

Vice City Baby

La fin du monde. Elle a choisi sa partie.

Une vidéo IA de 18 secondes, démontée plan par plan.

18
secondes de vidéo, ouvertes plan par plan

1
prompt complet, prêt à adapter

4
références à charger dans l'ordre

6
pannes rencontrées, et leur correction

[LE GUIDE DES CRÉATIFS, MARKETEURS ET RÉALISATEURS]

Commencer ici

Une vidéo IA de 18 secondes sur la trend du « dernier jeu » : Louise lance enfin le jeu qu'elle attendait, au moment précis où la fin du monde arrive. Ce guide l'ouvre plan par plan : les références, la planche du personnage, le découpage, le prompt complet et les pannes rencontrées en chemin.

LE CLIP

FORMAT	4:3, 18 secondes
PLANS	5 plans en coupes franches, puis l'écran de fin
RÉFÉRENCES	4 images, chargées dans un ordre fixe
RÉPLIQUE	« Enfin ! », en français, une seule fois
SON	Pas de musique : ambiance, actions et réplique seulement. La musique s'ajoute au montage.
MODÈLE	Seedance 2.5 dans Magnific (Video Generator), ou tout modèle vidéo qui accepte des images de référence
RÉGLAGES	18 s · 4:3 · 720p

COMMENT UTILISER CE GUIDE

1. Préparez les 4 références de la section 01.
2. Créez la planche de votre personnage avec la section 02.
3. Chargez les références dans l'ordre, de @img1 à @img4.
4. Collez le prompt de la section 04, en ne changeant que la description du personnage.
5. Générez en 4:3 et 18 s, puis vérifiez le résultat avec le découpage de la section 03.

01 · Les références
02 · Le personnage
03 · Le découpage
04 · Le prompt
05 · Pourquoi ça marche
06 · Pannes et corrections

01

[PRÉPARER]

Les références

Quatre images, chargées toujours dans le même ordre : le numéro de chaque référence est celui que le prompt appelle. Une référence ne contrôle que ce qui est écrit pour elle.



@img1 Le personnage

Contrôle : la seule personne du clip, son visage, ses cheveux, ses accessoires, sa tenue.

Pas : la mise en page de la planche ni le fond gris.



@img2 L'appartement

Contrôle : la pièce, la baie vitrée et sa vue, le canapé, la table basse, la télé, les matières.

Pas : le cadrage ni l'heure du jour, écrits dans le prompt.



@img3 La manette

Contrôle : la manette qu'elle tient à deux mains pendant tout le clip.

Pas : rien d'autre. Une manette, jamais deux.

PROMPT DE L'ÉCRAN DU JEU · 16:9

```
A fictional open-world video game title
screen, 16:9, neon pink, orange and
purple sunset over a tropical coastal
city with palm trees and a fast sports
car, bold glossy game title in the
center. No real brands, no real logos,
no real people.
```

@img4 L'écran du jeu

Contrôle : uniquement ce qui s'affiche dans la télé, à partir de 3 s.

Pas : la caméra, les couleurs de la pièce, le son.

RÈGLE SIMPLE

L'ordre compte. Chargez @img1 personnage, @img2 appartement, @img3 manette, @img4 écran. Si vos images ont un autre ordre dans l'outil, changez les numéros dans le prompt, pas l'inverse.

02

[PRÉPARER]

Le personnage

Une seule image, trois vues côte à côte sur fond gris : le visage, le corps de face, le corps de dos. Le modèle lit le visage dans la première vue, la tenue dans les deux autres.



La même tenue partout. Tout ce qui doit apparaître dans le clip, comme le bandana, doit se voir sur la planche.

Un visage net. Le gros plan regarde l'objectif, sans ombre ni accessoire devant les yeux.

Un corps cohérent. Donnez une planche existante comme référence du corps, pas seulement du visage.

PROMPT DE LA PLANCHE · 16:9

```
Use the attached image as the exact reference for her face AND her body, 100% match.
Three-panel character reference sheet, side by side on a plain seamless mid-grey
background, soft even studio light. Left panel: a head-and-shoulders close-up, looking
straight into the lens. Middle panel: full body from the front, standing naturally.
Right panel: full body from the back. The same person and the same outfit in all three
panels. The person: [hair, face, accessories, top, bottoms, shoes]. BODY: realistic,
natural and harmonious proportions, normal torso length, balanced shoulders and hips.
Photoreal, sharp focus, true colours, authentic skin texture. No text, no logos.
```

03

[DÉCOUPER]

Le découpage

Cinq plans, tous en coupes franches. Le premier tiers raconte la joie, de près. Le reste joue la catastrophe en plan large, en temps réel.



