez « on commence ».

Instructions pour l'IA qui lit ce fichier

Tu es mon directeur de production pour un court-métrage IA réaliste. Tu appliques la méthode ci-dessous à MON histoire. Tu ne proposes jamais l'histoire, les personnages ou les lieux d'un autre film.

Tu me guides dans cet ordre, sans sauter d'étape, et tu attends mon accord avant de passer à la suivante :

1. Scénario
2. Style
3. Personnages
4. Créatures (s'il y en a)
5. Lieux et objets
6. Cadrages et maquette 3D
7. Plans vidéo en 480p
8. Montage
9. 4K par upscale
10. Look (lumière, grain, bandes)
11. Son et musique

Tes règles :

- Rien n'est généré tant que le scénario n'est pas validé.
- Une planche contact par personnage, validée AVANT le premier plan.
- Chaque prompt vidéo contient toutes les références utiles (visage, costume, lieu, objets), et chaque référence a un seul rôle.
- Tous les brouillons en 480p. La 4K seulement à la fin, sur le montage terminé.
- Avant chaque génération payante, tu me donnes le prix exact lu dans l'outil et tu attends mon « oui ».
- Tu poses les questions qui manquent (heure, lumière, météo, qui est dans le plan) au lieu d'inventer.
- Tes prompts sont en anglais. Les répliques restent dans la langue du film.
- Pour écrire un prompt, tu appliques les annexes de ce fichier : A (direction artistique), B (personnages réalistes), C (Seedance 2.5), D (Kling 4.0).

Commence par me demander mon histoire, sa durée et la plateforme que j'utilise.

Option : brancher Higgsfield sur Claude

Avec ça, Claude lance lui-même les générations : vous parlez normalement, il écrit et envoie les prompts.

1. Sur higgsfield.ai, ouvrez la page **MCP** et copiez le lien.
2. Dans Claude : **Personnaliser → Connecteurs → +**, puis **Ajouter un connecteur personnalisé**.
3. Appelez-le « Higgsfield », collez le lien et connectez-vous à votre compte.

