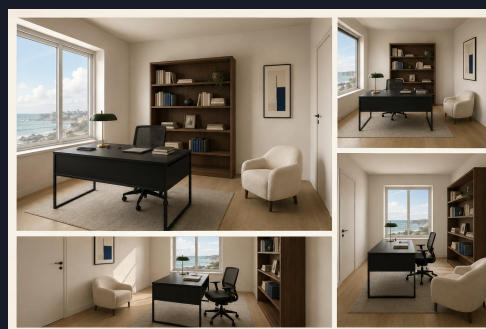


CRÉATION D'IMAGES

Créer une Environment Style Sheet avec une IA

Fixer l'architecture, le mobilier et la lumière d'un lieu avant de multiplier les plans.



Le bon réflexe

Valider une vue neutre, documenter le hors-champ, puis ne changer qu'une variable.

NIVEAU

Intermédiaire

TEMPS

30 à 60 min

RÉFÉRENCES

3 planches

MÉTHODE

Fixe puis variable

LE PRINCIPE

Une bible du lieu, pas un simple moodboard

La planche transforme une ambiance en cahier des charges : architecture, circulation, mobilier, accessoires, matières, couleurs et sources lumineuses.

Verrouiller

Volumes, ouvertures, matériaux, mobilier, palette et accessoires.

Documenter

Vue maîtresse, contrechamp, angles, plan et objets importants.

Faire varier

Personnages, action, cadrage, météo et lumière, une variable à la fois.

CONSTRUIRE SA RÉFÉRENCE

Une méthode en huit étapes

Chaque étape validée devient une référence pour la suivante. En cas de dérive, revenir au dernier état cohérent.

01 Fiche d'identité

Fonction, époque, volumes, matériaux, mobilier et ouvertures.

02 Vue maîtresse

Angle lisible, lumière neutre, échelle et circulation plausibles.

03 Angles opposés

Contrechamp et vues latérales depuis des repères stables.

04 Plan spatial

Portes, fenêtres, meubles et orientations de caméra vus du dessus.

05 Accessoires

Références séparées pour les objets importants du récit.

06 Lumières

Direction, température et intensité sans déplacer le décor.

07 Mise en page

Assembler images, palette, matières, règles et interdits.

08 Scène test

Placer un personnage et comparer l'image à toutes les références.

Le principe

Architecture, ouvertures, matériaux et mobilier restent fixes. Personnages, action, cadrage et lumière deviennent des variables contrôlées.

CAS PRATIQUE

Trois références, trois niveaux de contrôle

La planche générale donne l'ensemble. Les angles et le plan stabilisent le hors-champ. Les accessoires isolés conservent les détails fins.



1. La planche complète

Architecture, mobilier, matières et circulation.



2. Angles et plan

Hors-champ et positions.



3. Objets et lumières

Détails, matières et ambiances.

CONTRÔLE

Comparer six critères

Volumes

Proportions et hauteur

Ouvertures

Portes et fenêtres

Mobilier

Forme et position

Matières

Sol, murs et bois

Accessoires

Objets récurrents

Lumière

Direction et température

PROMPTS À ADAPTER

Décrire le changement, rappeler les invariants

Situer la caméra depuis un repère stable et ne demander qu'une transformation principale par essai.

PROMPT POUR UN ANGLE OPPOSÉ

Utilise BUREAU-PATXI-V1 comme référence stricte. Montre exactement le même lieu depuis le mur opposé, caméra tournée vers l'entrée. Conserve l'architecture, les dimensions relatives, les portes, les fenêtres, les matériaux, le mobilier, les accessoires, les couleurs et le style graphique. Lumière neutre identique, aucun personnage, aucun nouvel objet, aucun texte.

PROMPT DE VARIATION LUMINEUSE

À partir de BUREAU-PATXI-V1, transforme uniquement l'éclairage en lumière de fin d'après-midi. Conserve strictement l'architecture, le cadrage, les volumes, les matériaux, le mobilier, les accessoires et leurs positions. N'ajoute, ne retire et ne déplace aucun objet.

AVANT LA SÉRIE

Checklist de validation

Lieu nommé et versionné

Fixe et variable distingués

Vue maîtresse validée

Vue opposée et angles validés

Plan spatial cohérent

Accessoires exportés

Lumière neutre de référence

Scène test contrôlée



À retenir

Architecture, plan, accessoires, références séparées et une seule variable modifiée à la fois.