EDICIÓN 01 · PERSONAJES CONSISTENTES

GUÍA DE PERSONAJES

cara · ropa · locación

Cómo crear un personaje de IA que se vea igual en cada escena.



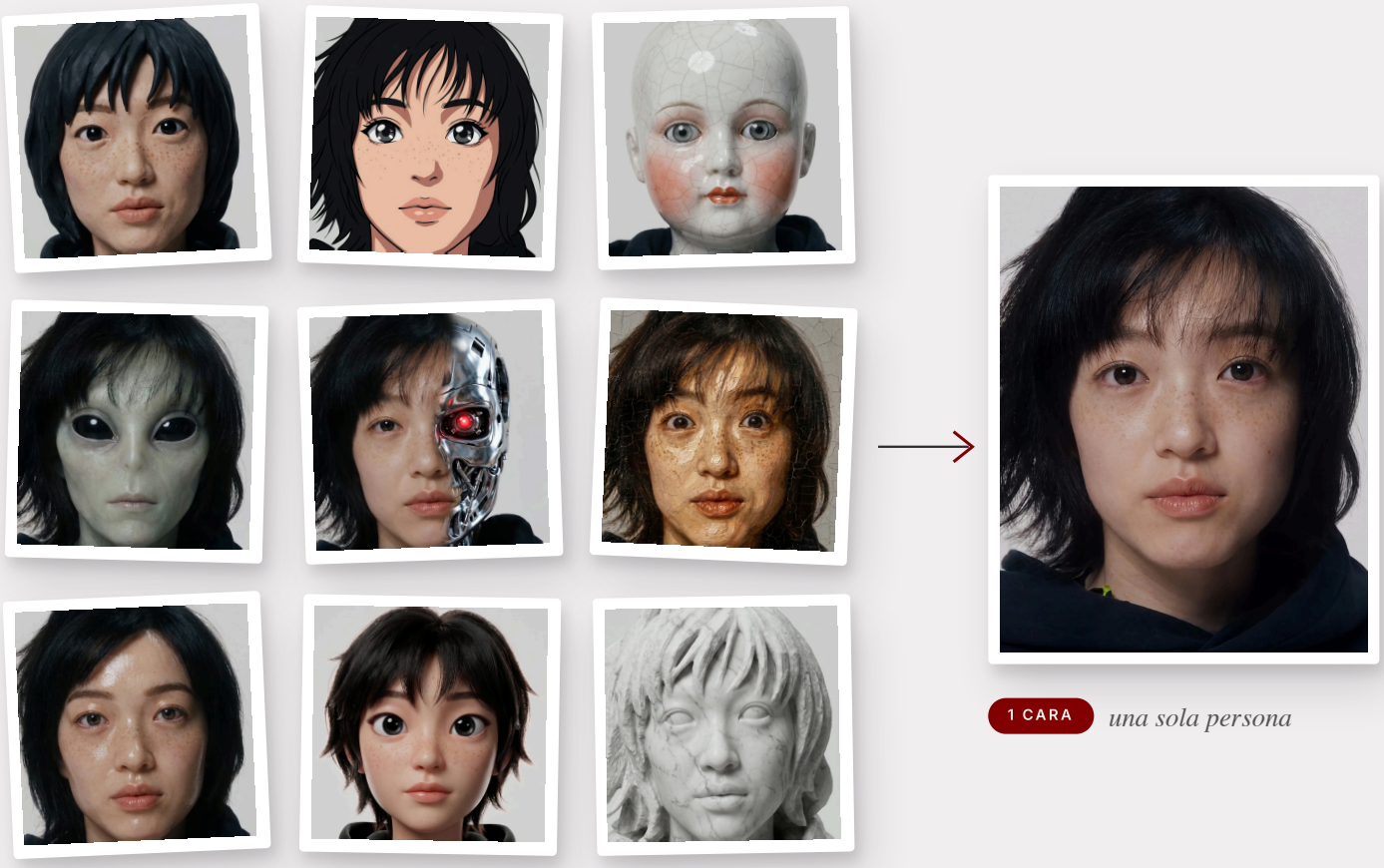
EL PUNTO DE PARTIDA

EL PROBLEMA

Tu personaje cambia de cara en cada video.