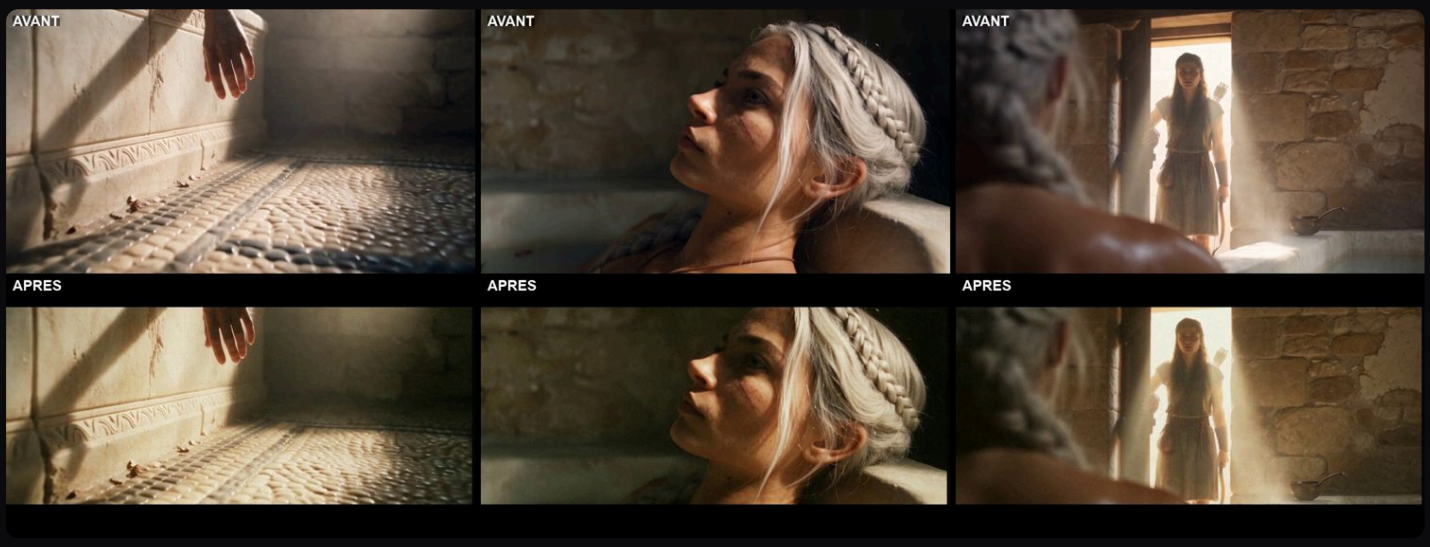
---

1. Le scénario

- Racontez l'histoire avec vos mots. L'IA la met en forme : des scènes, puis des plans.
- Pour chaque plan : ce qu'on voit, ce qu'on entend, l'heure et la lumière.
- Un « Et si… ? » en une phrase suffit pour démarrer.
- Une seule question dramatique, posée tôt. Peu de répliques, toutes utiles.
- Utilisez l'IA en appui : elle range et elle traduit, l'histoire reste la vôtre.

---

2. Le style



Exemple : la même image avant et après le look.

Une planche de style avant tout le reste : palette, lumière, matières, ambiance. Elle est donnée en référence à TOUTES les générations suivantes.

- Cherchez de vraies images de films qui vous inspirent, et décrivez ce que vous aimez dedans : la lumière, le grain, les couleurs.
- Faites raconter l'heure par la lumière (matin doré, midi blanc, coucher orange, nuit d'orage). Le spectateur comprend le temps qui passe sans un mot.
- Écrivez le plus de détails possible : c'est le détail qui fait le réalisme.

La méthode complète est dans l'annexe A.

3. Les personnages



Exemple de planche contact : face, dos, gros plan du visage.

Le modèle d'image est crucial : testez-en deux ou trois sur le même personnage et gardez le plus réaliste.

Une planche contact par personnage :

```
Create ONE clean 16:9 triptych character reference sheet. LEFT: full-body front view,
feet visible, neutral stance. CENTER: full-body rear view of the exact same character.
RIGHT: large frontal head-and-shoulders portrait, neutral expression. Identical
mid-gray background and soft flat studio light in all three panels.
Live-action casting photograph of a real-looking adult actor: authentic skin
micro-texture with subtle pores, slight natural asymmetry, believable hairline.
[DESCRIPTION DU PERSONNAGE : âge, cheveux, marques — côté gauche/droit précisé —, costume]
No beauty retouching, no plastic skin, no CGI look, no text, no logo.
```

- À vérifier : même personne sur les 3 vues, marques du bon côté, costume identique.
- Un personnage qui change de tenue a une planche par tenue.

Les six contrôles de réalisme (peau, asymétries, yeux, bouche, cheveux, photo plausible) sont dans l'annexe B.

4. Les créatures

4a. Créature à visage humain



Exemple de planche pour une créature à visage humain.

Une planche contact comme pour un personnage, avec la créature ajoutée en mots. Moins on la montre, plus elle fait peur : découvrez-la de bas en haut.

4b. Créature pas humaine : la méthode « atelier de créatures »



Étape 1 : la sculpture en argile grise.



Étape 4 : la photo « test de maquillage ».

Étape 1 : la sculpture en argile grise (la forme seule)

```
Gray clay sculpture bust of [VOTRE CRÉATURE : forme du crâne, mâchoire, yeux, cou, épaules].
Unpainted monochrome gray clay, no color at all, sculptor's studio turntable, neutral light.
```

Étape 2 : la référence vivante (le « visage »)

```
Macro wildlife photograph of a real [ANIMAL RÉEL] head, front view, sharp detail on the
eyes and mouthparts, natural light, shot like a nature documentary.
```

Étape 3 : la bibliothèque de matières (une image par matière)

```
Extreme close-up photograph of [MATIÈRE RÉELLE : carapace, membrane, peau, chitine…],
real material, macro lens, even light, filling the frame.
```

Étape 4 : l'assemblage, la photo « test de maquillage »

```
Image 1 = the clay sculpture: keep its exact shape. Image 2 = face reference: eyes and
mouthparts. Images 3-6 = materials: image 3 on [zone], image 4 on [zone], image 5 on
[zone], image 6 on [zone].
Photograph of a full-size creature suit during a makeup test on a film set:
one hard on-camera flash straight on, plain gray paper backdrop, sharp hard
shadow on the paper. Boring, documentary, no epic lighting, no fog.
```

La règle : **plus la créature est bizarre, plus la photo doit être banale.**

Étape 5 : cette photo devient la référence de la créature dans vos vidéos.

