KIT DE ARRANQUE DEL DIRECTOR IA

Personajes que no cambian de cara.
Locaciones que se sienten reales.

Los prompts y la plantilla que uso antes de gastar un solo crédito. Pruébalos esta semana.

Alexander Tejeda · Clave Film RD · atcreativeacademy.com

Workshop en vivo · jueves 19 de noviembre de 2026 · 8:00 p. m. (RD)

v1 · octubre 2026

CÓMO PIENSA UN DIRECTOR

La IA no dirige. Tú sí.

Un video de IA se ve raro por tres cosas: la cara cambia, la cámara flota y nada parece filmado. Las tres se arreglan antes del prompt de video, no después.

01 Decide la escena en papel

Quién está, dónde, qué pasa y qué lente verías si la grabaras tú. Si no lo puedes describir en dos frases, no está lista.

02 Construye el personaje aparte

Una hoja con retrato, frente y espalda, con su ropa, sobre fondo gris neutro. Es tu actor. Siempre el mismo archivo.

03 Construye la locación vacía

Sin personas. En 3/4 y con «anclas» (una lámpara, una puerta, una ventana) para que la cámara tenga dónde agarrarse.

04 Prueba en gris antes de pagar

Un previo de cámara en Blender (gratis) te dice si el movimiento funciona. Después generas en borrador barato y solo lo bueno pasa a 1080.

05 Monta como se monta un comercial

Después de un movimiento, corta a otro tamaño y otro ángulo. Nunca al mismo plano. Eso es lo que hace que «parezca filmado».

> Regla de oro: nunca animes una foto compuesta (personaje pegado sobre un fondo). Dale al motor el personaje y la locación como referencias separadas y deja que él los junte.

PROMPT 1 · HOJA DE PERSONAJE

Una cara. De frente, de espalda y con su ropa.

Modelo de imagen: Seedream 5 Pro o GPT Image (en Higgsfield). Formato 16:9, 2K. Si tienes una foto real de la persona, úsala como referencia de cara.

```
Character reference sheet, three panels side by side on a flat neutral 18% gray
background, shadowless studio light, no cast shadow.
Panel 1 (left): tight chest-up portrait, dead-on, neutral expression, eyes open,
looking at camera.
Panel 2 (center): full body front view, standing, arms relaxed, feet visible.
Panel 3 (right): full body rear view, same pose.
Character: [edad] year old [hombre/mujer], [tono de piel], [pelo: largo, color,
textura], [barba / lentes / marcas], [altura y cuerpo].
Wardrobe (identical in all panels): [chaqueta / camisa, color y tela],
[pantalón], [zapatos], [reloj o accesorio].
Photoreal, 85 mm lens look, same person in every panel, consistent face and
clothing, no text, no logos, no props unless listed.
```

Lo que suele fallar

Tres caras distintas

Pide «same person in every panel» y revisa el lunar, la línea del pelo y la forma de la nariz. Si no coinciden, repite: es más barato que arreglarlo en video.

Luz pegada

El fondo gris sin sombras evita que el motor copie una luz de estudio dentro de tu escena de noche.

Ropa que cambia

Nombra la ropa con color y tela en el prompt de la hoja y otra vez en el prompt de video. El motor obedece lo que lee dos veces.

Pose heroica

Pide brazos relajados y expresión neutra. Una hoja «posada» mete esa pose en todas las tomas.

PROMPT 2 · LOCACIÓN VACÍA

El set se construye sin nadie adentro.

Modelo de imagen: Seedream 5 Pro, GPT Image o Magnific para subir el detalle. Formato 16:9. Si la locación existe de verdad, usa tus fotos reales como referencia.

```
Empty location plate, no people, no text. [Tipo de lugar]: [sala antigua /
estudio de cine / playa al atardecer / calle de Santo Domingo].
Camera: three-quarter view from eye level, 35 mm lens, slightly wide, showing
the floor and at least two walls or depth planes.
Anchors: [una lámpara de pie a la izquierda], [una puerta o arco al fondo], [una
ventana con luz a la derecha].
Light: [hora del día], soft [warm/cool] light coming from [dirección], gentle
falloff, no haze unless listed.
Texture: real materials, [madera gastada / concreto / arena húmeda], subtle
imperfections, dust in the light.
Photoreal, film still, 2K, cinematic color, nothing in the frame that is not
described.
```

Por qué 3/4 y con anclas

Una locación de frente es una pared. En 3/4 tienes profundidad, y las anclas (lámpara, puerta, ventana) son lo que el motor de video usa para mover la cámara sin que el cuarto se deforme. Cuando pidas un plano nuevo, nombra la misma ancla: «la lámpara queda a la izquierda».

> Haz dos vistas de la misma locación (3/4 izquierda y 3/4 derecha). Con eso cubres casi cualquier contraplano sin que el cuarto cambie de forma.

PLANTILLA 3 · PROMPT MULTI-PLANO CON TIEMPOS

Seedance 2.5: la escena en planos, con reloj.

