

Fiche Technique – Images Clé DéCLICS

Saison 2


Format

- Résolution : 1920 × 1080 px (ratio 16:9)
- Style général : cinématographique réaliste, comme une scène tournée sur fond vert avec comédiens silhouette
- Effet visuel : Silhouettes intégrales noires détourées, jamais de visages, jamais de lumière frontale

Caractéristiques visuelles du style « ombre chinoise réaliste »

Élément	Exigence
Silhouettes	Entièrement noires, sans volume intérieur, détourées nettes, détails visibles (cheveux, doigts, vêtements froissés)
Rim Light	Forte, directionnelle, réaliste. Doit venir d'une source visible ou crédible dans le décor
Sources lumineuses	Lumière physique identifiable : fenêtre, écran, lampadaire, soleil rasant
Lumière ambiante	Golden hour (jaune/orangé), golden hour bleue (soir), ou dorée (matin). Jamais blanche ou diffuse
Décors	Réalistes, détaillés (mobilier, façade, etc.) avec ombrage crédible, cohérence perspective et matériaux
Ombres portées	Les silhouettes projettent une ombre visible sur les surfaces (sol, mur, etc.) en accord avec la lumière
Échelle des plans	Fixée selon storyboard (ne jamais changer le cadre ni l'axe ni le point de vue validé)
Aucune stylisation	Interdiction des effets vectoriels, illustratifs, picturaux ou fantasy. Photographique uniquement.

Prompt de base

 Prompt principal :

*a cinematic photograph of a realistic silhouette scene at golden hour,
two people in full black silhouette walking in front of a realistic cinema facade,
a backlit scene with strong rim light on the silhouettes,
natural shadows on the ground, realistic lighting, dramatic sunlight,
detailed environment, 16:9 composition, no visible face,
filmic photography, sharp silhouette edges, realistic backlight,
photorealistic style, shot on green screen silhouette compositing*

✗ Negative prompt :

*painted, drawing, vector, illustration, blurry edges,
visible face, colored light, fantasy, soft light, stylized,
no rim light, overexposed, underexposed, ambient occlusion, ai
artifact*

Paramètres moteurs

Checkpoint : Juggernaut XL ou RealVisXL
LoRA silhouette : silhouette_photographic_style_lora.safetensors
CFG Scale : 6.5–8.5
Sampler : DPM++ 2M Karras / UniPC
Resolution : 1920 × 1080 px
Denoising strength (img2img) : 0.35–0.45

ControlNet : Canny ou Pose (facultatif selon storyboard)

Variante lumière bleue

- golden hour → blue golden hour lighting
- Ajouter : realistic night time shadows, subtle blue highlights, moody contrast
- Supprimer tout mot de teinte chaude (orange, warm, etc.)