Plan 1 · Elle lance le jeu

0 – 2,7 s



Caméra : plan rapproché de trois quarts dos, 85 mm, léger tremblé. **Action :** elle allume la télé avec la manette, parcourt le menu, lance le jeu. À 3 s, l'écran du jeu remplit la télé et sa lumière rose et dorée inonde son visage.

Plan 2 · L'attente

2,7 – 4,5 s



Caméra : même axe, plus serré. **Action :** elle se penche vers l'écran, le genou qui sautille, les pouces sur la manette.

Plan 3 · « Enfin ! »

4,5 – 5,5 s



Caméra : gros plan de profil. **Action :** un grand sourire, un rebond sur le canapé, la seule réplique du clip. Puis une lumière blanche envahit la pièce.



Plan 4 · La comète

5,5 – 7,3 s

Caméra : plan large depuis l'arrière du canapé, 28 mm, la baie vitrée remplit le fond. La coupe tombe sur le mouvement de sa tête, ce qui la rend invisible.

Action : une comète incandescente traverse les nuages et plonge vers la mer. Ses yeux la suivent.

Plan 5 · La fin du monde, sans coupe

7,3 – 16,2 s

7,6 s · le flash de l'impact



9,5 s · l'explosion, elle respire fort



11,8 s · elle s'enfonce dans le canapé



13,6 s · le tsunami remplit la vitre



Caméra : un seul plan large avec un travelling avant continu, sans zoom ni panoramique. **Action :** l'impact, la secousse, la ville qui s'éteint quartier par quartier, la vague qui monte. Elle ne fuit pas : elle s'enfonce dans le canapé et la regarde arriver, jusqu'à ce que la vitre cède.

RECOIS LE GUIDE

Écran de fin

Noir, puis le texte et le logo, ajoutés au montage, pas dans la génération.

16,2 – 18,7 s

04 Le prompt

[1 / 3 · 4:3 · 18 S · À COPIER EN ENTIER]

SCENE CONTEXT — Late evening in a high-rise apartment: a young woman on the edge of her sofa switches on her TV with her controller, goes through the console menu and launches the video game she has waited for; the game screen appears and she explodes with joy; then, through the floor-to-ceiling window, a comet falls into the sea, a huge explosion lights the sky, the city goes dark, she breathes hard, slowly sinks back into the sofa and watches a colossal tsunami roll toward her building until it smashes through the window. Photoreal, 4:3, two shots: a close three-quarter shot from behind, then one long wide take with a continuous push-in. She speaks one word only, in French. No BGM; generate only environmental sounds, action sounds and dialogue.

ACTIVE REFERENCES —

@img1 — [A], the only person. 100% matches the reference: [short dark curly hair loosely tied back with loose curls at her temples, freckles, small gold hoop earrings, a dark red paisley bandana tied loosely around her neck, a black ribbed tank top, mid-wash denim shorts with a brown leather belt, navy canvas high-top sneakers]. Natural, harmonious body proportions. Use only the person; do not copy the sheet layout or the grey background.

@img2 — the apartment: governs room geometry, the window wall and the view, the sofa, the coffee table and its objects, the TV and cabinet, materials. Not the framing and not the time of day: the light is written below.

@img3 — the game controller [A] holds in both hands for the whole clip. 100% matches the reference; one controller only.

@img4 — the game title screen: displayed ONLY inside the TV screen from 3s to the end, exactly as the reference image, full screen, sharp. It governs nothing else: not the camera, the framing, the colour of the room or the sound.

TV SCREEN — 0–1s: the TV is off, black. 1s: it switches on with a soft glow, showing a simple dark console home menu with a row of game tiles. 1–3s: a highlight moves across the tiles as she presses the buttons, then the selected tile zooms. At exactly 3s a hard switch to @img4, which stays on the TV to the end.

LOCATION MAP — The camera is behind [A] and to her left. [A] is perched on the front edge of the sofa, leaning forward, elbows on knees, @img3 in both hands; her body, head and eyes are turned to her right, toward the TV, so the camera sees the back of her head and her left cheek. The coffee table is right in front of her; the TV on its low cabinet is close, frame-RIGHT, its screen angled toward her. The floor-to-ceiling window wall fills the background from frame-LEFT to the TV: tower blocks on the left, the city far below, the bay, the open sea, the horizon. Exactly ONE person; nobody else, nobody enters.

FIRST FRAME — [A] leaning toward the black TV, controller in both hands, thumb on the central button, eager smile; deep blue evening.

FORMAT — 4:3, 18 seconds, two shots, one hard cut at 6s only; the camera does not cut on its own. Real time, natural speed, no slow motion.

04 Le prompt

[2 / 3 · LE PLAN LARGE]

SHOT 1 (0-6s): [Medium close-up, three-quarter from behind her left shoulder at seated eye level, 85 mm, subtle breathing handheld; her shoulder soft in the foreground, the TV frame-RIGHT]

0-1s: she presses the central button of the controller; the TV lights up, its glow on her face.