Adjunta la hoja de personaje y la locación como referencias de imagen separadas. Escribe el prompt por planos, con tiempos. Primero en borrador (draft); solo lo aprobado pasa a 1080.

```
Multi-shot cinematic scene, [duración total] seconds, 24 fps, realistic, [16:9 / 9:16].
References: image 1 = character sheet ([nombre], keep exact face and wardrobe). image 2 = empty location ([lugar], keep layout and anchors).

[0.0–3.0 s] Shot 1 – Wide, 24 mm, eye level. [Personaje] [acción concreta] in the [lugar]. Camera [slow push-in / static]. Light from [dirección].
[3.0–6.0 s] Shot 2 – Medium, 50 mm, 3/4 from the [left]. Cut. [Personaje] [acción]. Camera [handheld, subtle].
[6.0–9.0 s] Shot 3 – Close-up, 85 mm, shallow focus. Cut. Face of [personaje], [emoción contenida], eyes open. Camera static.
[9.0–12.0 s] Shot 4 – Insert / detail, 100 mm macro. Cut. [Objeto o mano]. Then cut back to a new wide from the opposite side.

Audio: room tone of [lugar], [un sonido concreto]. No music. No dialogue unless written here: "[línea exacta]".
Rules: same face and clothing in every shot, no new characters, no text or logos, no morphing, cuts are hard cuts.
```

Las tres reglas que te ahorran créditos

01 **Después de un movimiento, corta a otro tamaño**

Wide → medium → close-up. Nunca al mismo plano: eso es el «jump cut» que delata a la IA.

02 **Si nadie habla en el guion, nadie habla**

Escribe «no dialogue». Si hay una línea, ponla entre comillas, exacta.

03 **Encuadre exacto = una sola imagen de inicio**

Si necesitas un encuadre preciso, usa el cuadro de inicio solo, sin otras referencias al lado; con hojas al lado el motor lo ignora.

QUÉ USO PARA CADA COSA

El motor correcto cuesta menos que el motor «mejor».

PARA	USO	POR QUÉ
Hoja de personaje	Seedream 5 Pro · GPT Image	Mantienen la misma cara en los tres paneles. GPT da look de foto real.
Locación	Seedream 5 Pro · Magnific para detalle	Materiales reales y luz suave. Magnific sube resolución sin inventar.
Escena cinematográfica	Seedance 2.5 (draft → 1080)	El más duro en cine: multi-plano con tiempos, cortes limpios. Primero borrador, después 1080 con el mismo job.
Movimiento copiado de un video	Kling · Genjutsu (motion transfer)	Toma la coreografía o la cámara de un video real y la pone en tu personaje.
Novelas con diálogo	Grok 1.5 Lite · Omni	Voces y gestos; Lite es muy bueno y barato, Omni es mejor pero caro.
Borradores e ideas	Dreamina	Barato para probar composiciones antes de gastar en serio.
Previo de cámara	Blender (gratis)	Muñecos grises y cámara real. Define el movimiento antes de pagar un crédito.
Montaje	DaVinci Resolve (gratis)	Corte, color y sonido. Aquí es donde «parece filmado».

> Costos de referencia en Higgsfield (octubre 2026): 1,000 créditos ≈ US$50. Un borrador de Seedance 2.5 sale por una fracción del 1080; por eso nunca finalizo sin aprobar el borrador. En el workshop vemos cuánto cuesta cada toma de verdad.

ANTES DE PUBLICAR

Los 7 errores que delatan un video de IA.

01 **La cara cambia entre tomas**

Arreglo: hoja de personaje y «same face in every shot».

02 **Jump cut: corta al mismo plano**

Arreglo: cambia tamaño y ángulo después de cada movimiento.

03 **Gran angular en todo**

Arreglo: nombra el lente por plano. Los close-ups van a 85 mm o más.

04 **La cámara flota sin motivo**

Arreglo: un movimiento por plano, lento, con razón (sigue a alguien, revela algo).

05 **Todo el mundo sonríe y mira a cámara**

Arreglo: expresión contenida, mirada al objeto o a la otra persona, ojos abiertos.

06 **Gente caminando de fondo sin razón**

Arreglo: «no extras» si la escena no los necesita; la locación se construyó vacía por eso.

07 **Luz de estudio dentro de una escena de noche**

Arreglo: la hoja sin sombras y la luz descrita en el prompt de la locación, no en el del personaje.

> Antes de aprobar un borrador mira primero la geografía: ¿dónde está el personaje, hacia dónde mira, dónde quedó la lámpara? Si eso no cuadra, no pases a 1080.

JUEVES 19 DE NOVIEMBRE DE 2026 · 8:00 P. M. (RD)

Este 19 de noviembre dirigimos una escena en vivo. Juntos.

Dos horas por Zoom: personaje, locación, el motor correcto, la escena multi-plano y el montaje en DaVinci. Sales con el método y con tu primera escena ensayada.

atcreativeacademy.com/workshop

Entrada desde USD 19 hasta el 1 de noviembre. Repetición 72 h.
Si se cancela, 100 % de vuelta.