RFIA STUDIO

LE GUIDE DU DÉBUTANT 2026

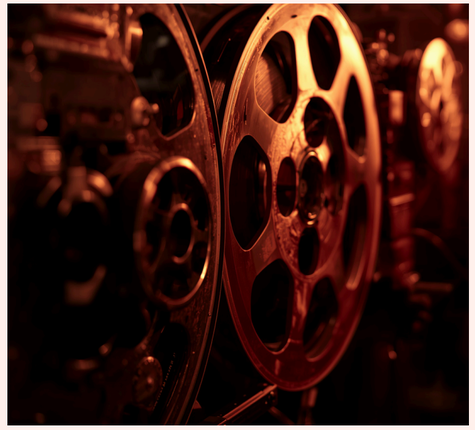
# KLING 3.0

UN GUIDE PAR **ROMAIN**

Ce guide vous accompagne pas à pas dans la maîtrise de KLING 3.0 et ses fonctionnalités innovantes.








RFIA STUDIO

# KLING 3.0

L'architecture MVL (Multi-modal Visual Language) révolutionnaire intègre texte, image et audio pour une cohérence parfaite. Profitez d'un lip-sync natif et d'une synchronisation fluide entre tous vos éléments créatifs.



# LES 4 PILIERS

RF IA STUDIO

DURÉE ÉTENDUE : 15S

QUALITÉ 4K

AUDIO NATIF

COMPREHENSION PROMPT



# MULTI-SHOT










Réaliser chaque scène efficacement. Kling comprend plusieurs scènes et génère jusqu'à 6 plans différents avec des transitions fluides, tout en conservant l'éclairage et le décor cohérents entre chaque prise.

# MULTI-SHOT

## LE MULTI-SHOT AUTOMATIQUE

Dans ce mode, Kling 3.0 agit comme un Directeur IA embarqué.

Comment ça marche : Vous rédigez une instruction narrative unique (un "script") décrivant l'ensemble de la scène. L'IA analyse votre texte et décide d'elle-même où placer la caméra, quand couper (faire un "cut") et comment passer d'un angle à l'autre.

Exemple : Si vous écrivez "Une femme entre dans un café, commande un café, puis s'assoit pour regarder la pluie", l'IA peut choisir de montrer un plan large de l'entrée, suivi d'un gros plan sur son visage au comptoir, sans que vous ayez à le spécifier.

Pour qui ? C'est idéal pour les débutants car cela ne nécessite aucune compétence en montage ou en planification technique de plans

## LE MULTI-SHOT PERSONNALISÉ (CUSTOM MULTI-SHOT)

Comment ça marche : C'est vous qui devenez le réalisateur technique. Vous devez définir explicitement chaque plan l'un après l'autre (Plan 1, Plan 2, etc.).

Vous déterminez pour chaque plan individuel :

- Sa durée exacte (par exemple : Plan 1 = 3s, Plan 2 = 5s).
- Le mouvement de caméra spécifique (panoramique, zoom, travelling).
- Le contenu narratif précis et le type de cadrage (gros plan, plan large).

Exemple de prompt structuré : "Plan 1 (3s) : Plan large d'un manoir. Plan 2 (5s) : Gros plan sur la poignée de la porte qui tourne"

# MULTI-SHOT

## EXEMPLES PRATIQUES

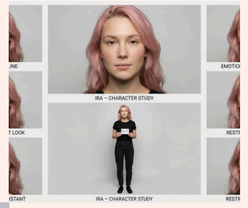
SCÈNE DIALOGUE RESTAURANT
AUTOMATIQUE




SCÈNE RUELLE
PERSONNALISÉ



# OMNI REFERENCE










Assurer l'identité et la stabilité de vos personnages est essentiel. Grâce à l'omni reference, verrouillez l'identité visuelle et vocale via une image ou une courte vidéo de référence. Fini les changements de visage entre les plans, vos personnages restent cohérents tout au long de votre projet.

# OMNI REFERENCE

Le mode Omni Reference (ou modèle O3) est le système le plus complet de Kling 3.0, car il repose sur une architecture capable de traiter le texte, l'image, la vidéo et l'audio dans un seul flux d'informations unifié. Pour un débutant, la grande différence est que ce modèle privilégie une approche "Reference-First" : au lieu de laisser l'IA tout inventer à partir d'un texte, vous lui fournissez des références précises pour contrôler totalement le résultat.

Comment ça marche : Le système utilise des images de référence (face, profil, dos) ou une vidéo de 3 à 8 secondes pour créer une ancre spatiale en 3D. Cela empêche le personnage de "morpher" ou de changer de vêtements lors des mouvements de caméra.

Exemple : Créer un élément @Héros. Dans le prompt, écrire : "@Héros court dans une forêt." Même si la caméra tourne à 360°, le visage et l'armure du héros resteront strictement identiques

# OMNI REF

SCÈNE IRA FORÊT CREATURE




## PROMPT

IN A DARK, DENSE FOREST WITH FOG DRIFTING BETWEEN TALL TREES, @IRA
(PINK HAIR, WEARING A RUGGED ADVENTURER OUTFIT: DARK LEATHER JACKET, WORN PANTS, UTILITY BELT) WALKS CAUTIOUSLY.SHE SUDDENLY STOPS.IN FRONT OF HER, THE @CREATURE
CROUCHES ON THE GROUND, TEARING APART AND EATING A GIANT BEETLE, ITS MANDIBLES CRACKING LOUDLY. STICKY ORGANIC TEXTURE, UNSETTLING REALISM.AFTER A BRIEF MOMENT, THE CREATURE SLOWLY TURNS ITS HEAD AND LOCKS EYES WITH IRA.CAMERA: SLOW FORWARD MOVEMENT (PUSH-IN), STARTING WIDE THEN SLIGHTLY TIGHTER
LIGHTING: DIM, GREENISH AMBIENT

# OMNI EDIT







Éditer par commande textuelle. Modifiez n'importe quel élément de votre vidéo, couleur de veste, arrière-plan, accessoires. Simplement en décrivant le changement souhaité, tout en préservant le mouvement original.

# OMNI EDIT

SCÉNE INITALE



PROMPT

the scene takes place at night @video1

SCÉNE MODIFIÉE



# MOTION CONTROLE

Outil de "capture de mouvement" sans équipement spécialisé. Il permet de dicter exactement comment un sujet doit bouger en transférant la chorégraphie d'une vidéo de référence sur une image fixe ou un personnage généré

**Comment ça marche :**

Vous uploadez une vidéo source (3 à 30 secondes) montrant le mouvement souhaité (une personne qui danse, marche ou fait des gestes précis).

Vous fournissez une image de votre personnage.
L'IA extrait le mouvement "squelettique" de la vidéo et l'applique à votre personnage

**Exemple :**

Filmez-vous dans votre salon en train d'exécuter un mouvement d'art martial.

Uploadez cette vidéo et une image d'un chevalier en armure.

Kling créera une vidéo où le chevalier reproduit vos gestes exacts avec un réalisme physique total (poids de l'armure, mouvement des tissus).

# POURQUOI CHOISIR KLING 3.0 ?

Les avantages clés :
• Omni ref : possiblité de bloquer vos personnages, lieu, créature.
• Multi shot : d'une image de départ créez une scéne cinématographique
• Omni edit : en un prompt, changez un élément ou le lieu ou se déroule votre scéne.
• Interface intuitive pour débutants
• Résultats cinématiques en quelques clics