No es la IA. Es que no tienes un proceso.

Cuando le pides a la IA «hazme un personaje» y luego lo pones en diez escenas distintas, la IA inventa una persona nueva cada vez. Para que se mantenga, primero hay que **construirlo**: como en un casting de verdad, con fotos de estudio, antes de grabar nada.



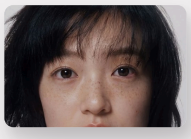
UNA PERSONA NUEVA CADA VEZ

1 CARA *una sola persona*

EL MÉTODO

LAS 5 PIEZAS DE UN PERSONAJE

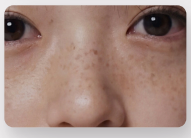
1 Una sola cara *(la cara canónica)*



2 Expresión neutra



3 Textura real de piel



4 Luz de estudio



5 Vestuario y locación por separado





Con estas cinco piezas armas tu **hoja de personaje** *(model sheet)*: la referencia que vas a usar en cada imagen y cada video.



PIEZA 01 / 05

1. UNA SOLA CARA

Diez caras son diez personas distintas.

- Elige UNA foto como cara oficial y no la cambies nunca.
- No hagas «sesiones» de 20 caras con 20 gestos: cada variación le da a la IA una persona diferente para promediar.
- Todas las imágenes y videos posteriores llevan esa misma cara como referencia.



PIEZA 02 / 05

2. NEUTRA

La emoción la pone la escena, no la foto.



SUJETO 01

EXPRESIÓN · NEUTRA
BOCA · CERRADA
MIRADA · AL LENTE
LUZ · FRONTAL SUAVE

REF. BASE



01

Boca cerrada, mirada tranquila al lente, sin sonrisa ni sorpresa.

02

Si tu foto base sonríe, el personaje sonreirá en todas las escenas (aunque sea un funeral).

03

La actuación se pide después, en el prompt de cada escena.

PIEZA 03 / 05

3. TEXTURA

Si se ve plástico, la IA lo copia plástico.

- Pide piel real: poros, pecas, vello fino, sin maquillaje, sin retoque, sin brillo.
- Piel mate. La piel brillante o «de cera» se multiplica en cada generación.
- Lente de retrato (80–85 mm) y foco en los ojos.

poros, pecas, piel



PROMPT · CÓPIALO *cara canónica*

```
Casting studio portrait of [descripción del personaje]. Completely neutral relaxed expression, mouth closed, calm eyes looking straight into the lens. Head and shoulders, centered. Soft frontal softbox key light, plain light grey seamless background. Matte natural skin, ultra-detailed real skin texture: visible pores, freckles, fine peach fuzz, no makeup, no retouching, no shine. Medium format 80mm, sharp focus on the eyes. Photoreal.
```

PIEZA 04 / 05

4. LUZ DE ESTUDIO

Suave, de frente, fondo gris. Como en un casting.



SUAVE

DE FRENTE

FONDO GRIS



SOFTBOX FRONTAL · FONDO LISO

01

Una luz grande y suave (softbox) de frente: sin sombras duras que la IA confunda con rasgos.

02

Fondo gris liso: nada que distraiga ni se «pegue» al personaje.

03

La luz dramática se pone después, en cada escena. La foto de referencia tiene que ser limpia.

PIEZA 05 / 05

5. LA HOJA DE PERSONAJE *(model sheet)*

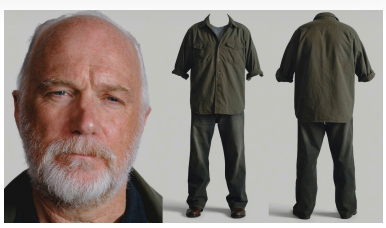
Cara + vestuario de frente + vestuario de espalda, en una sola hoja.

CARA CANÓNICA | FRENTE · SIN CABEZA | ESPALDA









- **Panel izquierdo:** la cara canónica.
- **Centro:** el vestuario completo de frente, SIN cabeza.
- **Derecha:** el mismo vestuario de espalda.
- Así la IA aprende la ropa sin mezclarla con otra cara.