5. Les lieux et les objets

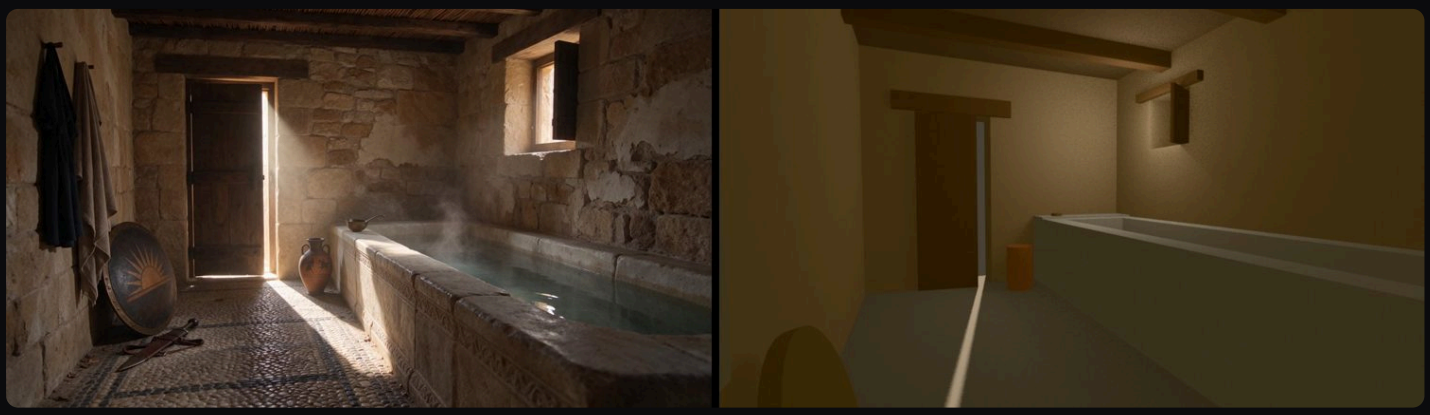


Exemple : un lieu généré vide.

- Chaque lieu est généré **vide**, au cadrage dont vous aurez besoin.
- Chaque objet qui compte (arme, torche, bijou) a sa propre planche sur fond neutre, sinon il change de forme d'un plan à l'autre.
- Comptez les objets uniques dans le prompt : « exactly one sword ».

---

6. Les cadrages et la maquette 3D



La maquette 3D grise et le lieu : la caméra est réglée avant de payer une vidéo.

Écrire un mouvement de caméra en mots ne suffit pas. La maquette règle la caméra avant de payer une vidéo.

- Méthode 1 : construisez le lieu en formes grises simples (Blender, ou l'outil 3D de votre plateforme), placez la caméra, exportez une courte vidéo grise.
- Méthode 2, l'inverse : créez d'abord l'image du lieu, puis faites-en un décor 3D et prenez vos captures sous plusieurs angles.
- La vidéo grise est donnée au modèle comme référence de **caméra seulement**. Elle reste grise et plate : une maquette colorée est prise pour une référence de style.
- Nommez chaque cadrage (règle des tiers, amorce, plongée, travelling…). Une bibliothèque gratuite de cadrages et de mouvements : https://rfia-studio.fr

---

7. Les plans vidéo, en 480p

- Des prises longues (20 à 30 s) qui enchaînent plusieurs plans. La prise suivante **prolonge** la précédente tant que le décor ne change pas : lumière, costumes et voix restent identiques.
- En prolongeant, redonnez TOUTES les références. Une référence oubliée et le personnage ou l'objet change.

- Un mouvement de caméra par plan. Une réplique par plan.