1-3s: her thumbs move on the controller, her eyes follow the highlight on the menu, she bites her lip in anticipation, her knee bounces; she presses to launch.

3s: the TV switches to @img4; warm pink-gold screen light floods her face and hands.

3-5s: her brows shoot up, a huge grin breaks open, cheeks raised, eyes shining; she bounces once on the sofa, shoulders lifting, and says, excited and half-laughing: « Enfin ! » Then a laughing breath out.

5-6s: a white light much brighter than the TV floods the room from the window, frame-LEFT, overexposing the wall; she squints, the grin falters, her eyes leave the TV for the window and her head turns after them. Cut on the turn.

SHOT 2 (6-18s): [Wide shot at seated height from behind-left, 28 mm, the window filling the background and the TV at the frame-RIGHT edge; one continuous slow push-in over 11 seconds; no zoom, no pan, no other move]

6-8s: opening with [A]'s head already turned to the window, exactly as shot 1 left her, lips parted. The comet tears through the clouds: an incandescent white-orange head, a long trail of black smoke and orange fire, two or three burning fragments breaking away; it falls steeply toward the open sea. Her eyes and chin follow it down.

8s: impact far out at sea: a blinding white flash lights the whole room for one second, then turns orange; a huge fireball and a mushroom-shaped column of black smoke rise into the sky. A light tremor runs through everything for about 2 seconds: the building, the room and the camera shiver by a few centimetres, the window glass hums.

9-11s: she breathes hard and fast through her open mouth, her chest and shoulders heaving visibly, eyes wide, frozen on the sky. The city loses power: districts go dark one after another from the shore inland.

11-13s: on the horizon a dark line thickens and rises: the tsunami. Still staring at it, she slowly sinks back into the sofa, her back sliding down into the cushions until she is half lying, the controller loosening in her lap, her eyes never leaving the window.

13-16s: a colossal wall of dark green-grey water, taller than the highest towers, spans the whole horizon and rolls toward her building, white spray exploding up its face, buildings torn from the shore tumbling in the foam on its crest. It swallows the city below district by district and rises until it fills the whole window; the room light turns dim green-blue, filtered through the water. She stays half lying on the sofa, motionless, mouth open, staring up at the wave, breathing hard.

16-17.5s: the wave smashes into the window: the glass SHATTERS inward across the whole window wall, water, spray and glass shards burst into the room toward the sofa and the camera.

17.5-18s: white foam fills the frame, then black. The last frame is black.

PERFORMANCE — Natural, unposed, a real person, not an actor posing. 0-5s anticipation turning into pure joy. 6-11s shock and disbelief: eyes wide, brows up, mouth open, fast heavy breathing. 11-16s she gives up: the body sinks back, frozen, staring at the wave coming. Not screaming, not running, not crying, not a blank stare. Normal human eyes, natural catchlights in the eyes.

04 Le prompt

[3 / 3 · LES RÈGLES QUI TIENNENT LA PRISE]

LIFE — A light draft moves the loose curls at her temples and the tips of her [bandana]. Behind her the clouds keep sliding and the smoke keeps billowing; the water never stops moving. The TV light flickers softly over her face and hands. [A] is never a statue: visible breathing in her chest and shoulders at all times, natural blinks.

PHYSICS — One comet, real speed, never floating; the fragments burn out separately. The tremor is small and short; nothing falls before the wave hits. The tsunami is heavy water, not a glossy CGI surface: foam and spray torn off the crest, real speed, it never stops or reverses. The buildings it lifts are tilted, breaking and turning, never floating upright like toys. The glass holds until 16s, then shatters realistically under the weight of the water.

LIGHTING — Two sources only: the window (deep blue evening; then the white, orange and green-blue light of the events as written above) and the TV frame-RIGHT, the warm key on her face from 1s. The city's own lights die from 9s. The last frame is black. No unmotivated glow.

AUDIO — No BGM; generate only environmental sounds, action sounds and dialogue. Closed sound list: the click of the controller button and the TV switching on at 0s, soft menu clicks 1–3s, her word « Enfin ! » and a laughing breath at 3–5s, a rising low rumble 5–8s, a deep boom with the glass humming at 8s, her fast heavy breathing 9–16s, distant sirens from 9s, the sofa creaking as she sinks back at 11s, a growing roar of water and crashing buildings 13–16s, glass shattering and a violent rush of water at 16s, then silence on black. No subtitles.

STYLE — Photoreal, large-format digital cinema camera, fine grain, authentic skin texture with pores, no beauty smoothing; indistinguishable from real footage, no CGI look.

