

Édition Future.

Créer des vidéos avec l'IA

Du premier plan à une séquence dont le mouvement reste cohérent.



GUIDE PRATIQUE

EXEMPLES ET EXERCICES CORRIGÉS

Votre parcours

Lisez les repères, puis réalisez les exercices avec vos propres données non confidentielles.

Avant de commencer

1. Décrire un changement dans le temps
2. Préparer une image de départ
3. Midjourney : partir d'une image et contrôler un premier plan
4. Veo : construire un prompt de plan
5. Hailuo : distinguer interface et API
6. Kling : références et découpage de scène
7. FramePack : envisager une exécution locale
8. Atelier : assembler une séquence cohérente
9. Monter, vérifier et exporter

Sources

Avant de commencer

Ce cours couvre la préparation de vidéos avec Midjourney, Veo, Hailuo et Kling, puis les conditions d'une exécution locale avec FramePack. Les exemples sont des plans et prompts originaux à tester. Aucun clip n'est présenté comme ayant été généré pendant la rédaction.

Le projet final est une courte séquence fictive consacrée à la fabrication d'un carnet : découvrir le papier, voir le pli, puis révéler le carnet terminé. Vous apprendrez à définir le mouvement attendu et à reconnaître les défauts qui justifient une nouvelle tentative.

Les services, modèles, abonnements et crédits évoluent. Vérifiez l'offre réellement accessible dans votre compte avant de générer. Les abonnements aux outils et les coûts de génération ne sont pas inclus dans ce guide.

1. Décrire un changement dans le temps

Une image décrit un état ; un plan vidéo décrit une évolution. « Un beau carnet sur une table » précise le sujet mais pas ce qui se passe. « Une main ouvre le carnet, tourne une page puis s'arrête » décrit une action dont le début et la fin peuvent être contrôlés.

Séparez quatre éléments : état initial, action du sujet, mouvement de caméra et état final. Une caméra qui avance vers un objet immobile ne remplace pas le geste demandé. Si le but est de montrer une page qui se tourne, vérifiez la page, les doigts et le point de contact, pas seulement l'impression de mouvement.

Fiche de plan fictive : carnet fermé au centre ; une main entre par la droite ; elle ouvre la couverture ; caméra fixe ; carnet ouvert à la fin. Garder la couleur de couverture, la table et la lumière identiques pendant le plan. Cette fiche permet de juger le clip même si le prompt a été reformulé.

2. Préparer une image de départ

L'image vers vidéo utilise une image comme point d'ancrage. Choisissez une image qui contient déjà les éléments importants : sujet lisible, cadrage adapté, espace pour le mouvement, lumière et perspective cohérentes. Une main déjà déformée peut rester problématique pendant l'animation.

Si le sujet doit traverser le cadre, prévoyez l'espace vers lequel il se déplace. Si une couverture doit s'ouvrir, sa charnière doit être compréhensible. Ne demandez pas au modèle de corriger simultanément une mauvaise image et de réaliser une action complexe, sauf si cette transformation fait réellement partie du projet.

Conservez l'original. Une suite de retouches peut progressivement modifier l'identité, les proportions ou les objets. Comparez toujours au point de départ approuvé, pas seulement à la version précédente.

Pour une personne réelle ou une ancienne photographie, vérifiez les droits et les autorisations applicables. Une animation invente des mouvements absents de la photo : elle ne reconstitue pas un événement historique prouvé.