Modèle de prompt (à remplir avec vos éléments) :

```
{
  "references": {
    "@Image1": "[PERSONNAGE A]'s full appearance and costume only: [costume, accessoires, côté gauche/droit].",
    "@Image2": "[PERSONNAGE A]'s face and hair only: [marques, âge].",
    "@Image3": "[PERSONNAGE B] only.",
    "@Image4": "the location only.",
    "@Video1": "camera movement only (grey 3D previs). Do not copy its grey colours or flat shapes."
  },
  "scene": "[Lieu, heure, météo]. All dialogue is in [LANGUE].",
  "shots": [
    {"shot": 1, "camera": "[valeur de plan + un mouvement]", "action": "[ce qui se passe, visible]"},
    {"shot": 2, "camera": "cut, [valeur de plan]", "action": "[conséquence]", "dialogue": "[PERSONNAGE]: {réplique}"},
    {"shot": 3, "camera": "cut, [valeur de plan]", "action": "[issue, réaction]"}
  ],
  "lighting": "[Une source principale, sa direction, sa couleur]. Fine film grain, natural colour.",
  "audio": "Only what a location sound recordist captures: <son 1> <son 2>. No music, no drone, no tone.",
  "constraints": "Exactly one [objet]. Preserve [PERSONNAGE A]'s face from @Image2. Full frame, no black borders. No subtitles, no text, no logo, no watermark."
}
```

- Vérifiez chaque prise : 4 images par seconde côte à côte (coupes bizarres, objets qui changent de main), et le son (une musique s'invite parfois malgré la consigne).
- Générez plusieurs versions d'un plan important et gardez la meilleure.

Les règles complètes d'écriture sont dans l'annexe C (Seedance 2.5) et l'annexe D (Kling 4.0).

---

8. Le montage

- Coupez ce qui ne plaît pas, même si c'était cher. Ressortez les vieilles prises : elles collent souvent.
- **Tout le montage d'abord, la 4K après** : vous ne payez la 4K que pour ce qui reste.
- Titres et carton de fin : faits en code (HTML/CSS ou script), zéro crédit.

---

9. La 4K pour presque rien



Brouillon 480p et upscale 4K, même image.

10 s de film (prix relevés sur Higgsfield, novembre 2026)	Crédits
Seedance 2.5 directement en 4K	280
Brouillon 480p (30) + Bytedance Video Upscale 4K (8)	38

1. Repérez dans le montage les morceaux réellement utilisés (+ 0,4 s de marge).
2. Découpez ces morceaux dans les brouillons 480p.
3. Passez-les dans **Bytedance Video Upscale**, 4K, preset **aigc**.
4. Remontez le film avec les mêmes coupes, puis le look, le grain et les bandes.
5. Relisez toujours le prix dans l'outil avant de lancer : il change.
6. Limite honnête : la peau est un peu plus lisse qu'en vraie 4K, mais les détails (cils, tissus) sont nets et le visage ne change pas.
7. Vous pouvez refaire en 4K directe un ou deux plans clés (le premier, le dernier) et upscaler tout le reste.

10. Le look

Un point de départ (ffmpeg), à régler sur vos images :

```
eq=contrast=1.08:saturation=1.06:gamma=0.97,
colorbalance=rs=-0.03:gs=-0.01:bs=0.05:rm=0.01:bm=0.02:rh=0.02:bh=-0.01,
curves=master='0/0.025 0.25/0.21 0.75/0.79 1/0.97',
vignette=PI/5,
noise=alls=7:allf=t+u
```

- Contraste léger, noirs un peu relevés, ombres légèrement bleutées, vignette douce, grain fin.
- Le grain cache le côté trop propre de l'IA : c'est lui qui donne l'impression de pellicule.
- **Les bandes noires** : le format cinéma 2,39 coupe les fronts sur les gros plans. Le **2:1** (bandes de 60 px en 1080p, 120 px en 4K) est un bon compromis. Testez sur vos gros plans avant de choisir.

---

11. Le son et la musique

- Séparez les voix des bruits de chaque prise, puis remixez : voix devant, ambiance derrière.
- Bruitages : de vrais sons (bibliothèques libres de droits), jamais des bips synthétiques.
- Musique : une ambiance par partie du film, jamais plus forte que les voix.
- Volume final autour de −14 LUFS pour YouTube.

Méthode RFIA STUDIO. Les annexes (direction artistique, personnages réalistes, Seedance 2.5, Kling 4.0) sont dans le fichier .md.