

KLING 4.0 ET CHAQUE NOUVEAU MODÈLE

3 tests avant de faire confiance à un nouveau modèle vidéo IA

Une fiche technique dit ce qu'un modèle peut faire une fois. Ces trois tests disent combien coûte un plan que vous pouvez livrer. Faites-les sur un vrai mandat avant qu'un nouveau modèle touche au travail d'un client.

Essais par plan utilisable

LE CHIFFRE QUI COMPTE

= générations lancées ÷ plans que vous livreriez vraiment

Comptez chaque génération, y compris celles qui finissent à la poubelle. Le prix par génération dit peu de chose ; le prix par seconde utilisable, c'est votre vrai coût.

01

Produit verrouillé

Un produit survit-il, lettre pour lettre, à un mouvement de caméra de 30 secondes ?

MISE EN PLACE

Un produit avec une étiquette ou un logo lisible. Un seul mouvement continu autour : un tour complet ou une lente avancée, de 20 à 30 secondes.

C'EST RÉUSSI SI

L'étiquette se lit pareil à la première image, à celle du milieu et à la dernière. Forme, couleur et proportions ne dérivent pas.

Échecs typiques : les lettres fondent en plein mouvement, le logo s'inverse, la bouteille grossit ou change de couleur.

02

Obéissance aux images clés

Quand vous fixez les moments sur la ligne de temps, chacun arrive-t-il à temps ?

MISE EN PLACE

De cinq à dix images clés à des moments fixes (par exemple toutes les 6 secondes), chacune avec une pose, une position ou un cadrage nettement différents.

C'EST RÉUSSI SI

Chaque moment tombe à environ une seconde de sa marque, et rien d'imprévu n'apparaît entre deux moments.

Échecs typiques : moments en retard ou sautés, gestes inventés, un veston ou un accessoire absent de vos références.

03

Synchro labiale, FR + EN

La bouche suit-elle chaque syllabe, en français comme en anglais ?

MISE EN PLACE

Les deux mêmes répliques en anglais, puis en français (nous testons en québécois). Plan rapproché, face à la caméra, visage bien grand dans le cadre.

C'EST RÉUSSI SI

Les lèvres suivent syllabe par syllabe jusqu'au dernier mot, sans dérive en fin de réplique, et c'est toujours la même personne.

Échecs typiques : la synchro glisse après quelques secondes, la bouche bouge sur la musique, l'expression est plate, le visage change dans l'autre langue.

NOTEZ CHAQUE TEST

1 ou 2 essais

Prêt pour ce type de plan. Vous pouvez le chiffrer en confiance.

3 à 5 essais

Utilisable. Prévoyez des générations et du temps de révision en plus.

6 essais et plus

Gardez-le pour certains plans. Ne bâtissez pas encore un projet autour.

Corrigez une chose, vérifiez-en trois. Chaque fois que vous régénérez pour corriger un détail, vérifiez que le produit, le décor et le personnage n'ont pas changé eux aussi. Une correction qui brise autre chose compte comme un nouvel essai. Ces seuils sont notre règle de travail, pas une norme de l'industrie.

Vous voulez qu'on fasse ces tests sur votre produit ?

Réservez un appel de 15 minutes : cal.com/crimsonspark/15min

GABRIEL BRIEN · CRIMSON SPARK AGENCY

crimsonsparkagency.com