PROMPT · CÓPIALO *hoja de personaje*

```
Character model sheet on a plain light grey background, three panels side by side. Left: head-and-shoulders portrait of [personaje], neutral expression. Center: the full outfit from the front, headless, [descripción de la ropa]. Right: the same outfit from the back, headless. Even soft studio light, photoreal, real fabric texture.
```

LA LOCACIÓN

6. LA LOCACIÓN, VACÍA

Nunca todo en una sola foto.



estudio

sala

playa

SIN GENTE

- La locación se genera APARTE y VACÍA: sin gente, sin el personaje, sin extras.
- Luego, en cada escena, le das a la IA: hoja de personaje + locación vacía.
- Revisa que no se haya colado nadie (un operador, una silueta): la IA lo meterá en el video.
- Nunca animes una foto compuesta con el personaje ya pegado en el lugar: pierdes control de ángulo y de cara.

PROMPT · CÓPIALO *locación vacía*

```
[Descripción del lugar], wide establishing view, completely empty of people, nothing else in frame.
Natural light, real materials, photoreal, cinematic.
```

EL RESULTADO

7. AHORA SÍ: LA ESCENA

Con eso, tu personaje vive en cualquier escena.

HOJA DE PERSONAJE + LOCACIÓN VACÍA + PROMPT = ESCENA



SALA



ESTUDIO



PLAYA



ALEX DIRIGIENDO

- **Referencias:** hoja de personaje (identidad y ropa) + locación vacía (lugar). Sin foto de inicio compuesta.
- Di lo que la IA debe IGNORAR de la referencia: «Ignore from the reference: the grey backdrop, the flat light, the pose. It controls identity and wardrobe only.»
- **En el prompt:** qué pasa, de qué lado está cada uno, cómo se mueve la cámara y qué emoción actúa.
- Si nadie habla en el guion, nadie habla en el video: escríbelo.

PROMPT · CÓPIALO *estructura de escena para video*

```
@PERSONAJE: [descripción]. 100% matches the reference. Ignore from the reference: the backdrop, the flat light, the pose and the panel layout. It controls identity and wardrobe only. @LOCACIÓN: geometry, materials and atmosphere only. [Qué pasa en la escena]. Camera: [movimiento]. [Personaje] keeps a calm neutral face, lips closed. Nobody speaks.
```

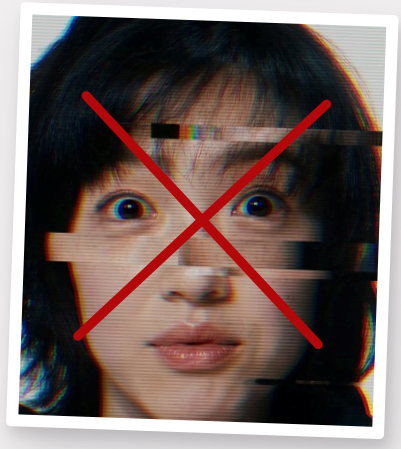
ANTES DE GENERAR

ERRORES QUE ARRUINAN UN PERSONAJE

- ✕ Muchas fotos de referencia con caras distintas
- ✕ Foto base sonriendo o con sorpresa
- ✕ Piel plástica o brillante
- ✕ Luz dramática en la foto de referencia
- ✕ Ropa y cara mezcladas en la misma foto con otro fondo
- ✕ Personaje pegado en la locación antes de animar
- ✕ Locación con gente de fondo
- ✕ Pedir diálogo que no está en el guion







PARA TENER A MANO

CHECKLIST

- [ ] 1 cara canónica, neutra, mate, con poros
- [ ] Luz suave de frente, fondo gris
- [ ] Hoja de personaje: cara + ropa frente + ropa espalda
- [ ] Locación vacía, revisada
- [ ] Escena = hoja + locación + prompt con lo que se ignora



¿Quieres el proceso completo, paso a paso y en vivo?

WORKSHOP

atcreativeacademy.com/workshop →