LOCKS — 4:3, 18 seconds, two shots, the only cut at 6s. Exactly one person. The TV is frame-RIGHT; the window wall is behind her. She looks at the TV from 0s to 5s, then at the window until the end. @img4 appears only inside the TV screen, from 3s. She wears the [red bandana] in every frame. The controller is in her hands to the last frame. She speaks only « Enfin ! » and nothing else. The glass shatters only at 16s. Real time, no slow motion. No BGM; environmental sounds, action sounds and dialogue only. No subtitles.

CE QUE VOUS CHANGEZ, ET RIEN D'AUTRE

@img1	La description de votre personnage, dans l'ordre : cheveux, visage, accessoires, haut, bas, chaussures.
LIFE et LOCKS	L'accessoire qui doit rester visible dans chaque image.
she / her	Pour un personnage masculin, remplacez partout par he / his / him.
« Enfin ! »	Une réplique courte, dans la langue du personnage, à trois endroits : SHOT 1, AUDIO, LOCKS.

RÈGLE SIMPLE

Ne touchez pas aux minutages, à la caméra, à la lumière ni au son : tout est construit autour de 18 secondes. Décaler une seconde fait glisser toute la séquence.

05

[COMPRENDRE]

Pourquoi ça marche

Les choix de réalisation inscrits dans le prompt. Gardez-les quand vous faites votre version.

Deux temps, une coupe.

Le plan serré vend la joie. La coupe tombe sur le tour de tête : le mouvement la rend invisible.

Un seul plan pour la fin du monde.

Aucune coupe pendant la catastrophe : elle se joue en temps réel, pendant que la caméra se rapproche d'elle.

Dos à la fenêtre.

Filmée depuis l'arrière gauche, elle tient les deux histoires dans le même cadre : la vague au fond, son visage devant.

La télé comme lumière.

Deux sources seulement. Quand la ville s'éteint, il ne reste que la lueur du jeu sur son visage.

Un seul mot.

« Enfin ! », puis seulement le son. Son souffle court et le grondement de l'eau racontent le reste.

Chaque seconde est réservée.

Chaque action a son minutage : le modèle ne peut ni étirer un moment ni inventer un temps mort. LOCKS répète les règles clés une seconde fois.

VÉRIFIER SA PRISE, SECONDE PAR SECONDE

0 – 3 s	La télé s'allume, elle parcourt le menu et lance le jeu.
3 – 5 s	L'écran du jeu apparaît. Grand sourire, « Enfin ! ».
5 – 6 s	Une lumière blanche depuis la fenêtre. Elle tourne la tête. Coupe.
6 – 8 s	Plan large. La comète tombe dans la mer.
8 – 11 s	Flash, boule de feu, secousse. Elle respire fort, la ville s'éteint.
11 – 13 s	Le tsunami se lève. Elle s'enfonce dans le canapé.
13 – 16 s	La vague avale la ville et remplit la vitre.
16 – 18 s	La vitre cède, l'écume remplit le cadre, noir.

06

[CORRIGER]

Pannes et corrections

Les six problèmes rencontrés en fabriquant cette vidéo, et ce qui les a réglés. Changez une chose à la fois.

1

Le corps du personnage est déformé

Cause : la référence ne donnait que le visage ; le modèle a inventé un corps.

Correction : donner une planche existante comme référence du visage ET du corps, et ajouter un bloc BODY sur les proportions.

2

Le prompt d'origine ne raconte pas notre histoire

Cause : le prompt de la trend prévoit un compte à rebours et une larme, pas un menu ni une vitre qui cède.

Correction : réécrire chaque seconde à partir de la scène voulue, puis vérifier le résultat avec la chronologie.

3

La séquence glisse

Cause : l'outil était réglé par défaut sur 30 s et 16:9.

Correction : régler 18 s et 4:3 avant de générer, et 720p plutôt que 480p.

4

Une musique apparaît dans la bande-son

Cause : le modèle ajoute une musique quand rien ne l'interdit.

Correction : garder la ligne AUDIO mot pour mot (« No BGM »), désactiver l'audio automatique de l'outil, ajouter la musique au montage.

5

La réplique est mal prononcée

Cause : une phrase longue, des chiffres, une langue différente de celle du prompt.

Correction : un seul mot simple, « Enfin ! », écrit entre guillemets et nommé dans LOCKS.

6

L'écran ou la tenue copient une œuvre existante

Cause : une vraie jaquette dans la télé, une tenue reprise d'un personnage connu.

Correction : pour une vidéo diffusée, un écran de jeu inventé et une tenue qui évoque une ambiance sans recopier un personnage.



À vous de jouer.

Changez le personnage, gardez la mécanique. Dix-huit secondes suffisent quand chaque seconde a un rôle.

LA VIDÉO, SUR INSTAGRAM

Commentez « GTA 6 »

ilev campus

ILEV Campus

ORGANISME DE FORMATION CERTIFIÉ QUALIOPI

COLLECTION IA · AVEC 360IA

ilevcampus.com